



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB**  
**CENTRO DE INTEGRAÇÃO ACADEMICA – CIA**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS**  
**CURSO DE LETRAS/ESPANHOL**

**LO LÚDICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE EN  
E/LE EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA**

**João Paulo dos Santos Dias**

**Campina Grande – PB**  
**2014**

**João Paulo dos Santos Dias**

**LO LÚDICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE EN  
E/LE EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Letras com habilitação em Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Letras Espanhol.

Orientadora: Kariny Dias de Oliveira

**Campina Grande – PB  
2014**

É expressamente proibida 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 da dissertação.

541 Dias, João Paulo dos Santos

Lo lúdico como herramienta de enseñanza/aprendizaje en e/le en la enseñanza secundaria [manuscrito] / Joao Paulo dos Santos Dias - 2014.  
20 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras ) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.

"Orientação: Profa. Ma. Kariny Dias de Oliveira, Departamento de Letras".

1. Lúdico 2. Ensino de Língua Estrangeira 3. Língua Espanhola I. Título.

21. ed. CDD 371.337

JOÃO PAULO DOS SANTOS DIAS

LO LUDICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE EN  
E/LE EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA

Aprovado em 27/02/2014.

Kariny Dias de Oliveira

Nota: 9,0

Profª. Kariny Dias de Oliveira / UEPB

Orientadora

GUSTAVO E CASTELLÓN A.

Nota: 9,0

Profº. Esp. Gustavo Enrique Castellón Agudelo/ UEPB

Examinador

Yerman Omar Zapata B.

Nota: 9,0

Profº. Yerman Omar Zapata Barbosa / UEPB

Examinador

CAMPINA GRANDE – PB

2014

# LO LÚDICO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE EN E/LE EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA

DIAS, João Paulo dos Santos

## RESUMEN

Las actividades lúdicas despiertan un gran interés por parte de los alumnos y estas desarrollan situaciones en las cuales los alumnos son inseridos en un contexto que se utiliza la L2 (Segunda Lengua), proporcionándoles un contacto directo con el idioma estudiado, siendo este muy importante, una vez que difícilmente los alumnos podrán tener otras oportunidades de desarrollar sus conocimientos aprendidos en otros lugares que no sea el ambiente de sala de clase y es por eso que este trabajo busca hacer una reflexión no solamente con el acto de jugar, sino con la utilización de los juegos como herramienta de aprendizaje de E/LE (Español Lengua Extranjera). Teniendo estas consideraciones presentadas, este trabajo tiene como objetivo exponer lo lúdico como herramienta de enseñanza/aprendizaje en E/LE específicamente en la enseñanza secundaria pudiendo de este modo desvendar algunas de sus particularidades y algunas características de su utilización en sala de clase. A partir de los rasgos presentados en esta investigación también vamos a exponer un poco sobre la historia de los juegos en la educación, la cual será defendida por algunos teóricos que la representan. Expondremos una breve diferenciación entre juegos y dinámicas. Por fin serán expuestos algunos juegos como ejemplo para que los profesores los utilicen en sala de clase. Por éste ser un tema poco abordado, este trabajo puede contribuir para que sean establecidas relaciones entre el juego y los más diversos tipos de actividades humanas y consecuentemente, formar una discusión sobre su importancia en la vida escolar.

**Palabras – claves:** Enseñanza/aprendizaje, Juegos, Secundaria.

## 1- INTRODUCCIÓN

En los últimos años observamos el crecimiento de la enseñanza del español en Brasil, principalmente en recurrencia de la aprobación de la ley nº 11.161/2005 la cual establece la inclusión de la lengua española en la enseñanza secundaria. Es bueno tener en cuenta lo que dice la Ley nº 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB ) pues la

misma ya contenía en su art. 36, inciso III, rasgos que tienen que ver con la oferta de una segunda Lengua Extranjera Moderna en el Currículo de la Enseñanza Secundaria. La Lengua Española viene ganando espacio rápidamente en nuestro país, con un papel de destaque en lo que respecta a la enseñanza de las lenguas extranjeras modernas, que según los PCN's, (Parâmetros Curriculares Nacionais) no solo va a contribuir con el proceso educacional sino también con lo que respecta al desarrollo de habilidades lingüísticas de una forma general y además de eso se trabaja el proceso de enseñanza/aprendizaje y el desarrollo de su propia lengua madre.

La enseñanza de E/LE (Español Lengua Extranjera) nos lleva a un conocimiento nuevo a ser desarrollado no solo por el docente que desarrolla el proceso de enseñanza, sino también por los discentes que están envueltos en el proceso de aprendizaje, donde se busca la evolución del aprendiz como ser humano en su formación ética, desarrollo en su autonomía intelectual, crítico y aún su preparación para el mundo de trabajo y su avance para continuar su aprendizaje.

Empecemos pues a describir lo que dicen los OCEM (Orientações Curriculares para o Ensino Médio) estos nos demuestran que cuando hablamos de una lengua extranjera esta no solo nos ofrece un aporte lingüístico o instrumental, o sea, estudiar una lengua no es solo poder trabajar la gramática y los procesos extra gramaticales pertenecientes a ella, de este modo, es sabido que, además de trabajarse la estructura, se trabaja con aspectos lejanos a ella, una vez que, cuando se está estudiando una LE (Lengua Extranjera) no solo tenemos que tener una atención para la gramática y el lenguaje, pero también para la cultura y los aspectos sociales pertenecientes a cada sociedad o comunidad lingüística española. Luego, es necesario que la LE amplíe su percepción en relación al conocimiento de mundo de los alumnos, donde haya una perspectiva crítica, en que se favorezca el contacto con otras realidades y conocimiento de otras culturas, propiciando así una comprensión del significado social del lenguaje para los estudiantes de la LE.

El español es considerado un idioma muy próximo del portugués por tener su origen en la misma lengua, o sea, el latín, pero este acercamiento hace con que los estudiantes brasileños tengan una dificultad en aceptar que no es la misma lengua, muchas veces los alumnos brasileños creen hablar el

español por su similitud con el portugués cometiendo varios errores. Los alumnos brasileños aprendices de E/LE necesitan comprender que el español tiene una gramática que comporta una gran diversidad y por lo tanto es interesante que conozcan y la aprovechen en todas sus posibilidades. Aún más, los alumnos presentan dificultades en el proceso de enseñanza/aprendizaje del español en situaciones donde son utilizados solo los métodos convencionales, en que la enseñanza es basada en la gramática y el foco es la lengua escrita. Por más que el estudiante esté estimulado en relación al estudio de una lengua extranjera, su motivación tiende a no resistir a las clases monótonas.

Basados en estos datos, el presente trabajo tiene el objetivo de presentar una relación de juegos direccionados para la enseñanza de E/LE ya que tenemos como objetivo mayor presentar estrategias didácticas de cómo podemos utilizar una metodología lúdica en una sala de clase de Lengua Española, direccionada para la enseñanza secundaria. Debido al gran interés que las actividades lúdicas despiertan en los alumnos, estas propician situaciones placenteras en lo que dice respecto a la comunicación de la lengua objeto, que constituye una especie de inmersión en el idioma y esta experiencia es de suma relevancia para el aprendizaje de la lengua extranjera pues propicia un auténtico contacto con el idioma siendo éste casi imposible de ser realizado fuera de la sala de clase.

Por este ser un tema poco abordado en pesquisas, este trabajo puede contribuir para que sean establecidas relaciones entre el juego y los más diversos tipos de actividades humanas y consecuentemente, formar una discusión sobre su importancia en la vida escolar, contribuyendo para que otros profesionales del área de enseñanza puedan utilizar este trabajo para reflexionar sobre los métodos didácticos para el aprendizaje de lenguas, facilitando así, la utilización de materiales que ayuden a los estudiantes a desarrollar el aprendizaje de la Lengua Española.

## **2- REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS**

Los juegos surgieron de la necesidad de enseñar a los niños en los tiempos antiguos cosas como: cazar, pescar y pelear. De este modo, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un solo lugar, pues estos tipos de juegos mostraban la propia cultura del pueblo y esta era la educación que representaba la sobrevivencia de todos. De acuerdo con HUIZINGA (2000), en Grecia antigua, como en toda parte, el elemento lúdico estuvo presente desde el inicio de aquella civilización, desarrollando un papel extremadamente importante. Hubo una concepción de un elemento lúdico de naturaleza casi infantil, con variadas formas de juegos, muchas veces de carácter serio enraizadas en un ritual dotado de cultura que desarrollase la plenitud y necesidades humanas innatas de ritmo, armonía, alternancia, contraste y clímax.

En la antigüedad, los grandes pensadores, como Platón, afirmaban que los primeros años de un niño deberían ser ocupados con juegos educativos, practicados en común entre los dos sexos, con la vigilancia y en jardines de niños. Él también era contra la competición en los juegos, pues decían que, muchas veces, eran utilizados de forma errónea por el Estado, causando daños a la educación de los niños y jóvenes. Aún entre los egipcios, romanos y mayas, los juegos servían para que las generaciones más jóvenes pudiesen aprender con los mayores los valores y normas de la vida social.

Pero, con la ascensión del cristianismo en varias culturas y su dominio sobre el conocimiento, los juegos pasaron a ser considerados profanos o inmorales, no teniendo ninguna significación de utilización. Después de algunos siglos, los humanistas percibieron que los juegos tenían un poder educativo muy sencillo y con la ayuda de los colegios jesuitas, empezaron a recolócalos en práctica. A respecto de eso podemos observar la siguiente cita.

Os jesuítas editaram em latim tratados de ginastica que fornecia regras dos jogos recomendados e passaram a ampliar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramatica. (ALMEIDA, 1995 p.17).



Hasta el siglo XVIII, solamente los aristócratas tenían acceso al conocimiento académico, pero, a partir de la popularización de la educación y de la formación del concepto de “niñez”, los juegos empezaron a propagarse. Fue en este siglo que tuvo inicio en el occidente la separación entre los juegos considerados de adultos y los juegos infantiles, siendo que en esta época, los adultos jugaban y participaban de actividades que hoy están reservadas a los niños. Esta participación también incluye el trabajo, la danza y las fiestas. Se puede decir que los niños eran considerados y tratados “como adultos en miniatura” y que fue a través de un extendido proceso histórico que se dio la comprensión y separación de estos dos universos. Con el tiempo, el juego pasó a asumir un carácter social, pues estaba englobado en un contexto social y traía consigo elementos culturales dentro de un contexto histórico.

Muchos otros teóricos, percibieron la importancia de la utilización de lo lúdico en la educación, ejercitando los sentidos que son instrumentos de la inteligencia, manteniendo así un cuerpo sano en mente sana. FANTIN (2000) en su pesquisa afirma que Rosseau y Pestalozzi son los precursores de la utilización del juego en la educación, siendo que Froebel (1782 – 1852), siendo uno de los discípulos de Pestalozzi, estableció una pedagogía que consideraba que el niño poseía un grado considerable de actividad creadora que se despierta mediante estímulos de sus facultades propias para la creación productiva. “A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças.” (FROEBEL, In: ALMEIDA, 1995, p. 18). Prontamente, los juegos pasaron a ser considerados objetos culturales que reflejaban la sociedad donde estaban inseridos a través de un fuerte influjo de elementos culturales, tecnológicos e históricos, así, el juego pasa a ser interesante por si propio y deja de ser un dato inserido en otros temas.

LEIBNIZ apud DUFLO (1999), consideraba que las actividades lúdicas eran enseñamientos preciosos para el arte de inventar, pues en ellas el espíritu estaba libre de prejuicios, ofreciendo las mejores condiciones para la observación de su ejercicio. El autor demuestra un deseo de ver los juegos estudiados, en que el ejercicio de la inteligencia humana se ve privilegiado:

Seria bom que aquele que quisesse tratar dessa matéria continuasse o exame do jogos de azar; e geralmente eu gostaria que um hábil matemático quisesse fazer uma ampla obra bem circunstanciada e bem raciocinada sobre os tipos de jogos, o que seria de grande uso para aperfeiçoar a arte de inventar, parecendo o espírito humano melhor nos jogos do que nas matérias sérias. (...) Os homens jamais são mais engenhosos do que a invenção dos jogos; o espírito encontra-se então à vontade (LEIBNIZ, apud DUFLO, 1999, p. 5).

De pronto, un jugador puede adquirir la virtud de la moderación y del autocontrol. Los juegos de estrategia pueden enseñar entre tantas cosas, el planeamiento estratégico y el raciocinio lógico, pues estos juegos invitan al desarrollo del arte de previsión. El arte de jugar es considerada una verdadera escuela, en que se estimula la atención, que es una cualidad esencial del espíritu inventivo. El hombre que juega no es solo una adición de elementos, sino, una totalidad compleja de elementos en un grupo. Los ejercicios y las labores son actividades que utilizan la disciplina y el análisis para que se pueda tener suceso en estas actividades, pero el juego es una síntesis libre de estas reglas.

Según DUFLO (1999, p. 75):

O jogo seria o lugar onde o homem se encontra mais completo, sendo possível reconhecer a grandeza de uma civilização e sua relação com o belo através dos tipos de jogos que ela aprecia e pratica. Os gregos encontraram a perfeição nas Olimpíadas e em competições para a glória do ser humano, enquanto que os romanos se divertiam com a barbárie sangrenta dos jogos do circo. Os jogadores são reflexos da civilização e servem como indicadores para se saber onde buscar a verdadeira beleza e a verdadeira filosofia.

Podemos observar que, el juego puede tórnanos más humanos, pues jugar es un señal de humanidad y de socialización. El hombre cuando juega, principalmente cuando es un juego en grupo, adquiere la importancia de la cooperación con los otros que están a su alrededor y esto les da un conocimiento sobre cómo vivir en sociedad y respetar al prójimo, sus virtudes y sus dificultades en desarrollar actividades similares.

Piaget (1973) nos muestra que los juegos van ganando significación a medida que el niño se desarrolla, pues a partir de la libre manipulación de materiales diversos, ellos empiezan a reconstruir los objetos, reinventándolos, aunque para esto, es necesaria una adaptación más completa.

Os métodos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1973, p. 158).

Según Schröter (2004), debemos observar que la concepción de juego no es algo cerrado que pueda ser explicado por teorías reduccionistas, pero, su concepto debe llevar en consideración su contexto histórico en que fue formulado para entonces poder realizar una relación con las necesidades actuales referentes al contenido.

A partir de estos abordajes históricos, vemos que la actividad lúdica es muy importante en la educación intelectual, cultural y social de los niños y jóvenes desde la antigüedad, siendo un factor indispensable a la práctica educativa.

## **2.2 LOS JUEGOS EN LA CIVILIZACIÓN MODERNA**

Los juegos hoy en día obtuvieron un carácter más comercial que el propio de educar. Ellos perdieron casi por completo su valor formativo, haciendo así con que los juegos sean considerados por muchos como una herramienta solo para la diversión o el ocio y por veces es considerado como una cosa negativa en la sociedad, pues quien mucho juega puede caer en la armadilla del vicio, siendo éste considerado un desocupado, sin cualquier futuro ante la sociedad.

Esto ocurre en nuestros días, porque los niños, sea de cualquier clase social o edad, no encuentran en su vivencia familiar la alegría y la comunicación afectiva. Los padres de los niños modernos están muy sobrecargados de sus obligaciones diarias, no teniendo tiempo ni disposición para proporcionar una diversión sana a sus hijos y muchas veces, creando un clima de hostilidad y sus hijos terminan por perder la confianza afectuosa y el cariño que tenían por sus padres.

Dessa forma, a criança, o jovem e mesmo o adulto, neutralizados em sua consciência de “ser” no mundo, são bombardeados por um “falso” jogo que lhes promete alegrias, poder, riqueza, prazer, descanso, associados à ideia de consumo, cujo conceito-chave se define no esbanjamento, redundância e alienação.” (ALMEIDA, 1995, p. 24).

Estos “juegos”, muchas veces fruto del modismo consumista propiciados por las grandes empresas de comercio, son usados para desviar al hombre de los problemas que le preocupan y lo subyugan, haciendo con que pierdan mucho del verdadero sentido de un juego lúdico que proporcione no solo el divertimento, como también un aprendizaje. Hacen creer a los niños que el mundo es totalmente distinto de la realidad, no conociendo su destino y lo que será cobrado de ellos más adelante, siendo así, los padres están vendiendo para sus hijos una idea falsa del mundo, en que el placer de jugar, divertirse y aprender es sustituido por un pensamiento consumista, individualista, en que el comprar y gastar es más importante que la socialización.

Además de estas cosas, el niño está sujeto a algo que les desvía la atención, que es la televisión, como resalta Almeida (1995) “Ésta representa una grande indústria de vendas associadas ao capital monopolista, onde a vítima mais cobiçada é a criança.” Rápidamente, los programas televisivos imponen en el niño valores de consumo y sumisión preparándolo para ser el ciudadano del futuro.

Algunos autores afirman que intentar encontrar un contenido lúdico en el siglo XIX puede llevar a conclusiones contradictorias, pues el deporte, normalmente clasificado como juego, se transforma en algo que, por poseer un grado de complejidad científica y organización técnica creciente, está amenazado de ver desaparecer el espíritu lúdico de forma definitiva.

### **2.3 ¿POR QUÉ USAR LOS JUEGOS EN CLASE?**

En los días actuales, los alumnos están en una situación que creen en los profesores que saben interactuar de un modo más dinámico y lúdico transformando sus clases en un “trabajo-juego” (haciendo una mezcla de seriedad (contenido) con el placer (juego)). Una cosa que tenemos que fijar en nuestra mente, es que una vez que el alumno tiene una admiración por el maestro él por consiguiente va a pasar a tener un mejor aprovechamiento en la sala de clase, de este modo haciendo con que el alumno simpatice no solo con él sino también de la disciplina ministrada esforzándose cada vez más para no decepcionar al maestro. Varios autores afirman que hay una estrecha relación entre juego y lenguaje, uno de estos autores, Huizinga (2000) afirma que los

juegos de palabras o simplemente las metáforas serían el resultado de una estricta relación entre lenguaje y el juego:

É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constata-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 200, p. 7).

El hombre domina de tal forma el lenguaje que empezó a jugar con las palabras que ha criado para dominar el mundo que veía y sentía, demostrando que las grandes actividades de la sociedad humana son y fueron desde los primordios, enteramente marcadas por el juego.

Pensando de este modo podemos afirmar que la verdadera función de la educación lúdica solo estará garantizada si el profesor estuviera preparado para realizarlo, junto con un amplio conocimiento de la educación lúdica con condiciones suficientes para socializar lo que sabe y predisposición para llevar adelante estos proyectos.

Os jogos, em si, não constituem instrumentos de avaliação, mas estratégias que oferecem ao professor e aos próprios alunos a possibilidade de observarem o rendimento da aprendizagem, as atitudes e a eficiência do próprio trabalho (Almeida, 1995, p. 52).

Las actividades lúdicas permiten que los alumnos vengán a desarrollar sus actividades de forma divertida y dinámica, los contenidos que son considerados como monótonos o difíciles, olvidando sus problemas, compartiendo los sentimientos positivos para sus compañeros de clase y para con el profesor. Los alumnos olvidan que están siendo observados y abandonan la timidez y las dificultades, haciendo con que aprendan más fácilmente el contenido propuesto, pues de acuerdo con Pizarro (2007) El juego va a funcionar como una estrategia didáctica que va a ayudar al profesor, puesto que esta herramienta puede resolver algunos problemas que él enfrentar clase, como por ejemplo, hacer con que el ambiente de sala de clase se torne un lugar más agradable, un ambiente en que el profesor y el alumno

puedan interactuar de forma dinámica y menos inhibidora ya que el autor habla del primer contacto en una clase, en la cual se propone como actividad inicial el uso del juego.

El profesor debe fornecer los medios para que los alumnos atenten al contenido presentado de forma correcta e comprensible para que estos no vengán a tener una mirada hacia la práctica de jugar como algo que esté fuera del campo didáctico, fuera de lo que llamamos de enseñanza/aprendizaje en términos más sucintos. Es notorio que en los juegos utilizados en las clases de lenguas, no se debe priorizar la forma, sino la capacidad de comunicación que va a ser desarrollada por los aprendices, ya preexistiendo que el punto más importante durante un juego en las clases de lenguas es la utilización de la lengua meta en situaciones significativas y relevantes que lleven los alumnos a un ambiente de inmersión de enseñanza/aprendizaje de la L2 estudiada, aunque ese ambiente de inmersión sea algo creado por parte del profesor, ambiente éste que busca llevar al alumno a quedarse más cerca de la cultura y del lenguaje a través de dinámicas realizadas en sala de clase.

#### **2.4 JUEGO O DINÁMICA ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?**

Los juegos presuponen una modalidad de competición entre sus participantes, en lo cual el resultado final habrá ganadores y perdedores. Pero, ni siempre una derrota puede ser considerada como algo negativo, pues todos están aprendiendo los contenidos y obteniendo una mayor interacción con sus compañeros de clase y también con su profesor. Estos juegos son una oportunidad perfecta para que el profesor logre deshacer los grupos y compactar una mayor interacción con los que participan poco de las clases. Al instante, como bien resalta Pizarro (2007) “el juego es sobre todo un elemento comunicativo”.

Los juegos que poseen un objetivo, tienen importancia para el “modelaje” de la personalidad de los estudiantes por proporcionar el auto evaluación. A través de los juegos, los estudiantes evalúan sus propias destrezas, sus habilidades y desarrollos comparándose con otros alumnos. Ellos pasan a percibir, por si mismos, sin que el profesor les ayude, que obtienen suceso en las actividades lúdicas y que hay aquellos que están más

adecuados a las exigencias de este tipo de actividad. Algunos son mejores en los juegos en que la parte más importante se refleja en la rapidez que tienen que mover el cuerpo en situaciones dinámicas, otros en juegos de raciocinio, con pelota o en la suerte con los dados, etc. Difícilmente, un mismo estudiante se destaca en todos los tipos de juegos, dando espacio para los demás. Durante el juego, el aprendiz conoce sus posibilidades concretas y empieza a jugar con sus propias acciones. Por eso, no es raro que los juegos sean utilizados para introducir un elemento moral en sus actividades lúdicas.

Las dinámicas son actividades que no tienen necesariamente una competición y tampoco existen ganadores o perdedores, las dinámicas sirven para obtener el autoconocimiento, hacer con que los excluidos por los demás o que tengan una timidez muy grande, se integren al grupo y puedan compartir sus experiencias de una forma más relajada y amena, lo que puede no ocurrir en una clase normalmente.

Conjuntamente, se debe llevar en cuenta que ni todas las actividades son propias para determinados grupos de alumnos, por eso es de suma importancia que el maestro conozca las personas que están inseridas en este grupo.

Los juegos son esenciales en el aprendizaje de los niños y jóvenes, siendo un material de apoyo a las clases de cualquier asignatura. Los juegos de lenguaje, expresión oral y escrita enriquecen el lenguaje de los alumnos, estimulando su raciocinio y desarrollando su capacidad de comprensión de la lengua estudiada, haciendo con que dejen el miedo y la timidez de expresarse a través de la lengua meta, teniendo un proceso de interacción y comunicación social activa.

## **2.5 DEL SABER AL PLACER: EL USO DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE E/LE EN LA SECUNDARIA.**

A partir de ahora les presentamos algunas actividades lúdicas que están representadas a través del juego, actividades estas la cuales el profesor puede utilizar para trabajar su práctica docente. La primera que buscamos presentar es propuesta por Pizarro (2007):

- ✓ **Actividad 1ª:** Rompecabezas de músicas
- ✓ **Objetivo:** montar una música
- ✓ **Nivel:** todos
- ✓ **Materiales:** letra de una música y el CD o cinta de la música correspondiente
- ✓ **Desarrollo:** el profesor prepara las letras de las músicas de acuerdo con el número de equipos que va a dividir la clase, una por equipo. El profesor puede cortar la música por frases o por estrofas, de acuerdo con la dificultad de la música y el nivel de los alumnos y entregara una bolsa con los pedazos de letras a cada equipo. Se toca la música y los alumnos intentan colocar la música en su debido orden. Gana el equipo que la organice primero y correctamente.

Esta actividad va hacer con que el alumno venga a trabajar varios aspectos presentados en la lengua como por ejemplo: vocabulario, gramática y oralidad. Este tipo de juego no solo va hacer con que los alumnos tengan una interacción entre ellos, pero también va hacer con que estos puedan quitar sus dudas con ellos mismos, punto muy positivo ya que en este caso el profesor es visto en esta sala de clase como aquél que orienta y no como aquél que todo sabe, el que detiene el saber. Sabemos que en la secundaria hay una preocupación mayor en el aprendizaje de E/LE, que este nivel de enseñanza aquí en Brasil es vuelto para ascensión en cursos como: “Vestibular” y “ENEM” (Exame Nacional do Ensino Médio), pero en este tipo de actividad es posible trabajar para esa finalidad, tanto es que tenemos que tener en cuenta que lo importante no es solo la metodología pero también el método.

En este tipo de actividad podemos también tener la certidumbre que al utilizar el género textual (canción), el alumno podrá tener en una misma sala de clase la diversidad de lo que conocemos como lúdico, pues, va a trabajar no solo el juego pero también la canción en sala de clase, lo que va proporcionar a él una mayor fijación del contenido ofrecido a través de la canción.



Esta actividad dos, también es de Pizarro (2007), y va presentar algunos rasgos distintos de la primera. A medida que el profesor propone una actividad la cual pretende trabajar los errores de los alumnos de una manera que no va a dejarlos avergonzados por tener cometido el error al producir el acto de hablar o el acto de escribir va ayudar y mucho en el crecimiento del alumno en lo que di respecto a aprendizaje en aquella determinada lengua estudiada. Como podemos ver en seguida este juego es preparado para ser trabajado en todos los niveles de enseñanza, pero el profesor tiene que tener en cuenta hasta qué punto va elevar el grado de dificultad y eso evidentemente va a depender del conocimiento que tiene él de sus alumnos.

- ✓ **Actividad 2ª:** Subasta de Errores
  
- ✓ **Objetivos:** corregir errores y repasar contenido
  
- ✓ **Nivel:** todos
  
- ✓ **Materiales:** una bolsa y tiras de papel
  
- ✓ **Desarrollo:** el profesor prepara de antemano unas tiras de papel poniendo en ellas frases equivocadas, sacadas de redacciones que los propios alumnos hayan hecho o apuntadas en momentos de debates o de discusión de materia, ensaca y las pone en una bolsa. Después de dividir el grupo en dos equipos y la bolsa con los errores estará encima de la mesa del profesor. A cada turno se debe ir a la bolsa, sacar una frase y corregirla. A cada corrección acertada el equipo habrá comprado la frase y ganará un punto. Si no consigue corregir, pasa la vez al otro equipo que ganará dos puntos si hace la corrección. Gana el equipo que obtenga más puntos al final.

El modo como se empieza a desarrollar este juego es estupendo, una vez que los errores que serán corregidos son de los propios alumnos y no

errores cualesquiera, facto ese que ayudara en la construcción del saber reflexivo de los alumnos. El modo como se está dividida la clase – en dos equipos – es muy interesante, pues además de sé trabajar el acto reflexivo de aprendizaje del alumno, pasamos a ver una interacción entre los colegas de sala de clase pudiendo acordarnos que el profesor está allí como orientador en el proceso de enseñar/aprender.

No podíamos dejar de hacer mención a otros tipos de juegos que están de moda para trabajarse en sala de clase (juegos virtuales). Estos tipos de juegos hacen con que los alumnos entren en contacto con su propio mundo, pues es sabido que hoy en día respiramos tecnología y es necesario que el profesor esté preparado para manosearlas. En estos tipos de juegos la interacción es más dinámica y atractiva, pues a partir de ellos logramos en cuanto profesores pasar contenidos gramaticales, así como trabajarnos la oralidad y claro eso todo utilizando recursos audiovisuales, lo que facilita y mucho en el aprendizaje.

Aquí podríamos tomar como ejemplos varios tipos de juegos en el ámbito virtual, pero dejemos eso a cargo de los sitios virtuales los cuales hemos dado un vistazo ([espanholito.com](http://espanholito.com) y [cervantes.es](http://cervantes.es)). En estos dos sitios podemos encontrar no solo juegos pertenecientes a lenguaje, pero también la cultura y literatura de diversos países de habla hispánica.

### **3 DATOS Y ANÁLISIS DE LA PESQUISA**

La presente investigación se limita a exponer a través de la siguiente metodología los conceptos presentados a partir de la inserción del lúdico en sala de clase de E/LE más específicamente en la secundaria, buscando de este modo probar a través de un hilo teórico lo cuanto es importante el uso del juego en el proceso de enseñanza/aprendizaje de E/LE.

Utilizando los conceptos formulados por Pessoa (2005), clasificamos nuestra pesquisa del siguiente modo:

Referente la naturaleza de la pesquisa clasificamos como teórica, una vez que nos basamos en algunas teorías referentes la temática abordada

(Jugos). Para que pudiésemos dar una sustentabilidad a nuestra pesquisa utilizamos teóricos como: Huizinga (2000), Almeida (1995), Kishimoto (1999), entre otros.

De acuerdo con el abordaje presentada en nuestro trabajo nuestra investigación se basa en el abordaje cualitativa, una vez que pretende describir algunos juegos los cuales podrán ser desarrollados en la secundaria, juegos estés que van ayudar en el proceso de aprendizaje del alumno.

En este artículo, intentamos presentar un estudio de lo lúdico como herramienta de enseñanza/aprendizaje en E/LE en la enseñanza secundaria en sus más variadas acepciones ya que tenemos como facto que los juegos están presentes desde los primeros días de la vida humana, a través de la caza y del lenguaje como habíamos dicho anteriormente. Algunos autores como Huizinga (2000) creen que el juego antecede la propia cultura y el lenguaje, constituyendo así una de las actividades innatas del ser humano.

El problema abordado en este trabajo, se refiere a la utilización de materiales lúdicos (juegos), en la enseñanza de E/LE, llevándose en consideración la diversidad de estos materiales y de su íntima relación con las actividades humanas, y los materiales usados como elementos motivadores y además de todo facilitadores en el proceso de enseñanza/aprendizaje, tornando de este modo las clases de lengua extranjera estimulante tanto para los alumnos cuanto para los profesores.

Llevando en consideración los aspectos descritos, este trabajo tiene como objetivo mayor analizar de qué modo el juego puede ser trabajado en la enseñanza/aprendizaje de E/LE (Español Lengua Extranjera) específicamente en la enseñanza secundaria, por lo tanto es necesario también valerse de objetivos como:

- Exponer como está siendo trabajado la enseñanza/aprendizaje de E/LE en Brasil;
- Describir la historia del juego en el proceso de enseñanza/aprendizaje;
- Diferenciar el concepto de juego y dinámica;
- Demostrar algunos juegos que podemos utilizar en una sala de clase de E/LE, los cuales van a instimular al alumno en lo que di respecto al aprendizaje.

#### 4 CONCLUSIÓN

Podemos concluir que los juegos pueden ser utilizados como forma de educación lúdica eficiente y esta eficiencia dependerá del preparo de los educadores que pasan a utilizar estos recursos en sus clases. Además, hacer una enseñanza lúdica es antes de todo, formar profesores y/o especialistas para conocer esta forma de educar y los objetivos que quiere lograr. Es muy importante que el profesor no adentre en una práctica con inseguridad o desconocimiento, pues si así lo hace, no lograra el objetivo que desea y su clase puede no tener ningún provecho.

Entonces es necesario que el profesor busque conocimiento, pesquisando, buscando alternativas variadas, recriando, etc., pues cuanto más conocimiento tiene sobre el contenido, más seguridad conseguirá en la explicación y ejecución del trabajo.

Los profesores de lengua extranjera pueden vencer las barreras (obstáculos) que los aprisionan en sus conceptos antiguos, que solo utilizan los manuales didácticos en su enseñanza, pero, al romper este paradigma, los profesores tienden a ocupar un papel transformador en la realidad de su escuela construyendo sus planes en vista de las reales necesidades de los alumnos, respetando así su proceso de construcción cognitiva y permitiendo que se desarrollen a través del universo lúdico. Es con la utilización del juego que podemos utilizar nuestros cuerpos, nuestra creatividad, nuestra intuición, nuestro conocimiento y nuestro lenguaje para que podamos desarrollar algo nuevo. De esa forma, el proceso de enseñanza/aprendizaje tiene un significado tanto para los alumnos como para los profesores y la escuela se queda consolidada como un espacio donde los alumnos tienen una oportunidad de convivir con diferentes realidades y con los más diversos tipos de comunicación y las informaciones pasadas establecen un flujo permanente de ideas y saberes.

## Resumo

As atividades lúdicas despertam um grande interesse por parte dos alunos e estas proporcionam situações nas quais os alunos são inseridos em um contexto onde se utiliza a L2 (Segunda Língua), proporcionando-lhes um contato direto com o idioma estudado, sendo este muito importante, uma vez que dificilmente os alunos poderão ter outras oportunidades de desenvolver seus conhecimentos aprendidos em outros lugares que não seja o ambiente da sala de aula e é por isso que este trabalho busca fazer uma reflexão não apenas com o ato de jogar, mas a utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem de E/LE (Espanhol Língua Estrangeira). Tendo apresentado estas considerações, este trabalho tem como objetivo expor o lúdico como ferramenta de ensino/aprendizagem em E/LE especificamente no ensino médio podendo deste modo desvendar algumas das suas particularidades e algumas características de sua utilização em sala de aula. A partir dos traços apresentados nesta investigação também vamos expor um pouco sobre a história dos jogos na educação, a qual será defendida por alguns teóricos que a representam. Exporemos uma breve diferenciação entre jogos e dinâmicas. Por fim será exposto alguns jogos como exemplos para que os professores os utilizem em sala de aula. Por este ser um tema pouco abordado, este trabalho pode contribuir para que sejam estabelecidas relações entre o jogo e os mais diversos tipos de atividades humanas e conseqüentemente, formar uma discussão sobre sua importância na vida escolar.

**Palavras – chave:** Ensino/aprendizagem, Jogos, Ensino médio.

## REFERENCIAS

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

BRASIL, Ministério da Educação. **PCN + Ensino Médio – Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 1999. Disponível em <http://www.mec.gov.br>

———**Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 2008.

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

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

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (organizadora). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição. São Paulo: Cortez, 1999.

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

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

<<http://www.espanholito.com/2013/09/jogos-educativos.html#.Uwy2lvldUoE>>  
Consultado em 07 de jan. de 2014.

<<http://www.cervantes.es/default.htm>> Consultado em 07 de jan. de 2014.