



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA CAMPUS MONTEIRO
CAMPUS VI - POETA PINTO DO MONTEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS
COORDENAÇÃO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS ESPANHOL**

EMIRIAN DE SOUZA ALVES ROMÃO

**METODOLOGÍAS ACTIVAS: LA ENSEÑANZA DE LENGUA ESPAÑOLA Y EL
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)**

**MONTEIRO
2024**

EMIRIAN DE SOUZA ALVES ROMÃO

**METODOLOGÍAS ACTIVAS: LA ENSEÑANZA DE LENGUA ESPAÑOLA Y EL
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)**

Trabalho de Conclusão de Curso em Letras da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras com habilitação em Língua Espanhola.

Área de concentração: Linguística Aplicada

Orientadora: Prof. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira

**MONTEIRO
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão 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.

R761m Romão, Emirian de Souza Alves.

Metodologías activas [manuscrito] : la enseñanza de lengua española y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) / Emirian de Souza Alves Romão. - 2024.

49 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas, 2024.

"Orientação : Prof. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira, Coordenação do Curso de Letras - CCHE".

1. Metodologias ativas. 2. Ensino de língua espanhola. 3. Aprendizagem baseada em jogos. I. Título

21. ed. CDD 371.78

EMIRIAN DE SOUZA ALVES ROMÃO

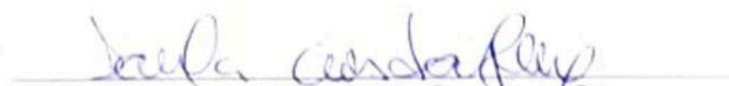
METODOLOGÍAS ACTIVAS: LA ENSEÑANZA DE LENGUA ESPAÑOLA Y EL
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

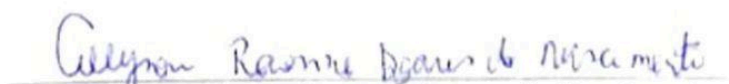
Trabalho de Conclusão de Curso em
Letras da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de licenciado em Letras
com habilitação em Língua Espanhola.

Aprovada em: 13/11/2024.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Esp. Dalila Gomes da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Allyson Raonne Soares do Nascimento
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Se lo dedico a mí mismo, por mi entrega a pesar de los grandes desafíos encontrados, y a mi familia (esposo, padres, hermano y mascotas), por su inmensurable cariño y esfuerzo durante todo este proceso.

AGRADECIMIENTOS

A mi maestra y asesora Maria da Conceição (Conchita), por su compromiso, dedicación y paciencia durante todo este proceso.

A mi esposo Marivaldo, por el estímulo y colaboración con relación a mi formación académica.

A mis padres, Eurivânia y Agênorio, por sus inconmensurables esfuerzos para darme una buena formación académica y ética social.

A mi hermano Alisson, por su inmenso cariño y apoyo delante de mis esfuerzos por alcanzar mis sueños y metas.

A mis mascotas, Sansa y Pitoco, por el amor más sencillo y puro que me brindan, ayudándome a ser cada día más una persona mejor.

A los empleados de la UEPB, Campus Monteiro, por sus servicios cuando fue necesario.

*“El conocimiento que no proviene de la experiencia no es realmente saber.”
(traducción nuestra)*

Lev Vygotsky

RESUMEN

El presente trabajo es fruto de una actividad de pesquisa cualitativa desarrollada en la Pasantía Supervisada IV en el año de 2023. En este trabajo se hizo una investigación entorno del cuestionamiento: ¿La unión de Métodos Tradicionales con las Metodologías Activas son eficaces en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ELE?, de modo que, para responder tal cuestionamiento, hicimos un estudio en lo cual se buscó como objetivo general, por medio de observaciones y recolecta de datos, evaluar el uso y aplicación del ABJ en el aula de ELE, y como objetivos específicos: a) Debatir el uso del ABJ como herramienta activa de enseñanza; b) Demostrar su utilización en las clases de ELE; y c) Testar la utilización del ABJ aliado a los métodos Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe de enseñanza, con alumnos del 2° año (Ciclo V A) y alumnos del 3° año (Ciclo VI A) de la EEEF Miguel Santa Cruz. Tras las investigaciones realizadas pudimos llegar a la conclusión de que la utilización de tales métodos tradicionales aliados al ABJ, son una buena estrategia de enseñanza y aprendizaje que puede ser adoptado en las clases de ELE, de modo que, los mismos complementan y suplen las carencias uno del otro. Para la realización de la investigación fueron analizadas las clases dictadas en la Pasantía Supervisada IV y datos recolectados por medio de la aplicación de un cuestionario.

Palabras-Claves: Metodologías Activas; Lengua Extranjera; Aprendizaje Basado en Juegos.

RESUMO

Este trabalho é resultado de uma atividade de pesquisa qualitativa desenvolvida no Estágio Supervisionado IV em 2023. Neste trabalho, a pesquisa se desenvolve em torno da questão: A união de Métodos Tradicionais com Metodologias Ativas é eficaz no processo de ensino e aprendizagem de ELE?, para tanto, a fim de responder a essa questão, realizamos um estudo no qual buscamos como objetivo geral, por meio de observações e coleta de dados, avaliar o uso e aplicação do ABJ em aulas de ELE, e como objetivos específicos: a) Discutir o uso de a ABJ como ferramenta ativa de ensino; b) Demonstrar a sua utilização nas aulas ELE; e c) Testar a utilização do ABJ aliada com os métodos de Gramática-Tradução e o Método Audiolingual, com alunos do 2º ano (Ciclo V A) e alunos do 3º ano (Ciclo VI A) da EEEF Miguel Santa Cruz. Após a pesquisa realizada, chegamos a conclusão de que a utilização de tais métodos tradicionais aliados a ABJ é uma boa estratégia de ensino e aprendizagem que pode ser adotada nas aulas ELE, de modo que, os mesmos complementam e suprem as lacunas um do outro. Para a realização da pesquisa foram analisadas as aulas ministradas no Estágio Supervisionado IV e dados coletados por meio da aplicação de questionário.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Língua Espanhola; Aprendizagem Baseada em Jogos.

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

ABJ	Aprendizaje Basado en Juegos
ABP	Aprendizaje Basado en Proyectos
EEEF	Escola Estadual de Ensino Fundamental
ELE	Español como lengua extranjera
EJA	Educação de Jovens e Adultos
GBL	Game Based Learning
IFPB	Instituto Federal de Educação e Tecnologia
PBL	Aprendizaje Basado en Problemas
TBL	Aprendizaje Basado en Equipos
TIC	Tecnología de la Información y Comunicación

SUMARIO

1 INTRODUCCIÓN.....	11
2 METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	15
3 EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ).....	19
4 METODOLOGÍA.....	22
4.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	22
4.2 COLABORADORES.....	23
4.3 PROCESO DE GENERACIÓN DE DATOS.....	24
5 EL ABJ COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUA ESPAÑOLA EN LA PASANTÍA.....	25
5.1 DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LAS CLASES.....	25
5.2 ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO Y RESULTADOS.....	29
CONSIDERACIONES FINALES.....	34
REFERENCIAS.....	35

1 INTRODUCCIÓN

Con la renovación tecnológica que sucedió a lo largo de los siglos XX y XXI, hubo la necesidad de resignificación de prácticas cotidianas las que también pasaron a ocurrir en el contexto educacional, modificando incluso la forma de aprender y enseñar, de modo que las clases pasaron a necesitar cambios e implementación de nuevas formas de aprender y enseñar (Luchesi *et al*, 2022).

Las herramientas que las componen son capaces de instigar el pensamiento y posicionamiento crítico, de forma que los alumnos pasan a reflexionar sobre lo que están aprendiendo y el profesor pasa a ocupar el espacio en clase de mediador del conocimiento, lo que se contrapone al aprendizaje pasivo en el que el alumno solo escucha al profesor dictando la clase, sin tener la oportunidad de reflexionar sobre lo que está escuchando o al menos verificar tal conocimiento (Cambridge International, s.d.).

Las Metodologías Activas se distinguen de otros métodos de enseñanza como el Método Gramática-Traducción o el Método Audiolingual En estos el alumno ocupa el lugar de receptor del conocimiento, que es transmitido en la mayoría de las veces sin ningún tipo de reflexión, “enfaticando la imitación, la repetición y la práctica intensiva de la lengua objetivo a través de ejercicios orales y auditivos” (Oliveira Neto, 2023, n.p., traducción nuestra). Ya las Metodologías Activas surgen bajo una nueva perspectiva, que busca “un desarrollo constructivo de la educación que se centra en el estudiante, a través de un trabajo cooperativo y vivencial motivando la generación de un pensamiento crítico como también la creatividad, entre otros factores” (Vilugron, 2021, en línea).

Las Metodologías Activas trajeron innovaciones para la clase, con todo, tenemos que señalar que los métodos dichos tradicionales por mucho tiempo cumplieron el papel educativo en las escuelas y, frente a los cambios en los procesos metodológicos, no podemos simplemente menospreciarlos. Ellos aún se presentan como una herramienta de enseñanza eficaz y pueden ser utilizados con los nuevos métodos pero, desde una nueva perspectiva pudiendo pasar por una renovación en su práctica, de modo que haya una adaptación a las nuevas necesidades educacionales.

Nosotros, en cuanto futuros profesores de ELE, precisamos ser investigadores y agentes de transformación en el actual escenario educativo, de

modo que pasemos a introducir, evaluar y probar nuevas prácticas de enseñanza. Para esto, la Pasantía Supervisada, presente en los cursos de grado, puede ser utilizada de modo que podamos poner en práctica nuestra praxis, y el campo de observación y práctica también pase a ser nuestro objeto de pesquisa. Con eso, cabe señalar que este trabajo es fruto de investigaciones relacionadas a lo largo de las pasantías supervisadas, y surgió a partir del momento que nos dimos cuenta de la carencia de métodos de enseñanza utilizados en la sala de clase, que pudiesen atender a las necesidades educacionales y académicas del alumnado/profesorado.

De esta forma, además de una pesquisa bibliográfica, el presente trabajo presentará datos de pesquisas realizadas en la Pasantía Supervisada IV, que fue realizada en la EEEF Miguel Santa Cruz que forma parte de la red estadual de enseñanza de la ciudad de Monteiro, Paraíba.

El campo de las Metodologías Activas es muy amplio, de modo que, en este trabajo el mayor enfoque será en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). El ABJ no tiene como objetivo su uso único y exclusivo en las clases, pero debe de estar aliada a otras metodologías de enseñanza en el momento de la práctica, para reforzar o introducir nuevos contenidos.

De modo breve y amplio, Gúzman (2011, p. 19) explica que “a grandes rasgos, podemos decir que el ABJ supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula y, de esta forma, trabajar o reafirmar unos contenidos lo que sería ‘estudiar jugando’. En otras palabras, el ABJ es una herramienta capaz de llevar a las clases una nueva manera de aprender, la que nos encanta desde niños, que es jugar para aprender de una forma más dinámica y lúdica, proporcionando un aprendizaje significativo.

Por lo que se refiere a la investigación del trabajo, la misma se dará entorno de la siguiente problemática: ¿La unión de Métodos Tradicionales con las Metodologías Activas son eficaces en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ELE? Ya con relación a los objetivos de este trabajo, el objetivo general es: Evaluar el uso y aplicación del ABJ en el aula de Lengua Extranjera. En los objetivos específicos se pretende: a) Debatir el uso del ABJ como herramienta activa de enseñanza; b) Demostrar su utilización en las clases de Lengua Española; c) Testar la utilización del ABJ aliado a los métodos Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe de enseñanza, con alumnos del 2º año (Ciclo V A) y alumnos del 3º año (Ciclo VI A).

Por cierto, cabe señalar que trabajos como este son necesarios para la formación de futuros profesores, a la vez que nuestro futuro campo de actuación pasa a ser objeto de evaluación e investigación para el desarrollo de conocimientos relacionados a las nuevas metodologías de enseñanza, que pueden ayudarnos en nuestra futura práctica docente y para presentar e instigar análisis críticos acerca de la utilización de nuevas herramientas de enseñanza en los actuales contextos educacionales. El análisis que traemos sobre nuevas formas de aprender y enseñar puede instigar la utilización de herramientas como el ABJ y de otras más, en las clases de LE, asociando su utilización al Método Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe que hasta entonces utilizamos, y que sigue teniendo su valor.

Según Cervantes (s.d., en línea)

Para este método, la lengua es un sistema de reglas que debe ser enseñado mediante textos y relacionado con las reglas y significados de la primera lengua. La base tanto de la descripción lingüística como de las actividades realizadas en clase es la lengua escrita. El vocabulario se aprende mediante listas de palabras y se pone especial énfasis en el grado de corrección de la traducción.

O sea, en este método utilizamos la lengua materna del estudiante para hacer la traducción de textos según las reglas del sistema. E su enfoque no está en oralidad, sino que, en la escrita de la lengua, de modo que el vocabulario es adquirido por medio del estudio de listas asociado a su corrección en la hora de la traducción.

Ya con relación Método Audiolingüe podemos definirlo como

El método audiolingüe es aquel en el que la comprensión y producción oral están en el centro del aprendizaje de la lengua y el estudiante debe aprender a utilizar la lengua en situaciones cotidianas, a través de diálogos. La formación de hábitos debe lograrse mediante repeticiones de patrones en el laboratorio de lenguaje (USP, s.d. en línea, traducción nuestra).

En otras palabras, el Método Audiolingüe tiene su mayor enfoque en la comprensión y producción oral, de modo que, estos dos puntos deben de ser aprendidos por los estudiantes a través de situaciones cotidianas, por medio de la repetición de diálogos.

En consecuencia, para contemplar los objetivos propuestos, este trabajo estará compuesto por cinco tópicos y la conclusión. El primero, la Introducción, apuntará brevemente el corpus de este trabajo. El segundo, "Metodologías Activas y el proceso enseñanza y aprendizaje", trata ampliamente del surgimiento de las Metodologías Activas y su papel en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El tercer

tópico, “El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)”, estará compuesto por la definición, formas de aplicación e impactos de aplicación en las clases de lengua de esta herramienta.

El cuarto tópico, “Metodología de pesquisa utilizada”, apuntará el tipo de metodología de pesquisa adoptado para la realización del presente trabajo, la recolección de datos, la pesquisa realizada en la Pasantía Supervisada IV y presentará los colaboradores en la investigación. Ya el quinto capítulo, “El ABJ como herramienta de enseñanza de LE en la Pasantía Supervisada”, se compone de datos de pesquisas recolectados a lo largo de las Pasantía Supervisada IV, como también de una descripción, discusión, análisis, evaluación y resultados de tal pesquisa.

Por último, en las conclusiones, se expondrán sucintamente los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo bibliográfico y de análisis de las temáticas abordadas en este trabajo.

2 METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Las Metodologías Activas, juntamente con la Escuela Nueva¹, surgieron a partir de la necesidad de nuevos métodos de enseñanza que atendieran a las necesidades educacionales emergentes que exigían “un nuevo tipo de formación de la escuela, [...] diferente a los modelos mecánicos y repetitivos de la enseñanza tradicionalista” (Kfourí, 2019, p. 132, traducción nuestra). Había la necesidad que el alumno pasase a ocupar el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, y el mayor enfoque dejase de ser el aprendizaje basado en la transmisión de conocimientos y se volcara a un aprendizaje significativo y activo por parte del alumno.

Según Mota y Rosa (2018, p. 261, traducción nuestra), “las metodologías activas surgieron en la década de 1980 como una alternativa a una tradición de aprendizaje pasivo, donde la presentación oral del contenido por parte del profesor era la única estrategia de enseñanza”. Desde entonces, las Metodologías Activas ganan cada vez más espacio en las escuelas, de modo a complementar antiguos métodos de enseñanza y aprendizaje.

Con todo, de acuerdo con Abreu (2009), desde una mirada histórica, el método activo presente en las Metodologías Activas ya presentaba sus primeros indicios de surgimiento en la obra de Emilio de Jean Jacques-Rousseau (1712-1778), considerado el primer tratado acerca de la filosofía de educación. Sobre la obra Abreu explica que:

[...] este pensador valora la experiencia, y esta debe preceder a la teoría, así como lo concreto precede a la abstracción. Dice que para mantener la curiosidad del estudiante no se debe tener prisa por responder preguntas. Propone, en cambio, ofrecerles preguntas para resolver (Abreu, 2009, p. 19 traducción nuestra).

Rousseau, con esta nueva concepción de aprendizaje, haz con que veamos el papel del profesor y del alumno en el aula de clase de un modo distinto, en el que el alumno pasa a ser el principal agente de este proceso y el profesor, el responsable por despertar su curiosidad, utilizando estrategias didácticas que hagan con que el alumno por sí mismo llegue a la respuesta al ser guiado a lo largo de su

¹ La Escuela Nueva fue una corriente pedagógica que surgió a partir de importantes cuestionamientos y críticas al modelo de enseñanza tradicional (Kfourí *et al*, 2019).

experiencia pues, para Dewey (2010 *apud Westbrook et al*, 2010, p. 59, traducción nuestra), “todo aprendizaje debe integrarse a la vida, es decir, adquirirse en una experiencia de la vida real [...]”, y que las Metodologías Activas son capaces de proporcionar, por medio de sus varias herramientas activas de enseñanza y aprendizaje, como el ABJ.

Aún sobre el papel del profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Dewey (2010 *apud Westbrook et al*, 2002, p. 64, traducción nuestra) dice que “el profesor es un elemento esencial de la situación en la que el alumno aprende, y su papel es precisamente el mismo: guiar, orientar y estimular la actividad a través de caminos conquistados por el conocimiento y la experiencia.

De este modo, el profesor por medio de su experiencia académica, e incluso de vida, podrá guiar al alumno por los caminos que él mismo recurrió hasta llegar al conocimiento. Algo que Vygotsky (1989 *apud Rosa y Goi*, 2024, en línea) puntúa al hablar que “el aprendizaje se produce a través de la interacción social y que el desarrollo del sujeto es resultado de la relación con el mundo y las personas con las que interactúa”.

Las Metodologías Activas y la Escuela Nueva tienen principios en común, ya que “las Metodologías Activas recurren a los principios pedagógicos de la Escuela Nueva, remodelando y mejorando los métodos de enseñanza y aprendizaje escolanovista” (Kfoury et al, 2019, p. 133, traducción nuestra). Uno de esos principios es que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ocurrir del profesor para el alumno de modo que el alumno sea el protagonista en este proceso en que debe de aprender activamente, desarrollando su autonomía, para que haya un aprendizaje reflexivo desvinculado de la mera transmisión de conocimientos (Kfoury *et al*, 2019).

En las Metodologías Activas el proceso de enseñanza y aprendizaje sucede, según Luchesi *et al* (2022, p. 16), a partir:

[...] de la problematización de la realidad, relacionando la teoría con la práctica y apuntando la articulación del contexto social, con el objetivo de acercar a las personas a la vida real y observación, que por tanto permiten la comparación y la reflexión (traducción nuestra).

Luchesi sugiere la junción de la práctica con la teoría, o sea, la praxis, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo que haya una problematización de la realidad del alumno, a partir de la articulación de los contenidos con su contexto social, instigando un acercamiento a la vida real, haciendo con que el alumno

desarrolle su percepción crítica reflexiva sobre su propia realidad, atribuyendo así, sentido a lo que está aprendiendo.

Otro punto fundamental de las Metodologías Activas es el Aprendizaje Activo, que es “un enfoque en el que los estudiantes participan en el proceso de aprendizaje construyendo conocimiento y comprensión” (Cambridge International, s.d., p. 1, traducción nuestra). O sea, los estudiantes pasan a participar activamente de su propio proceso de aprendizaje y son los responsables por la construcción de conocimientos basados en una mayor comprensión de lo que están aprendiendo.

Para que este aprendizaje ocurra, es necesario que el profesor considere los conocimientos previos de los alumnos ya que, según Hülsendeger (2009, p. 20), debemos “superar la idea del estudiante ser una hoja en blanco o una pizarra en blanco, empezando a percibirlo y comprenderlo como sujeto con ideas y explicaciones propias de la realidad que le rodea”. O sea, debemos considerar el conocimiento del alumno, su historia e incluso su entorno social pues, al adquirir nuevas ideas, necesita realizar la conexión entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo. Además, el Aprendizaje Activo exige, por parte del alumno, la reflexión y práctica de lo que están aprendiendo para que, de este modo, haya una mayor comprensión de lo aprendido.

Por su vez, el Aprendizaje Activo ofrece algunas ventajas, entre ellas está la construcción del conocimiento en conjunto con la comprensión, lo que posibilita la aplicación posteriormente de lo aprendido a nuevas situaciones, contextos y problemas; la promoción de la autonomía del alumno, lo que posibilita un mayor control sobre su propio proceso de aprendizaje; como también el desarrollo de habilidades que podrán ser posteriormente utilizadas en su vida. Su aplicación no necesita el uso de muchos recursos, se puede hacer en pequeños o grandes grupos y su desarrollo puede ser en parejas o grupos, estimulando la interacción social y el intercambio de conocimientos entre los aprendices (Cambridge International, s.d.).

Las Metodologías Activas disponen de una variedad de herramientas, según Barros *et al* (2017 *apud* Luchesi *et al*, 2022, p. 15), como:

[...] la discusión de situaciones problema, casos clínicos, contextualización de la realidad, exposición crítica y reflexiva, uso de tecnologías, entre otros que ayudan en el desarrollo de diversas habilidades, como comunicación, trabajo en equipo, postura de liderazgo, respeto por los compañeros y capacidad de evaluar críticamente.

Luchesi *et al* (2022) expone y discute algunos tipos de Metodologías Activas

que son: Aprendizaje Basado en Equipos (TBL), Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Basado en Problemas (PBL), entre otros, pero el universo de las Metodologías Activas es muy amplio, de modo que el profesor tiene muchas posibilidades para elegir, aumentando la posibilidad de alcanzar a todos los alumnos, ya que cada alumno aprende de una forma distinta.

Por su vez, Guzmán *et al* (2021) en el Manual de Aprendizaje Basado en Juegos, añade que hay más dos tipos de Metodologías Activas, la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que es el mayor enfoque de este trabajo.

3 EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

El ABJ es una metodología activa de enseñanza y aprendizaje que, de modo amplio, podemos decir que supone la utilización, adaptación o creación de un juego para ser utilizado en el aula con el objetivo de trabajar el contenido en foco, lo que podemos definir también como “estudiar jugando”. El uso del juego en aula de clase debe de ser con fines educativos, llamando la atención del alumno, estimulando su participación y proporcionando un aprendizaje satisfactorio, además sirviendo para la adquisición de conocimientos concretos, a la vez que sus objetivos deben de ser didácticos y el contenido debe de estar adaptado al juego (Guzmán *et al*, 2021).

El Aprendizaje Basado en Juegos proviene de la sigla inglesa GBL (*Game Based Learning*) que “consiste en la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, asimilación o evaluación de conocimientos” (Net-Learning, 2015, n.p.). También podemos definir el ABJ, según Calayud (s.d., n.p.), como “la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación”

Algo que podemos destacar es la relación entre el ABJ y los *serious games*², que como el ABJ tiene un propósito educativo, sin el foco en el entretenimiento, aunque puede ser divertido, presenta objetivos claros e implica competencia y recompensas (Okleina, 2021, en línea).

El ABJ se distingue en algunos aspectos de la Gamificación, también conocida por Ludificación. En ella se utilizan las dinámicas, mecánicas y reglas del juego sin que se esté en un entorno necesariamente lúdico. De este modo, hay una adaptación de las reglas y de la ludificación al contenido en foco y la utilización de elementos que componen el juego, como los trofeos, puntos, rankings, avatares, misiones, entre otros. Ya el ABJ, según Guzmán *et al* (2021, p. 20), “se juega a un juego, bien sea adaptado o no, para adquirir una serie de conocimientos concretos”.

Raleduc (2022) va a presentar de un modo más amplio, las diferencias entre Gamificación y el ABJ. Según él, en la Gamificación hay el uso de mecánicas del juego, recompensas, elementos de diseño, puntos, niveles en tablas de clasificación

² Un *serious game* es un juego desarrollado con un fin educativo, sin tener la función principal de entretenimiento, lo que no quiere decir que no pueda ser divertido, según Clark Abt. En general, tiene un objetivo claro, tiene una trama e implica competencia. y recompensas (OKLEINA, 2021, en línea, traducción nuestra)

que normalmente son vistas en juegos en línea. Él también destaca una de las grandes diferencias entre estos dos métodos, explicando que la Gamificación depende y tiene su enfoque en un sólido sistema de recompensas, en la que los jugadores deben tener su propia motivación, a la vez que el ABJ puede presentar incentivos, pero, se centra más en el proceso, en la experiencia y en la idea de progreso.

Otra diferencia apuntada, es con relación al *feedback*, que por cierto está presente en los dos metodologías, sin embargo, con la diferencia de que en la Gamificación, él sucede a través de recompensas, ya en el Aprendizaje Basado en Juegos, se da por medio de la experiencia del juego, con base en un aprendizaje basado en los errores, de modo que, el alumno al cometer el error pasa por tal experiencia, pudiendo utilizarlo también como una herramienta de aprendizaje (Raleduc, 2022).

Sobre el acto de jugar Guzman explica que “jugamos porque necesitamos experimentar emociones. Y la vivencia de emociones activa los resortes de la memoria a largo plazo, lo que favorece el anclaje de aprendizajes significativos duraderos” (Guzmán, 2021, p. 6). Entendemos así que el acto de jugar puede ser una eficaz herramienta en el proceso de aprendizaje, proporcionando un aprendizaje activo que, además de agregar un aire lúdico en las clases, haz con que los alumnos aprendan de una manera divertida y agradable, a través de un método que también proporciona la interacción entre ellos, elemento que contribuye significativamente para el aprendizaje.

Kishimoto (1999 *apud* Cotonhoto *et al* 2019, p. 40) habla que, “el juego educativo utilizado en el aula la mayor parte de las veces va más allá del juego y se convierte en una herramienta de aprendizaje”. Con eso, podemos llegar a la conclusión que la inserción de juegos en clase puede contribuir sustancialmente para el aprendizaje de los alumnos, y puede ser utilizada como una herramienta de enseñanza y aprendizaje en el aula.

La inserción de juegos también puede promover la concentración, participación, interacción entre otros beneficios para el aprendizaje, además de permitir “la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades” (Arija, 2021, p. 14), lo que se

presenta como una buena estrategia para incentivar la participación e interacción de los alumnos en el aula.

Entretanto, el juego no puede solamente ser insertado en el aula de clase sin un objetivo didáctico a alcanzar tampoco, según Guzmán (2021, p. 19), “podemos usar juegos constantemente, estos deben ser complementarios a la metodología habitual de cada educador o educadora que las aplica”. En otras palabras, debe de ser una herramienta que puede ser utilizada en conjunto con otros métodos de enseñanza, con el objetivo de consolidar contenidos previamente trabajados a través de otros métodos, sea los tradicionales como los ya citados en este trabajo u otros más.

4 METODOLOGÍA

En este capítulo se presentará la metodología utilizada para el desarrollo de la pesquisa realizada en la pasantía supervisada, que tenía como objetivo testar la utilización del ABJ aliado a los métodos Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe en grupos de Educación de Jóvenes y Adultos (EJA), a través de la aplicación de estos métodos en las clases de ELE y por medio de la aplicación de un cuestionario.

Sobre la pesquisa en la pasantía, podemos enfatizar la importancia del desarrollo de investigaciones en el campo educacional de enseñanza, principalmente debido a la constante necesidad de adecuación a los más diversos contextos educacionales y tipos de aprendizaje de cada alumno, que encontramos en el momento de nuestra práctica en la pasantía y en futuras situaciones, llevándonos a reflexionar sobre cómo podemos enseñar de modo a contemplar la mayor parte de nuestros alumnos.

Acerca de la pesquisa en la pasantía, Pimenta y Lima (2010, p. 247, traducción nuestra) habla que “las experiencias de pasantías con investigaciones muestran un vigoroso potencial para la formación de profesores”, de modo que, la pesquisa se vuelve un instrumento a más, que puede contribuir sustancialmente con la formación de profesores.

4.1 CONTEXTUALIZACIÓN

En la pesquisa realizada, se buscó describir las situaciones que fueron analizadas y los datos colectados, caracterizándose como una pesquisa descriptiva. Según Selltiz et al (1965 *apud* Oliveira, 2011, p. 21) la pesquisa descriptiva “busca describir un fenómeno o situación en detalle, especialmente lo que está ocurriendo, permitiendo abarcar con precisión las características de un individuo, una situación o un grupo, así como descubrir la relación entre eventos”.

Además, se caracteriza como cualitativa porque se buscó a través de la pesquisa “una comprensión más profunda de la investigación de cuestiones relacionadas con el fenómeno en estudio y sus relaciones, a través de la máxima apreciación del contacto directo con la situación estudiada” (Gil, 1999 *apud* Oliveira 2011, p. 24). También podemos afirmar que es cualitativa porque

Los investigadores que utilizan los métodos cualitativos buscan explicar el porqué de las cosas, expresando lo que conviene hacer, pero no cuantifican los valores y los intercambios simbólicos ni se someten a prueba de hechos, pues los datos analizados son no métricos (suscitados y de interacción) y se valen de diferentes enfoques (Gerhardt y Silveira, 2009, p. 34, traducción nuestra).

Se utilizó como técnica de colecta de datos un cuestionario semiestructurado (Apéndice A), definido por Marconi y Lakatos (1996, p. 88 *apud* Oliveira 2011, p. 37) como una “[...] serie ordenada de preguntas, respondidas por escrito sin la presencia del investigador”, que nos posibilita alcanzar un mayor número de participantes, por medio de respuestas anónimas. Ya como técnica de análisis de datos, se utilizó el análisis de contenido, que según según Moraes (1999, p. 2 *apud* Cardoso, 2021, p. 100) constituye

[...] una metodología de investigación utilizada para describir e interpretar contenidos de todo tipo de comunicaciones. “Este análisis, que conduce a resultados sistemáticos, cualitativos o cuantitativos, ayuda a reinterpretar los mensajes y lograr una comprensión de sus significados a un nivel que va más allá de una lectura común”.

En este caso, el contenido analizado e interpretado fue el del cuestionario aplicado, de manera que hubo un análisis sacando a la luz lo que estaba en segundo plano del mensaje, buscando otros significados intrínsecos en el contenido recolectado (Oliveira, 2011).

4.2 COLABORADORES

Como colaboradores de la pesquisa, fueron elegidos alumnos de la EEEF Miguel Santa Cruz, localizada en la ciudad de Monteiro (PB), siendo una de las escuelas más antiguas del municipio. Estos grupos fueron elegidos por indicación de la profesora del componente de Pasantía Supervisada IV, frente a la necesidad de la pasante de encontrar grupos para realizar la pasantía por la noche, ya que la pasante trabajaba por la mañana y tarde.

Los grupos elegidos fueron el 2° año (Ciclo V A) de Enseñanza Media, compuesto por 29 alumnos y el 3° año (Ciclo VI A) de Enseñanza Media, con 35 alumnos. Los dos grupos eran de la EJA³, compuestas por alumnos jóvenes, adultos

³ La Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) es una modalidad de Educación Básica que permite a los estudiantes retomar y completar sus estudios, promoviendo así calificaciones para obtener mejores oportunidades en el mercado laboral y medios para comprender mejor su condición de ciudadano (ESCOLA DIGITAL PROFESSOR, s.d. en línea, traducción nuestra).

y mayores, con edades distintas entre sí, que enfrentaban dificultades para estar presentes diariamente en las clases, ya que era un público compuesto en su mayoría por amas de casa y trabajadores que buscaban la conclusión de sus estudios.

4.3 PROCESO DE GENERACIÓN DE DADOS

El proceso de generación de los datos ocurrió entre los días 27 de octubre y 01 de diciembre de 2023, en dos etapas. La primera ocurrió con la aplicación del ABJ en dos clases una en el 2° año (Ciclo V A), el día 27 de octubre y la otra en el grupo del 3° año (Ciclo VI A), el día 17 de noviembre. La segunda etapa ocurrió en los días 24 de noviembre y 01 de diciembre, con la aplicación del cuestionario por la profesora de los grupos, tras el término de las clases de la pasantía debido a, principalmente, al corto período de tiempo de las clases. Cabe señalar, que el cuestionario fue realizado en la lengua materna de los alumnos, o sea, en portugués, y solo 5 alumnas del 2° año (Ciclo V A) y 8 alumnas del 3° año (Ciclo VI A) respondieron al cuestionario.

En la primera etapa, se impartieron clases a dos grupos de EJA, en las que se utilizó el ABJ en conjunto con el Método Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe, con el objetivo de testar su eficacia en la enseñanza y aprendizaje de ELE. De modo que fueron realizadas descripciones y reflexiones sobre la utilización de estos métodos tradicionales y del método perteneciente a las metodologías activas, el ABJ, contemplando los objetivos propuestos en el inicio de este trabajo.

La segunda etapa, constituida por la aplicación del cuestionario, tenía como objetivo recolectar opiniones de los alumnos sobre el uso del ABJ y de los métodos tradicionales anteriormente citados en las clases. Las opiniones fueron analizadas posteriormente de modo significativo.

5 EL ABJ COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUA ESPAÑOLA EN LA PASANTÍA

En este tópico será realizada una descripción de las dos clases que fueron dictadas en la pasantía IV, en los grupos del 2° año (Ciclo V A) y del 3° año (Ciclo VI A), trayendo un debate sobre el uso del ABJ como herramienta activa de enseñanza, con la demostración y descripción de su uso en las clases de LE, además de traer datos de la pesquisa y el análisis de la utilización del ABJ aliado a dos métodos de enseñanza tradicionales de Gramática-Traducción y Método Audiolingüe.

5.1 DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LAS CLASES

La clase del 2° año (Ciclo V A) ocurrió el día 27 de octubre de 2023, el tema de la clase era “jugando con el verbo gustar” y los contenidos abordados fueron el verbo gustar y los pronombres reflexivos átonos, con el objetivo general de que los alumnos aprendiesen a utilizar el verbo gustar y los pronombres reflexivos en los diversos contextos de habla. Como objetivos específicos se establecieron: a) trabajar la forma, la construcción y el uso del verbo gustar y de los pronombres reflexivos en español a través de un juego y; b) elaborar frases orales con el fin de consolidar la forma correcta de utilizar el verbo gustar y los pronombres reflexivos por medio del juego de tablero “El verbo gustar” (Apéndice B).

Al inicio de la clase retomé brevemente la explicación del verbo gustar y de los pronombres reflexivos de las dos clases anteriores, con el auxilio de la gramática de Castro (1996, p. 52 a 55), hice una explicación. En este momento inicial de la clase, hubo el uso de los métodos Gramática-traducción y el Audiolingüal, pues a medida que explicaba en la pizarra, hacía la traducción de las frases de ejemplos utilizados, y para comprobar si habían comprendido, pedía que los alumnos construyeran oralmente frases similares a las de la explicación.

Tras ese breve momento inicial de la clase, informé a los alumnos que íbamos a practicar el uso del verbo gustar y de los pronombres reflexivos por medio de un juego, convirtiendo el juego como una herramienta activa de aprendizaje, que proporciona la adquisición de nuevos conocimientos (Guzmán *et al*, 2021; Kishimoto, 1999 *apud* Cotonhoto *et al*, 2019).

Para iniciar el juego, solicité que pusieran sus sillas frente a sus colegas

(Apéndice C), para modificar la disposición tradicionalmente utilizada en el aula y promover una mayor interacción entre los alumnos. En seguida, pedí que alguien se dispusiese a empezar el juego jugando al dado, y una de las alumnas se dispuso. El juego consistía en lanzar el dado para saber el número de casas que caminaría el participante. Las casas estaban compuestas por imágenes y por los pronombres personales, que deberían ser utilizados juntamente con el verbo gustar por los alumnos para formar frases.

A la medida que jugaban (Apéndice D), les orientaba y hacía correcciones oralmente cuando era necesario, haciendo referencia a lo que afirma Westbrook *et al* (2002 *apud* Dewey 2010), al hablar del papel del profesor como un mediador del conocimiento en el aula de clase. Al paso que jugaban, los alumnos también podían consultar la gramática de Castro (1996), haciendo la junción de los métodos de enseñanza y aprendizaje, de modo que uno complementaba el otro, llevándonos a la conclusión de que es posible hacer la junción de métodos tradicionales y activos de enseñanza y aprendizaje, de modo a no menospreciar los métodos tradicionales, pues, aún son innumerables sus contribuciones en el proceso de enseñanza.

La aplicación del juego como una herramienta activa pudo proporcionar como afirma Vygotsky (1989 *apud* Rosa y Goi, 2024) una mayor interacción social, participación en el aula y desarrollo comunicativo entre los sujetos que estaban interactuando oralmente. Incluso, una alumna que no participaba activamente de las clases pasó a participar e interactuar en el momento de la aplicación del juego.

Además, fue evidente la construcción del conocimiento de los alumnos en conjunto con la comprensión a través del método activo utilizado, como también la eficacia de la aplicación del aprendizaje activo por medio del juego, con la aplicación de pocos recursos, solamente de una hoja y de un dado, siendo esas las ventajas del aprendizaje activo, como afirma Cambridge International (s.d.).

Otro punto que cabe señalar es la autonomía que fue proporcionada a los alumnos por medio del ABJ, con relación a sus procesos de aprendizaje, otra característica y ventaja del aprendizaje activo (Cambridge International, s.d.). Los alumnos, al aprender jugando, pasaron a ser los principales protagonistas en su proceso de aprendizaje y, el profesor, mediador del conocimiento.

La clase del 3° año (Ciclo VI A) ocurrió el día 17 de noviembre, empezando a las 20h18, cuyo tema era “las profesiones”, abordando los artículos determinados e indeterminados y el vocabulario de las profesiones y tiendas. Como objetivos de la

clase, teníamos como general: utilizar los artículos determinados e indeterminados en situaciones de uso de lengua. Como específicos: a) explicar los tipos de artículos (definidos e indefinidos) y su uso en español; b) insertar el vocabulario de las profesiones/tiendas al jugar y; c) trabajar con la expresión oral, auditiva y lectora por medio de un juego sobre los artículos y las profesiones en español.

En esta clase fue utilizado el juego nombrado “¿Dónde trabaja...?” (Apéndice E) adaptado por mí, haciendo referencia a una de las características del ABJ, que es utilizar un juego bien sea adaptado o no como señala Guzmán *et al* (2021). A través del juego, se pudo trabajar la comprensión lectora, expresión oral y la competencia gramatical, utilizando los métodos Gramática-Traducción y el ABJ como veremos a continuación.

Empecé la clase haciendo la revisión de los artículos determinados e indeterminados, contenido que ya había sido trabajado por la profesora y sugerido por ella que fuese nuevamente trabajado. Para hacer la explicación hice la utilización de unas diapositivas (Apéndice F), herramienta que se inserta en el marco de las Tecnologías de la Información y Comunicación⁴ (TICs), que expuse por medio de una televisión disponible en el aula (Apéndice G). Haciendo de este modo, el uso de una de las herramientas activas, como sugiere Barros *et al* (2017 *apud* Luchesi *et al*, 2022), en este caso, el uso de tecnologías en clase, que por cierto pueden ayudar en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Al mismo tiempo que hacía la explicación, daba ejemplos del uso de los artículos en español y luego hacía la traducción cuando era necesario. También hacía preguntas de vocabulario y, cómo los alumnos desconocían muchas palabras presentes en las diapositivas, realicé la traducción de algunas de las palabras: “nube”, “muchacho”, “tormenta”, “auto”, “silla”, “mañana”, “botella”, “pantalones”, entre otras, y la que más llamó la atención de los alumnos fue la palabra “guitarra”. En este momento de la clase, podemos destacar la importancia del método Gramática-Traducción en la comprensión del vocabulario, como también sus contribuciones en las clases de ELE.

A continuación, con la intención de introducir el juego en la clase, pregunté a los alumnos que hacían de niños, al que respondieron “jugábamos”⁵. En seguida, les

⁴ Es un conjunto de recursos tecnológicos para obtener, procesar y generar información que se hace accesible a través de redes de comunicación (SANTIN, s.d., n.p)

⁵ “Brincávamos”

pregunté si era algo aburrido y me dijeron “era divertido y nos gustaba”⁶. Luego hice otra pregunta: les pregunté si aprendían algo jugando y los alumnos respondieron “aprendemos muchas cosas y fue divertido”. Estas preguntas llamaron la atención de los alumnos, y las respuestas me llevaron a la conclusión de que los juegos son herramientas importantes en el proceso de aprendizaje desde niños e, incluso, después que nos convertimos en adultos.

Para iniciar el juego, les hablé que iríamos utilizar el ABJ para aprender de una manera divertida. Les expliqué que cada alumno debería sacar una ficha, leer, contestar y después elegir a un colega para continuar el juego. La profesora se dispuso a iniciar, lo que incentivó aún más los alumnos a participar y sirvió para reafirmar lo que Arija (2021) dijo sobre lo que la socialización entre iguales proporciona, que en este caso fue un ambiente de confianza, libertad y seguridad para los alumnos, lo que disminuye el miedo que casi todo alumno presenta al tener que participar de alguna actividad, ya que en la mayoría de las veces se quedan con miedo de cometer algún error, pues creen que los errores son malos para el proceso de aprendizaje.

En el juego, había preguntas como “En la panadería trabaja ¿? panadero”, en las que, los alumnos deberían completar oralmente con el artículo adecuado. Además del ABJ, pudimos hacer la utilización del método Audiolingüe, ya que los alumnos por medio del juego trabajaron la gramática a través de la oralidad y la comprensión lectora y no solamente la simple memorización del contenido.

La mayor parte de los alumnos participó del juego (Apéndice H), los que no participaron, fue debido al tiempo (uno de los obstáculos actuales de las clases de ELE en la red de enseñanza estadual). Fue notoria la participación e interacción que la actividad basada en el ABJ trajo para la clase: por medio de pocos recursos utilizados, o sea, solo fichas impresas, fue posible aplicar el ABJ con éxito como apunta Cambridge International (s.d.).

A los alumnos les encantó el juego al punto de que una de las alumnas dijo “profesora traiga más actividades como esta”⁷, lo que me llevó a la conclusión de que el uso del ABJ trae muchos beneficios para las clases de LE, entre ellos: aprender de una manera divertida de forma activa y no por medio de la memorización; aprender en un ambiente de interacción social entre los individuos en

⁶ “Era divertido e nós gostávamos.”

⁷ “Professora traga mais atividades como essa.”

el que el profesor pasa a ser un mediador del conocimiento y el alumno el principal protagonista y responsable por su proceso de aprendizaje.

El proceso de planificación y ejecución de las clases también sirvió para conocer la realidad de las clases de LE, en especial la realidad y dificultades de aprendizaje de los alumnos del EJA que, de cierto modo, fueron sanadas por medio de los métodos de enseñanza utilizados en las clases. Además, la pesquisa nos llevó a la conclusión de que, aunque no se utilice con frecuencia el ABJ en las clases de LE, la cantidad de material encontrada referente a este método es substancial y se encuentra accesible para utilización en las clases sin grandes costos, basta solo que sea despertada la curiosidad de los profesores de LE, para que tales métodos sean implementados en clase de modo a contribuir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

5.2 ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO Y RESULTADOS

Tras los análisis de las clases, traeremos los resultados y análisis del cuestionario aplicado en el 2° año (Ciclo V A) y 3° año (Ciclo VI A) en los días 21 de noviembre y 01 de diciembre.

La primera pregunta era “¿Asististe a cuántas clases dictadas por la profesora pasante?”⁸, a continuación, siguen las respuestas de los alumnos dispuestas en un cuadro.

CUADRO 1 - Respuestas de la primera pregunta

¿Usted asistió a cuántas clases impartidas por la profesora pasante?	Cantidad de alumnos
() una	3
() dos	4
() tres	0
() cuatro	3
() cinco	3
Total	13

FUENTE: Elaboración propia

⁸ “Você compareceu a quantas classes ditadas pela professora estagiária?”

Decidí hacer esta pregunta por haber visto que en los dos grupos el índice de ausencia era alto lo que, de cierto modo, podría perjudicar el desarrollo de las clases y la aplicación del cuestionario. Fue posible comprobar que tres de los alumnos que participaron de la pesquisa solo asistieron a una clase y cuatro de ellos solo a dos clases de las cinco impartidas por la profesora pasante.

La segunda pregunta fue “¿Cómo usted evalúa las metodologías de enseñanza y aprendizaje adoptadas en las clases? ¿Ellas ayudaron a comprender y aprender los contenidos propuestos?”⁹. Algunas de las respuestas fueron “Sí, ayudó mucho y tuvimos una gran experiencia de aprendizaje. Ella trajo algunos juegos para ayudarnos a entender mejor la Lengua Española”¹⁰. “Ayudó mucho porque intensificó el aprendizaje y aclaró más el contenido”¹¹. “Pude comprender mejor el contenido y con mayor claridad”¹². “Buenas las metodologías, me sentí libre para hacer cualquier pregunta y me trajo aclaraciones”¹³.

A través de estas respuestas llegué a la conclusión que los métodos de enseñanza adoptados fueron eficaces y cumplieron su papel con relación al proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos. Por medio de la utilización de esos métodos en las clases, en especial el ABJ, se pudo proporcionar a los alumnos una experiencia nueva de aprendizaje, ayudándoles a comprender y aprender con una mayor facilidad los contenidos propuestos. Ya que por medio de este método fue posible propiciar a los alumnos una experiencia de la vida real por medio del juego como señala Dewey (2010 *apud* Westbrook *et al*, 2010, p. 59), algo que ya estaban familiarizados desde de niños, pero que con el tiempo dejaron de hacerlo.

La tercera pregunta fue “Dé su opinión sobre el uso de juegos para la enseñanza y aprendizaje de contenidos en las clases de Lengua Española”¹⁴. Y las respuestas fueron las siguientes: “Son buenos, una gran herramienta para facilitar el aprendizaje”¹⁵. “Creo que facilita el aprendizaje, especialmente cuando se utilizan imágenes”¹⁶. “En mi opinión, lo quería más a menudo. Es una gran herramienta de

⁹ “Como você avalia as metodologias de ensino e aprendizagem adotadas nas aulas? Elas lhe ajudaram a compreender e aprender os conteúdos propostos?”

¹⁰ “Sim, ajudou muito e tivemos um ótimo aprendizado. Ela trouxe algumas brincadeiras para conseguirmos entender melhor a Língua Espanhola.”

¹¹ “Ajudou muito porque intensificou o aprendizado e esclareceu mais o conteúdo.”

¹² “Consegui compreender melhor o conteúdo, de forma mais clara.”

¹³ “Boas, mim deixou a vontade para tirar dúvidas e me trouxe esclarecimentos.”

¹⁴ “Dê sua opinião sobre o uso de jogos para o ensino e aprendizagem de conteúdos nas aulas de Língua Espanhola.”

¹⁵ “São bons, uma ótima ferramenta para facilitar a aprendizagem.”

¹⁶ “Acredito que facilita a maneira de aprender, principalmente quando faz o uso de imagens.”

aprendizaje que mejora la comprensión del contenido”¹⁷. “Los juegos utilizados ayudaron mucho en las clases”¹⁸. “En mi opinión ayudó mucho porque se aprende jugando”¹⁹.

Estas respuestas sólo demuestran las contribuciones que el ABJ es capaz de proporcionar en las clases de LE, presentándose como una herramienta activa de enseñanza y aprendizaje. Como dicho por los propios alumnos, el ABJ es una herramienta capaz de ayudarlos a comprender mejor los contenidos, además de actuar como un facilitador en el proceso de aprendizaje ya que, como mencionado, en una de las respuestas “es jugando que se aprende”.

Todo esto, también fue observado y constatado en las clases, el ABJ despertó en los alumnos la curiosidad, haciéndoles experimentar emociones que les dejó más relajados a la hora de estudiar los contenidos, principalmente en el momento de sacar sus dudas y de participar en las clases, lo que sirve para favorecer el anclaje de aprendizajes significativos y duraderos, como apunta Guzmán (2021, p. 6).

Su implementación aliada a los métodos Gramática-Traducción y el Audiolingüe de enseñanza y aprendizaje puede ser una buena estrategia para poder contemplar, por lo menos, a la mayoría de nuestros estudiantes, de modo que tales métodos aplicados juntos pueden suplir las lagunas uno del otro.

La cuarta cuestión, también hacía referencia a las impresiones que el uso del ABJ, como herramienta de aprendizaje, ocasionó en los alumnos. El cuadro a seguir presentará la pregunta y las respuestas fornecidas.

CUADRO 2 - Respuestas de la cuarta pregunta

Con respecto al uso de juegos en las clases impartidas por la profesora pasante. Consideras que fueron:	Cantidad de alumnos
() una herramienta utilizada inapropiadamente para el aprendizaje.	0
() una herramienta que no ayudó a la clase a aprender.	0
() una herramienta didáctica que se utilizaba sin un objetivo preestablecido en las clases y que no contemplaba los contenidos a aprender.	0

¹⁷ “Na minha opinião, queria mais vezes. É uma ótima ferramenta de aprendizagem e ajuda no entendimento dos conteúdos.”

¹⁸ “Os jogos utilizados ajudaram muito nas aulas.”

¹⁹ “Na minha opinião ajudou muito, pois é brincando que se aprende.”

() una herramienta capaz de proporcionar un mayor aprendizaje, pues, fue utilizada correctamente por el docente en formación con objetivos de aprendizaje pertinentes.	13
Total	13

FUENTE: Elaboración propia

Al analizar las respuestas, constatamos que la alternativa “una herramienta capaz de proporcionar un mayor aprendizaje, pues, fue utilizada correctamente por el docente en formación con objetivos de aprendizaje pertinentes” fue la respuesta suministradas por todos los alumnos, reafirmando el ABJ como una herramienta capaz de proporcionar una mejor experiencia de aprendizaje, nos llevando a concluir, que su aplicación en las clases puede atender a los objetivos de aprendizaje preestablecidos, ya que presenta objetivos claros, como destaca Okleina (2021). Objetivos que pueden ser alcanzados desde que podamos utilizarlo como un método complementario a las metodologías adoptadas en cada clase, como indica Guzmán (2021, p. 19).

La quinta y última pregunta solicitaba que los alumnos dieran sus impresiones generales sobre las clases, dejándoles libres para presentar sus propias conclusiones sobre el periodo de la pasantía y del desempeño de la pasante. A continuación, destacamos una de las respuestas “Me gustó mucho, aprendí más fácilmente. Tus clases están bien impartidas, noté que le pusiste mucho empeño”²⁰.

Esta respuesta llamó la atención, principalmente en la parte en que la alumna dice que aprendió con facilidad, algo que la pasante tenía como meta a cada momento de planificación de sus clases, o sea, hacer que sus alumnos aprendiesen con un a mayor facilidad, delante de las dificultades de aprendizaje que presentan. Llevando a la conclusión de que la pasante cumplió su papel además de atender a uno de puntos principales de las Metodologías Activas, que es el profesor actuar como un facilitador del conocimiento, guiando, orientando y estimulando los alumnos a través de los métodos utilizados (Dewey, 2010 *apud* Westbrook *et al*, 2002), de modo que aprendiesen más fácilmente.

Todo esto fue posible por medio de los métodos asertivos utilizados en las clases, que fueron insertados a través de la actividad de pesquisa desarrollada en la

²⁰ “Gostei muito, aprendi de forma mais fácil. Suas aulas são bem ministradas, percebi que se dedicou bastante.”

pasantía, algo que trajo beneficios no solo para los alumnos sino también, para la profesora pasante que pudo aprender un poco más sobre métodos y herramientas de enseñanza y aprendizaje que nosotros profesores de ELE podemos utilizar en nuestras clases de modo a contemplar por lo menos la mayoría de nuestros alumnos, cambiando y perfeccionando métodos que a mucho tiempo hacen parte y están presente en el contexto de enseñanza de lenguas.

CONSIDERACIONES FINALES

A partir de los análisis realizados entorno de la problemática del trabajo, podemos llegar a la conclusión de que las Metodologías Activas como el ABJ y los métodos tradicionales Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe pueden ser utilizados en conjunto en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ELE, pues son capaces de complementarse uno al otro. Al utilizar solamente los métodos tradicionales el alumno no ocupa el centro de su propio proceso de aprendizaje, y para contonear tal situación, al insertar el ABJ como método activo en las clases, hicimos con que los alumnos ocupasen el centro de su propio proceso de aprendizaje.

Al evaluar el método activo utilizado en el proceso de enseñanza de ELE, en este caso el ABJ, se pudo verificar grandes beneficios en las clases, tales como una nueva atmósfera, en la que los alumnos se sintieron confortables para participar de las clases, lo que también facilitó la comprensión de los contenidos y contribuyó para la construcción de un aprendizaje significativo, en el que, los alumnos fueron los principales protagonistas en su propio proceso de aprendizaje.

A lo largo del trabajo a la medida que debatimos el uso del ABJ como herramienta, pudimos demostrar su utilización en las clases de ELE y testar su utilización aliada a otros métodos de enseñanza tradicionales, en este caso el Gramática-Traducción y el Método Audiolingüe de enseñanza con alumnos del EJA, de modo que, tal experiencia pudo traer contribuciones para el campo de enseñanza y aprendizaje de lengua extranjera, al presentar que podemos trabajar con tales métodos de enseñanza y aprendizaje, en específico con alumnos del EJA, de manera que contribuyan de forma significativa en el proceso de adquisición de una lengua extranjera.

Para finalizar, cabe mencionar que trabajos de pesquisa como estes son fundamentales en la formación de futuros docentes, una vez que, la pesquisa debe de ser uno de los principales puntos a ser trabajados en los cursos de grado, ya que nos permite conocer a fondo nuestro futuro campo de actuación y testar las más diversas formas de enseñanza, que podemos adoptar o no en nuestra futura práctica docente.

REFERENCIAS

ABREU, J. R. P. de. **Contexto atual do ensino médico: metodologias tradicionais e ativas: necessidades pedagógicas dos professores e da estrutura das escolas.** 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Saúde) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

ARIJA, N. A. **El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica.** Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid. Palencia, 2021. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/tfg-l3005.pdf?sequence=1>. Acceso en: 05 de sep. de 2024.

CALAYUD, V. G. Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). **Metodologías y estrategias para la enseñanza en línea.** Universidade de Murcia. Disponible en: <https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf>. Acceso en: 04 de sep. de 2024.

CAMBRIDGE, Assessment International Educacion. **Aprendizagem Ativa.** UNCLE, s.d. Disponible en: <https://www.cambridgeinternational.org/search/gcsearch.aspx?q=aprendizagem+ativa>. Acceso en: 13 de ago. de 2024.

CARDOSO, M. R. G.; OLIVEIRA, G. S.; GHELLI, K. G. M. **Análise de conteúdo: uma metodologia de pesquisa qualitativa.** Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.98-111/2021. Disponible en: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2347> Acceso en: 28 de oct. de 2024.

CASTRO, F. **Uso de la gramática española elemental.** Edelsa, 1996. Disponible en: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5878875/mod_resource/content/1/Uso%20de%20la%20gram%C3%A1tica%20espanola%20-%20Elemental-1%20%281%29.pdf. Acceso en: 28 de oct. de 2024.

CERVANTES, Centro Virtual. **Método gramática-traducción.** Diccionario de términos clave de ELE. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodogramaticatrad.htm. Acceso en: 20 de nov. de 2024.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETI, C. B.; MISSAWA, D. D. A. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica.** PePsic Periódicos de Psicologia, 2019. Disponible en: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005#:~:text=No%20%C3%A2mbito%20da%20constru%C3%A7%C3%A3o%20da,%2C%20f%C3%ADsico%20motor%20e%20social. Acceso en: 05 de sep. de 2024.

ESCOLA Digital Professor. **Educação de Jovens e Adultos (EJA).** Disponible en: <https://professor.escoladigital.pr.gov.br/eja#:~:text=A%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20de%20Jovens%20e,de%20sua%20condi%C3%A7%C3%A3o%20enquanto%20cidad%C3%A3o>. Acceso en: 20 de nov de 2024.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. [Orgs]. **Métodos de Pesquisa.** Coordenado pela

Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GÚZMAN, F.; ROSALES, R.; CANTERO, J.; GÁMIZ, A.; MARÍA, E. B. **Manual de Aprendizaje Basado en Juegos**. Creative Commons, 2011. Disponible: <https://boscoGLOBAL.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>. Acceso en: 20 de set. de 2023.

HÜLSENDEGER, M. J. V. C. Compreendendo a importância de saber o que o aluno sabe. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 9, n. 99, p. 20-22, 14 jul. 2009. Disponible en: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/7661>. Acceso en: 13 de ago. de 2024.

KFOURI, Samira Fayez; MORAIS, Gilberto Carmo de; PEDROCHI JUNIOR, Osmar; PRADO, Maria Elisabete Brisola Brito. Aproximações da Escola Nova com as Metodologias Ativas: Ensinar na Era Digital. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 132–140, 2019. DOI: 10.17921/2447-8733.2019v20n2p132-140. Disponible en: <https://revistaensinoeeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/7161>. Acceso em: 12 ago. 2024.

LUCHESI, B. M.; OLIVEIRA, E. M.; SANTOS, L. M. A. S. **Guia prático de Introdução às Metodologias Ativas de Aprendizagem**. Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS: Editora UFMS, 2022. Disponible en: <https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/4667/6/4%20-%20GUIA%20PR%C3%81TICO%20DE%20INTRODU%C3%87%C3%83O%20%C3%80S%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20DE%20APRENDIZAGEM.pdf>. Acceso en: 12 de ago. de 2024.

MITÁ, O. **Referências - Lev Vygotsky**. Escola Oga Mitá, Rio de Janeiro, 2016. Disponible en: <https://ogamita.com.br/joomla/oga-mita/projeto-politico-pedagogico/45-projeto-politico-pedagogico/249-referencias-lev-vygotsky>. Acceso en: 28 de oct. de 2024.

MOTA, A. R.; ROSA, C. T. W. **Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas**. Rev. Espaço pedagógico, v. 25, n. 2, p. 261–276, 2018. Disponible en: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/8161/4811>. Acceso en: 05 de ago. de 2024.

NET-LEARNING. **Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian?** *Net-Learning Blog*, 2015. Disponible en: <https://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>. Acceso en: 04 de sep. de 2024.

OKLEINA. **O que é serious game, estratégia poderosa de gamificação**. PUC Grupo Marista. PÓSPUCPRDIGITAL, 2021. Disponible en: <https://posdigital.pucpr.br/blog/serious-game>. Acceso en: 04 de sep. de 2024.
PIMENTA, Selma G. LIMA, Maria. S. L. **Estágio e Docência**. 5ª Ed, São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA NETO, Fabio Marques de Oliveira et al. **Métodos de ensino de línguas estrangeiras**. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/96957>>. Acesso em: 04 de sep. de 2024.

OLIVEIRA, M. F. **Metodologia Científica**: um manual para a realização de pesquisas em administração. UFG, Góias, 2011. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf. Acesso em: 02 de oct. de 2024.

PIMENTA, S. G. L.; Maria. S. L. **Estágio e docência**. 5ª Ed, São Paulo: Cortez, 2010

RALEDUC. **6 diferenças entre aprendizado baseado em jogos e gamificação DO TREINAMENTO**. Raleduc Tecnologia & Educação, 2022. Disponível em: <https://raleduc.com.br/6-diferencas-entre-aprendizado-baseado-em-jogos-e-gamificacao-do-treinamento/>. Acesso em: 04 de sep. de 2024.

ROSA, A. P. M.; GOI, M. E. J. **Teoria socioconstrutivista de Lev Vygotsky**: aprendizagem por meio das relações e interações sociais. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 24, nº 10, 26 de março de 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/10/teoria-socioconstrutivista-de-lev-vygotsky-aprendizagem-por-meio-das-relacoes-e-interacoes-sociais>. Acesso em: 07 de ago. de 2024

SANTIN, A. O. **Tecnologia da Informação e Comunicações (TIC)**. PUCPR. Disponível em: <https://www.pucpr.br/areas-estrategicas/tic/>. Acesso em: 05 de oct. de 2024.

USP. **Audiolinguale Methode, die**. Glossário de termos didáticos do DaF. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/glossary/showentry.php?eid=25526#:~:text=O%20m%C3%A9todo%20audiolingual%20%C3%A9%20aquele,padr%C3%B5es%20no%20laborat%C3%B3rio%20de%20idiomas>. Acesso em: 20 de nov. de 2024.

VILUGRON, D. **Metodologías Activas de aprendizaje para renovar el aula**. UCSC, Chile, 2022. Disponível em: <https://pace.ucsc.cl/2021/06/17/metodologia-s-activas-de-aprendizaje-para-renovar-el-aula/>. Acesso: 20 de set. de 2023.

WESTBROOK, R. B. **Jhon Dewey**. Ministério da Educação. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do?select_action=&co_autor=147272. Acesso em: 07 de ago. de 2024.

APÉNDICE A – QUESTIONARIO

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CAMPUS VI – POETA PINTO DO MONTEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – ESPANHOL**

QUESTIONÁRIO

Prezado (a) participante,

Por favor, responda as perguntas a seguir de forma concisa e clara para uma eficaz coleta de dados para desenvolvimento de pesquisa.

Você levará em média 10 minutos para responder ao questionário. Ao final do questionário, caso julgue pertinente, exponha suas impressões gerais sobre as aulas ministradas pela professora estagiária.

1. Você compareceu a quantas classes ditadas pela professora estagiária?

- () uma
- () duas
- () três
- () quatro
- () cinco

2. Como você avalia as metodologias de ensino e aprendizagem adotadas nas aulas? Elas lhe ajudaram a compreender e aprender os conteúdos propostos?

3. Dê sua opinião sobre o uso de jogos para o ensino e aprendizagem de conteúdos nas aulas de Língua Espanhola.

4. Com relação a utilização dos jogos nas aulas ministradas pela professora estagiária. Você considera que eles foram:

- Uma ferramenta utilizada de forma inapropriada para aprender.
- Uma ferramenta que não ajudou a turma a aprender.
- Uma ferramenta de ensino que foi utilizada sem objetivo pré-estabelecido nas aulas e que não contemplava o conteúdo a ser aprendido.
- Uma ferramenta capaz de proporcionar uma maior aprendizagem, pois, foi utilizada corretamente pelo professor estagiário, com objetivos de aprendizagem pertinentes.

5. Impressões gerais:

Observação: As informações coletadas neste questionário não serão divulgadas de forma inapropriada, ao contrário, serão utilizadas para o desenvolvimento de pesquisa e trabalho referentes ao campo educacional de ensino.

APÉNDICE B - JUEGO DE TABLERO “EL VERBO GUSTAR”

EL VERBO GUSTAR (GUSTAR + SUJETO)

The board game board is a grid of 10x10 squares. The central square (row 5, column 5) is labeled 'ELEMENTALES' and 'JUEGOS'. The board includes various icons and text boxes:

- Row 1:** INICIO (black board), YO (burger), NOSOTROS (calendar/soccer), ELLAS (grapes), TU (cat), * (star), YO (carrot), REGRESA AL INICIO (sad face), NOSOTRAS (book).
- Row 2:** ELLOS (thermometer/snowflake), NOSOTROS (broccoli), * (star), TU (chocolate), ELLA (game console), ELLOS (fish), ELLAS (puzzle pieces).
- Row 3:** ELLAS (ice cream), **Forma oraciones afirmativas con la conjugación del verbo gustar usando el sujeto que corresponde a la casilla.** (text box), USTEDES (milk), ÉL (pizza).
- Row 4:** ÉL (bowling), **A ti te gusta el chocolate.** (speech bubble), META (trophy), NOSOTROS (telescope), REGRESA DOS CASILLAS (sad face), YO (cat).
- Row 5:** USTEDES (clapperboard), **EL VERBO GUSTAR** (title), NOSOTRAS (pineapple), ELLA (musical notes).
- Row 6:** ELLA (jar), * (star), TU (soup), ELLOS (Christmas tree), YO (strawberry), USTEDES (beach), ÉL (tennis racket), REGRESA TRES CASILLAS (sad face), NOSOTRAS (basketball).

This boardgame has been designed using resources from Flaticon.com

APÉNDICE C - APLICACIÓN DEL JUEGO



APÉNDICE D - ORIENTANDO A LOS ALUMNOS




APÉNDICE E - JUEGO “¿DÓNDE TRABAJA...?”

 <p>En la PANADERÍA trabaja...</p>	 <p>¿ ? PANADERO</p>	 <p>En el JUZGADO trabajan...</p>	 <p>¿ ? JUEZ</p>
 <p>En la FARMACIA trabaja...</p>	 <p>¿ ? FARMACÉUTICO</p>	 <p>En la PESCADERÍA trabaja...</p>	 <p>¿ ? PESCADERA</p>
 <p>En la CARNICERÍA trabaja...</p>	 <p>¿ ? CARNICERA</p>	 <p>En el AVIÓN trabajan...</p>	 <p>¿ ? PILOTO</p>
 <p>En la FRUTERÍA trabaja...</p>	 <p>¿ ? FRUTERO</p>	 <p>En la PISCINA trabaja...</p>	 <p>¿ ? SOCORRISTA</p>



APÉNDICE F - DIAPOSITIVAS



Lengua Española

EEEF Miguel Santa Cruz
Data: 10 de noviembre de 2023

¿Qué son los artículos?

- Los artículos son formas gramaticales que anteceden al sustantivo y aportan información sobre él.

Por ejemplo: **el** gato, **una** señora, **las** nubes, **unos** muchachos.

- Los artículos pueden ser definidos (también llamados determinados) o indefinidos (también llamados indeterminados).

Artículos definidos

- Los artículos definidos se utilizan cuando se conoce el sustantivo o se alude a un sustantivo en particular. Son:

EL: masculino, singular.	LOS: masculino, plural.
LA: femenino, singular.	LAS: femenino, plural.

- Además existen **lo**, considerado un artículo neutro, y las contracciones **del** (de + el) y **al** (a + el).

Artículos indefinidos

- Los artículos indefinidos se utilizan cuando desconoce al sustantivo y es la primera vez que hace alusión a él. Son:

UN: masculino, singular.	UNOS: masculino, plural.
UNA: femenino, singular.	UNAS: femenino, plural.

Los artículos

Los artículos son palabras que modifican al sustantivo y aportan información sobre él precisando su referente.



© Editorial Etecé

Los artículos siempre se ubican antes del sustantivo y concuerdan con él en género y número.

¿Vamos a practicar?

¿Dónde trabaja...?

-profesiones-

Objetivos y orientaciones

Objetivo: Trabajar con los artículos y insertar el vocabulario de las profesiones/tiendas.

Destrezas trabajadas: Expresión oral, auditiva y lectora.

1. El professor puede empezar el juego o escoger otra persona para iniciarlo.
2. Cada alumno debe sacar una tarjeta y hacer la pregunta que le toque al colega que elija. El alumno escogido debe contestar la pregunta, escoger otra tarjeta y así por delante.
3. Al passo que los alumnos van jugando, la maestra va a acompañar los alumnos y hacer las debidas correcciones para una mejor concolidación del aprendizaje.

Referencias

ARTÍCULOS definidos e indefinidos. **Equipo editorial, Etecé.** De: Argentina. Para: *Enciclopedia de Ejemplos*. Disponible en: <https://www.ejemplos.co/articulos-definidos-e-indefinidos/>. Última edición: 31 agosto, 2022. Acceso: 16 de oct. 2023.

TRABAJOS. **Slideshare a scribd company.** Disponible en: <https://pt.slideshare.net/Espanolparainmigrantes/trabajos-30643587?smtNoRedir=1>. Acceso em: 06 de oct. De 2023

APÉNDICE G - EXPOSICIÓN DE LAS DIAPOSITIVAS



APÉNDICE H - APLICACIÓN DEL JEUGO “¿DÓNDE TRABAJA...?”

