



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO PAULO FREIRE
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS ESPANHOL**

SABRINA FERREIRA SILVA

**LOS RECURSOS LÚDICOS EN LA CLASE DE ELE: RELATO DE EXPERIENCIA
CON NIÑOS**

**CAMPINA GRANDE
2023**

SABRINA FERREIRA SILVA

**LOS RECURSOS LÚDICOS EN LA CLASE DE ELE: RELATO DE EXPERIENCIA
CON NIÑOS**

Trabajo de Conclusión de Curso (Artículo) presentado a/ la Coordinación/ Departamento del Curso de Letras Español de la Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para la obtención del título de Licenciado en Letras Español.

Área de concentração: Linguística Aplicada

Orientador: Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva

**CAMPINA GRANDE
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586r Silva, Sabrina Ferreira.
Los recursos lúdicos en la clase de ELE [manuscrito] :
relato de experiencia con niños / Sabrina Ferreira Silva. - 2023.
30 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de
Linguística, Letras e Artes, 2024.
"Orientação : Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva ,
Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC. "
1. Lúdico. 2. Jogos. 3. Ensino de língua espanhola. I.
Título

21. ed. CDD 372.656 1

SABRINA FERREIRA SILVA

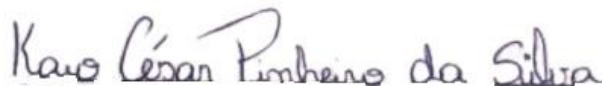
**LOS RECURSOS LÚDICOS EN LA CLASE DE ELE: RELATO DE EXPERIENCIA
CON NIÑOS**

Trabajo de Conclusión de Curso (Artículo) presentado a/ la Coordinación/ Departamento del Curso de Letras Español de la Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para la obtención del título de Licenciado en Letras Español.


Área de concentração: Linguística Aplicada

Aprovada em: 30/11/2023

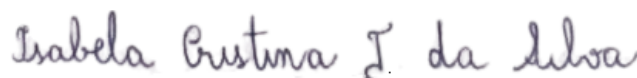
BANCA EXAMINADORA



Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Ma. Ákyla Mayara Araújo Camélo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Isabela Cristina Tavares da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

LISTA DE ILUSTRACIONES

Figura 1 –	Plan de clase	13
Figura 2 –	Alfabeto Móvil	14
Figura 3 –	Plan de clase	14
Figura 4 –	Erizo de los colores	15
Figura 5 -	Plan de clase	15
Figura 6 -	Twister de la lectura	16
Figura 7 -	Tabla de juegos.....	18

LISTA DE ABREVIATURAS SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
ELE	Ensino de língua espanhola
LE	Lengua extranjera
MERCOSUR	Mercado comum do Sul

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	8
2	EL LÚDICO Y SU IMPORTANCIA EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL PARA SERIES INICIALES	9
2.1	Enseñanza de español: consideraciones iniciales.....	10
2.2	El lúdico en la enseñanza de español	11
3	RELATOS DE EXPERIENCIA CON EL LÚDICO EN CLASE DE ESPAÑOL	12
4	METODOLOGÍA	16
5	CONSIDERACIONES FINALES.....	18
	REFERENCIAS.....	21
	APÉNDICE A – PLAN DE CLASE 01 - ALFABETO MÓVIL	24
	APÉNDICE B - PLAN DE CLASE 02 - ERIZO DE LOS COLORES	26
	APÉNDICE C - PLAN DE CLASE 03 - TWISTER DE LA LECTURA.....	28

LOS RECURSOS LÚDICOS EN LA CLASE DE ELE: RELATO DE EXPERIENCIA CON NIÑOS

OS RECURSOS LÚDICOS NAS AULAS DE ESPANHOL: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS

Sabrina Ferreira Silva¹

RESUMEN

El presente artículo trata de una investigación bibliográfica, basada en un relato de experiencia con niños del 4º grado del fundamental I, de una escuela de red privada, con la franja etaria entre 9 y 10 años. Se deslía un estudio acerca del lúdico en la enseñanza de ELE, tomando como ejemplo, el uso de los juegos: *Alfabeto Móvil*, *Erizo de los Colores* y *Twister de la Lectura* como forma de confirmar la eficacia de estos recursos para el desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas. Considerando el uso del material propuesto, el objetivo general es analizar los procedimientos metodológicos a partir de la experiencia con los juegos en la enseñanza de ELE. Al analizar los relatos, comprobamos que es posible, como objetivos específicos, i. Estimar a los alumnos un aprendizaje más placentero, por medio del lúdico y la interacción entre los alumnos y ii. Proponer planes de casa para cada uno de los juegos presentados como caminos para que los profesores puedan, sí, introducir en sus clases el lúdico. Nuestra investigación está alumbrada por las contribuciones de Moratori (2003) con su trabajo: *¿Por qué utilizar juegos educativos no proceso de enseñanza y aprendizaje?*, Silva (2019) con *El lúdico como herramienta motivacional en la asignatura de Lengua Española en Ipixuna de Pará (PA)*, Oliveira (2022) en *Análisis del vínculo entre las estrategias y el lúdico en la enseñanza aprendizaje de lengua española*, entre otros autores que investigan esa temática. Para tanto, esta investigación está organizada de modo a abarcar sobre el lúdico y su importancia para las series iniciales y la segunda fase tiene inicio al relato de experiencia con la utilización del lúdico y la última fase se propone algunos juegos como sugerencias para la enseñanza de español. Por fin se percibe que la mayoría de los niños han adquirido el gusto por el idioma y que han logrado tener un buen desarrollo en la escritura de algunas palabras y en el habla.

Palabras-Clave: Lúdico; Juegos; Enseñanza de ELE.

¹ Graduanda en Letras Español - Universidad Estatal de Paraíba - UEPB- sabrina.ferreira@uepb.aluno.edu.br

RESUMO

Sabrina Ferreira Silva²

O presente artigo trata de uma pesquisa bibliográfica, baseada num relato de experiência com crianças do 4º grau do fundamental I, de uma escola de rede privada, com a faixa etária entre 9 e 10 anos. Um estudo sobre o lúdico é mostrado no ensino de ELE, tomando como exemplo o uso dos jogos: Alfabeto Móvel, Ouriço das Cores e Twister da Leitura como forma de confirmar a eficácia destes recursos para o desenvolvimento das 4 habilidades linguísticas. Considerando a utilização do material proposto, o objetivo geral é analisar os procedimentos metodológicos a partir da experiência com os jogos no ensino de ELE. Ao analisar os relatos, comprovamos que é possível, como objetivos específicos, i. Estimar aos alunos uma aprendizagem mais prazerosa, por meio do lúdico e a interação entre os alunos e ii. Propor planos de casa para cada um dos jogos apresentados como caminhos para que os professores possam, sim, introduzir nas suas aulas o lúdico. Nossa pesquisa é iluminada pelas contribuições de Moratori (2003) com seu trabalho: Por que usar jogos educacionais não processo de ensino e aprendizagem? , Silva (2019) com O Lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA), Oliveira (2022) em Análise do vínculo entre as estratégias e o lúdico no ensino de língua espanhola, entre outros autores que investigam essa temática. Para tanto, esta investigação está organizada de modo a abranger sobre o lúdico e sua importância para as séries iniciais e a segunda fase tem início ao relato de experiência com a utilização do lúdico e a última fase propõe-se alguns jogos como sugestões para a ensino de espanhol. Por fim percebe-se que a maioria das crianças adquiriram o gosto pelo idioma e que conseguiram ter um bom desenvolvimento na escrita de algumas palavras e na fala.

Palavras-chave: Lúdico; Jogos; Ensino de ELE.

² Graduanda en Letras Español - Universidad Estatal de Paraíba - UEPB- sabrina.ferreira@uepb.aluno.edu.br

1. INTRODUCCIÓN

El escenario actual, en medio a los avances de las redes de información y comunicación hacen con que las personas que viven alrededor del mundo tengan una relación cercana, tornando indispensable aprender un nuevo idioma. El español es la segunda lengua más hablada en el mundo, y en Brasil es una de las lenguas que son más importantes en el mercado de trabajo por ser un idioma oficial del Mercosur.

Algunos factores que dificultan la enseñanza del español en Brasil, como el cambio en la Base Nacional Común Curricular (BNCC) dónde no es reconocida como una asignatura obligatoria, haciendo con que la enseñanza de ELE sea una lucha diaria tanto en las escuelas públicas como en las escuelas de red privada, la ley 11.161/2005 fue revocada en 2017, por ello se crearon políticas de resistencia como la ley estatal 11.191/2018, que reglamenta la enseñanza de español en Brasil.

Además de los problemas acerca de la implementación de la ley del español, convivimos con el bajo recurso, poca cantidad de materiales para las clases, por ejemplo, carencia de libros didácticos, dificultades de acceso a internet y falta de recurso tecnológicos. Aunque el aprendizaje de la lengua española sea indispensable en los días actuales la enseñanza de español aporta muchos beneficios para los niños, uno de estos beneficios es hacer con que el niño logre expandir sus conocimientos y también propone una buena fluidez verbal cuando llegue a su etapa adulta. Nascimento (2018, p.16) afirma que el lúdico es una herramienta muy importante en el proceso de aprendizaje pues algunos juegos proporcionan a los alumnos un buen desarrollo en relación a conocimientos y en las habilidades extralingüística actuando como una metodología que estimula el aprendizaje.

Las actividades lúdicas en las clases de español hacen que esta asignatura sea más placentera y el estudiante juegue y aprenda al mismo tiempo. El uso de los juegos en las clases también contribuye en el proceso de aprendizaje, pues promueven al alumno desarrollar la atención, la imaginación y los aspectos motores, haciendo que la enseñanza sea más atractiva, promoviendo a los niños más confianza para que se sientan libres para participar de las clases de forma responsable y autónoma ya que los juegos actúan en la comunicación directa y espontánea de los alumnos.

El presente artículo trata de una investigación bibliográfica, basada en un relato de experiencia con niños del 4° grado del fundamental I, de una escuela de red privada, con una franja etaria entre 9 y 10 años. En las clases de español fueron utilizados tres recursos lúdicos, El alfabeto móvil, erizo de los colores y twister de la lectura todos inspirados en clases de

portugués y adaptados al español y algunos hechos con materiales reciclables dejando las clases mucho más productivas, proporcionando a los niños herramientas fundamentales para un buen desempeño en situaciones cotidianas. Vygotsky (1992) defiende el uso de recursos lúdicos en el aprendizaje por ser importante en el desarrollo, pues propone a los niños un aprendizaje cognitivo, intelectual y también social, despertando el interés del alumno en aprender el español.

Nuestra investigación está alumbrada por las contribuciones de Moratori (2003), por algún tiempo se confundió el acto de "enseñar" con simplemente "transmitir" conocimientos y en ese contexto, el alumno era solo un agente pasivo del aprendizaje y el profesor un transmisor. Surge entonces una enseñanza que despierte el interés del alumno y lo haga participar activamente en el proceso de aprendizaje utilizándose otros tipos de enfoques pedagógicos. Baretta (2006, p. 3) afirma que el juego convierte el ambiente escolar en algo motivador donde se prioriza la formación de individuos socialmente activos.

De acuerdo con la explotación, nuestro trabajo está organizado del siguiente modo; en la primera sección, presentaremos un breve resumen, acerca de la enseñanza de ELE, definición de lúdico, su importancia y eficacia, en seguida hablaremos sobre el lúdico en la enseñanza de español, planes de clases, metodología y consideraciones finales.

2. EL LÚDICO Y SU IMPORTANCIA EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL PARA LAS SERIES INICIALES.

La sociedad moderna está constituida por innumerables medios de información y comunicación, por lo que la experiencia educativa debe ser diversificada a fin de captar la atención de los alumnos. Para que los alumnos formen parte de su propio proceso de aprendizaje, consecuentemente el desarrollo de sus competencias, se hace necesaria una educación que sea dinámica y desafiante con el objetivo de desarrollar sus habilidades para la obtención y utilización de la información.

Cuando utilizamos el lúdico en las clases, permitimos que los alumnos encuentren un ambiente divertido y acogedor, haciendo que ellos tengan interés en aprender y ofreciendo al profesor varias formas de uso que pueden ser utilizados en varios momentos de las clases, tanto para enseñar un tema nuevo como para revisar temas que ya han sido estudiados ayudando a los alumnos a definir los contenidos.

En las clases de español, los juegos tienen una gran importancia pues permiten una participación espontánea de los alumnos, así como a situaciones en que ellos utilicen el idioma que se está estudiando, logrando que puedan desarrollar una comunicación directa.

De acuerdo con Baretta (2006):

El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación. (Baretta, 2006, pag. 2).

De este modo, los juegos lúdicos pueden ofrecer situaciones donde los alumnos puedan experimentar problemas, permitiéndoles desarrollar el razonamiento y favoreciendo la sociabilidad, estimulando las reacciones afectivas, cognitivas, culturales y lingüísticas.

A la vista de eso, el acto de jugar representa un factor de gran importancia en la socialización de las personas, pues requiere concentración durante un cierto intervalo de tiempo, desarrollando la iniciativa de los individuos, así como su imaginación y razonamiento para resolver problemas. Este método se convierte en uno de los procesos educativos más completos, pues estimula no solo el desarrollo lógico de los alumnos sino también su inteligencia emocional y social.

Según Araújo et al. (2016) citando Machado (2004), es importante que los profesores no hagan uso del modelo tradicional de enseñanza, sino que utilicen otras formas de enseñar con el objetivo de proporcionar una forma más placentera de aprender. Por lo tanto, los juegos didácticos son una gran alternativa lúdica para ayudar al proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.Enseñanza de español: consideraciones iniciales

La enseñanza de español en Brasil es algo que ya viene desde el descubrimiento y siempre tuvo relación con factores económicos, culturales y también políticos. En el inicio de la colonización de Brasil por los portugueses existía una preocupación en proporcionar una tarea educativa con el fin de facilitar el proceso de dominio territorial y ampliar el catolicismo.

De acuerdo con Rodrigues (2007), la lengua española sólo pasó a tener valor en el año de 1808 después de que la familia real llegó a Brasil y en ese mismo año fue creado un decreto de enseñanza de lenguas extranjeras por el príncipe D. João VI, ese decreto fue creado con el objetivo de atender las necesidades del comercio extranjero.

En 1837 se construyó un colegio nombrado Colegio Pedro II, la organización curricular de esta escuela hacía que la lengua fuera un conjunto de reglas que privilegiaba la escritura, con el argumento de que el estudiante al estudiar la gramática obtendría un buen desarrollo en el habla y la escritura, esto hizo con que las lenguas inglés, francés, alemán y italiano entrasen no currículo de las escuelas del Brasil.

Con el fin de la esclavitud el proceso de industrialización brasileña fue quedando frágil lo que motivó el proceso de inmigración en Brasil, con esto fueran creados colonias inmigrantes con el fin de conservar sus culturas, y surgió escuelas con especialidades en la enseñanza de lengua portuguesa que quedó reconocida como LE.

En 1930 no gobierno de Getúlio Vargas fue creado el ministerio de la educación de la salud pública y del consejo nacional, con el fin de hacer una reforma en el sistema educativo, esa reforma originó un método oficial de la enseñanza de LE. La reforma Capanema tuvo una importante contribución para la solidificación de la enseñanza de lenguas extranjeras en Brasil que de acuerdo con Rodrigues (2007) el inglés, español y el francés ganó importancia en la educación primaria y secundaria.

Debido a la representatividad del español como modelo de valorización de la cultura fue nombrado como LE, más la carga horaria era reducida en comparación a los otros idiomas con el argumento de que el español era un lenguaje fácil por ser una lengua próxima al portugués.

Podemos percibir que la historia de la enseñanza de LE en Brasil siempre tuvo relación con ideas de acercarse a países desarrollados, con vistas a la globalización, por la causa de la globalización surgió el Tratado del Mercosur que autoriza el libre comercio entre algunos países latino-americanos y eso hizo que el español adquiriera un gran valor económico y fuera notoria en el ámbito escolar y académico.

2.2.El lúdico en la enseñanza de español.

El término lúdico es una palabra que tiene el origen latino *ludes*, y significa juego. En la educación, la ludicidad es referente a juegos que trabajen la imaginación de los alumnos haciendo que ellos se diviertan y aprendan el contenido en estudio al mismo tiempo, teniendo como herramienta juegos que son adaptados de acuerdo con las necesidades y franja etaria de cada niño.

En mi experiencia como profesora de español hice las adaptaciones de los juegos de acuerdo con las necesidades de los alumnos. La escuela no ofrecía español anteriormente y,

por ese motivo, no disponía de material didáctico que sirviera de apoyo al profesor y los alumnos relataron nunca haber tenido contacto con español antes.

En las series iniciales es fundamental el uso de juegos durante las clases, teniendo en cuenta que hace del aula un ambiente agradable, haciendo que el profesor promueva la unión de enseñanza y diversión.

Según Kishimoto (1994), un juego educativo tiene dos funciones: la lúdica y la educativa. Siempre debe haber un equilibrio entre estas dos para que una no sobresalga para la otra, transformando un juego educativo en un simple juego divertido, o un juego que será apenas otra herramienta didáctica que no detiene la atención del alumno.

Por lo tanto, de acuerdo con Araújo et al. (2016) el principal objetivo de la actividad lúdica es proporcionar al alumno nuevas formas que estimulen el razonamiento, la reflexión y por consecuencia a la construcción de su conocimiento.

En torno a esta definición de lúdico podemos comprender que incluso con el avance de las tecnologías el uso del lúdico durante las clases de lengua española es muy importante por despertar en los alumnos interés en participar de los juegos propuestos de una forma autónoma, ya que las clases tradicionales causan un cierto bloqueo en los alumnos, interpretado en ansiedad y haciéndoles tener miedo de ser participativo por recelo a equivocarse ya que se trata de una lengua extranjera.

Los recursos utilizados en las clases fueron recursos de clases de portugués con objetivo de alfabetizar a los niños, favoreciendo las actividades de unión silábica y yo lo adapté para el español solo como una forma de ayudar en la adquisición de nuevas palabras de una forma divertida, utilizando los juegos: el alfabeto móvil, erizo de los colores y twister de la lectura.

El profesor al hacer uso del juego en las clases de español, tiene el objetivo de que los niños se vuelvan activos en el proceso de aprendizaje, ya que el lúdico permite que ellos interactúen con los contenidos propuestos en las clases.

3. RELATOS DE EXPERIENCIA CON EL LÚDICO EN CLASES DE ESPAÑOL

Durante mi experiencia como profesora de español, pude observar las dificultades enfrentadas por un profesor de ELE, la carencia de material y el miedo de los alumnos a participar en las clases. Como se trataba de niños entre 9 y 10 años, decidí investigar sobre cómo usar el lúdico para enseñar a niños un nuevo idioma.

Todos los recursos que utilicé eran para clases de lengua portuguesa y adapté para el español de acuerdo con la edad y las necesidades de los estudiantes, teniendo en cuenta que nunca tuvieron contacto con el español antes. Cada recurso lúdico que utilicé puede ser adaptado para varios temas de clases y también puede ser usado para enseñar español a adultos, ayudándole a lograr nuevos aprendizajes.

Figura – 1: Plan de clase – Alfabeto Móvil

Profesor (a):	Sabrina Ferreira Silva
Componente curricular:	Español
Carga horaria:	2 clases
Alumnos (as):	4° año de la primaria
TEMA DE LA CLASE	
Alfabeto móvil	
OBJETIVO GENERAL:	
Auxiliar no conocimiento de palabras en español como: La familia, nombres de animales y memorización de las palabras estudiadas.	
OBJETIVO ESPECÍFICOS:	
Fomentar el desarrollo de la escritura y lectura	
Relacionar las letras con su sonido	
CONTENIDOS	
Alfabeto español, escritura y lectura.	
MÉTODO (S) Y ENFOQUE (S)	
Conocer el sonido del alfabeto español y hacer una interacción entre los alumnos de una forma lúdica utilizando el enfoque comunicativo.	

Inicialmente, los alumnos conocieron el texto: *El Origen Del Alfabeto Español*. Después fueron presentados a ellos las tapas de botella con letras donde los alumnos hicieron unión silábica con el objetivo de relacionar las letras con su sonido desarrollando la lectura y la escritura.

Fue propuesto a los niños que formasen parejas o equipos, cada parejas quedaron con algunas letras, yo hablé nombres de algunos animales y la familia en español, y las parejas intentaron formar las palabras con las tapas y el ganador fue la dupla que formar la mayor cantidad de palabras correctas.

En este juego los alumnos quedaron encantados con los nombres de animales que ellos iban conociendo, vieron como muy gracioso saber que *perro* es *cachorro* y *cachorro* es *filhote*, traducción de español para portugués.

Fue una clase bastante productiva, el alfabeto móvil fue un buen facilitador en ayudar a los alumnos en la memorización del sonido de las letras y también en enriquecer el vocabulario conociendo nuevas palabras.

Figura – 2: Alfabeto Móvil³



Imagen de propia autoría inspirada por el blog Gente Miúda,2015.

Plan de clase – Erizo de los colores

Profesor (a):	Sabrina Ferreira Silva
Componente curricular:	Español
Carga horaria:	1 clase
Alumnos (as):	4º año de la primaria
TEMA DE LA CLASE	
Erizo de los colores	
OBJETIVO GENERAL:	
Identificar el nombre de los colores	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	
Fomentar el desarrollo oral y explorar la creatividad	
CONTENIDOS	
Los colores en español	
MÉTODO (S) Y ENFOQUE (S)	
Hacer una interacción entre los alumnos de una forma lúdica utilizando el enfoque comunicativo.	

En primer momento fue presentado a los alumnos la canción: *Canción de los colores - Canciones Infantiles* disponible en YouTube, con el objetivo de hacer con que ellos conocieran el nombre de los colores en español. Después fue hablado sobre los colores existentes en la escuela, colores de los objetos, ropa y zapatos de los niños y pintura de una flor con el color preferido del alumno.

³ El origen del abecedario español disponible en <https://www.monografias.com/docs/El-Origen-Del-Alfabeto-Espa%C3%B1ol-FKGWUA3RL9CP>

Al final de la pintura fue presentado el juego *Erizo de los colores*, un erizo hecho de e.v.a y pinzas de ropa con nombres de colores. Es un juego donde los niños pudieron ejercitar el conocimiento de los colores en español, las pinzas de ropa simulan los espinos y cada espino tiene el nombre de un color para que el alumno de forma individual coloque el espino en el color correcto haciendo el apareamiento.

Figura - 3 Erizo de los colores



Imagen de propia autoría inspirada por el Labres, 2020.

Plan de clase - Twister de la lectura

Profesor (a):	Sabrina Ferreira Silva
Componente curricular:	Español
Carga horaria:	1 clase
Alumnos (as):	4° año de la primaria
TEMA DE LA CLASE	
Twister de la lectura	
OBJETIVO GENERAL:	
Identificar el nombre de las partes del cuerpo humano en español comparando con la lengua materna.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	
Desarrollar el lenguaje oral, habilidades motoras y escritura	
CONTENIDOS	
Partes del cuerpo humano en español.	
MÉTODO (S) Y ENFOQUE (S)	
Hacer una interacción entre los alumnos de una forma lúdica utilizando el enfoque comunicativo.	

En el primer momento fueron presentados a los alumnos los nombres de las partes del cuerpo humano, en seguida fue hecha una actividad donde ellos escribieron en el crucigrama el nombre de las partes del cuerpo que estaban señaladas en el dibujo, también fue presentado en la clase una canción: *Cabeza, hombros, rodillas y pies* disponible en YouTube. Después fue propuesto a ellos un juego intitulado como: *Twister de la lectura*. En este juego los

alumnos se organizaron en fila para que en pareja identifiquen en Twister las partes del cuerpo dictadas por el profesor.⁴

Este juego proporcionó a los estudiantes una clase muy dinámica, garantizándoles un aprendizaje placentero, durante el juego ellos desarrollaron habilidades motoras, equilibrio, noción de derecha e izquierda y lograron alcanzar el objetivo que era aprender los nombres de las partes del cuerpo en español. Según avance de las rondas, los estudiantes tenían que usar las manos y los pies para identificar en Twister las partes del cuerpo dictadas por el profesor, con eso, cada alumno atravesaba el camino de su pareja. El alumno que no lograba realizar el movimiento propuesto, salía de la roda y entraba un nuevo participante.

Figura - 5 Twister de la lectura

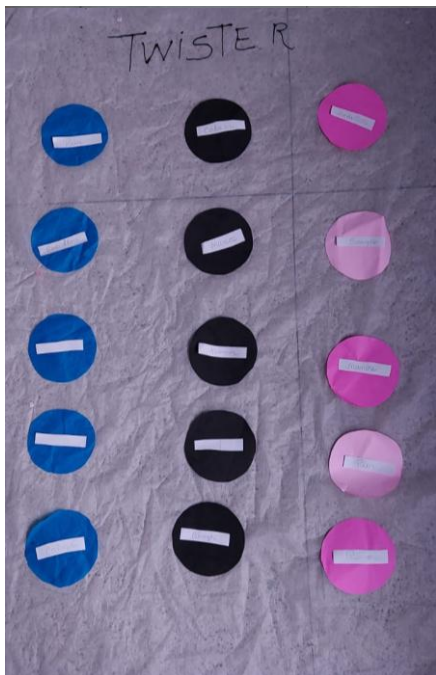


Imagen de propia autoría inspirada por Lunetas, 2021.

4. METODOLOGÍA

Para la realización de esta investigación del presente proyecto, fue realizado un relato de experiencia como profesora de español seguido por el análisis de recursos lúdicos pedagógicos. Como material de este estudio fueron seleccionados los siguientes recursos: alfabeto móvil, twister de la lectura, erizo de los colores, algunos hechos de materiales reciclables.

⁴ Cancion cabeza, hombros, rodillas y pies disponible en <https://youtu.be/Ovc3IG3pBBQ?feature=shared>

El estudio fue hecho con los alumnos del 4º año del fundamental I, con una franja etaria de 9 y 10 años, de la escuela de red privada, ubicada en la ciudad de Campina Grande - PB. El análisis de la propuesta del presente recurso tuvo como objetivo averiguar si son realmente eficaces en la enseñanza de ELE y si los alumnos conseguirán desenvolver las 4 habilidades: hablar, escuchar, leer y escribir en la lengua española, considerando el uso del material propuesto.

Para tener éxito en las actividades propuestas se emplea un enfoque cualitativo. Un abordaje cualitativo se utiliza para alcanzar los objetivos propuestos, se preocupa por la representatividad numérica. Según Minayo (1994, 2000), una investigación cualitativa consiste en cuestiones específicas donde abarca una comprensión en profundidad de algo que no puede calificarse.

De este modo, ese tipo de investigación tiene el objetivo de buscar justificar los motivos de algunos comportamientos de manera particular al aprender una lengua extranjera y desarrollar un entendimiento más profundo sobre el alfabeto, la familia, los colores y las partes del cuerpo en español según la perspectiva de los estudiantes, utilizando los juegos como material didáctico.

El primer recurso utilizado fue el alfabeto móvil con tapitas, es un recurso muy utilizado en la alfabetización. En las primeras clases de español empezamos presentando el alfabeto a los estudiantes, entonces decidí utilizar tapitas de botellas con letras pegadas.

Con las letras Móviles, podemos sugerir a los estudiantes actividades diversificadas, el uso del alfabeto móvil propone a los alumnos habilidades tanto de lectura como de escritura, utilicé para enseñar la familia y nombre de algunos animales, fue pronunciando el sonido de las palabras y cada alumno buscaba una tapita que tuviera la letra correspondiente al sonido que ellos oían. Este recurso también propone a los alumnos aprender los días de la semana, los meses, estaciones del año, entre otros temas.

El Twister es un juego que tiene la capacidad de unir la coordinación de las partes del cuerpo, y también puede ser adaptado para varios propósitos, utilicé para enseñar el nombre de las partes del cuerpo, con el fin de que los alumnos conozcan cómo se habla en español.

Otro recurso utilizado fue el erizo de colores que tiene como objetivo ayudar a los alumnos a memorizar el nombre de los colores en español. A pesar de ser el primero contacto de los niños con una lengua extranjera, durante la utilización de esos recursos pude observar un buen desarrollo de los niños y dominio de los contenidos que fueron estudiados.

5. CONSIDERACIONES FINALES

Muchos descubrimientos y aprendizajes fueron construidos a través de la interacción de los niños con los juegos utilizados para aprender un nuevo idioma, aunque siendo el primer contacto de los alumnos con el español, ellos tuvieron un buen desempeño, tanto en el aprendizaje como en la convivencia con los compañeros.

Se percibe que la mayoría de los niños han adquirido el gusto por el idioma y que consiguieron tener un buen desarrollo en la escritura de algunas palabras y en el habla. Ellos se tornarán participativos haciendo con que las clases fueran más productivas, proponiendo a los alumnos una nueva visión del mundo y facilitando la comunicación entre ellos.

Es muy importante que el profesor de español de la enseñanza fundamental sepa la importancia del juego en el aprendizaje e innove las clases con juegos como Twister de la lectura, erizo de los colores, alfabeto móvil entre otros juegos que van ayudar en la enseñanza y que a través de estos recursos el profesor insiera el español en la rutina de los niños y mostré a ellos a importancia de aprender un nuevo idioma.

Los juegos incluyen habilidades que ayudan a los estudiantes a aliviar la ansiedad facilitando la capacidad de aprendizaje ya que es un recurso que promueve la libertad de expresión del estudiante haciendo que desarrolle las cuatro habilidades: hablar, escribir, escuchar y leer. A continuación están algunas sugerencias de juegos que pueden ser utilizados en la Enseñanza de ELE y adaptados para temas de Clases diversos.

Juegos	Objetivos	Materiales	Procedimientos
Erizo de los colores.	Aprender el nombre de los colores en español.	Erizo hecho de goma de E V A. Pinza de ropa con nombre de colores.	<ul style="list-style-type: none"> El profesor entrega a cada alumno una pinza de ropa que contiene el nombre de un color. Cada alumno va hasta el erizo, observa el nombre del color que está en la pinza de ropa y busca el color en el erizo y pone la pinza de ropa encima del color correspondiente.

Dictado Estallado	Ayudar a los alumnos en el desarrollo de la concentración, la escritura, la ortografía entre otras habilidades.	Globo. Papel.	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor pone dentro de algunos de los globos palabras que ya se han estudiado y algunas imágenes. • Después pega los globos en la pizarra. • Cada alumno estalla un globo. • Si el globo que el alumno estalla oye una palabra y leerá en voz alta como forma de entrenar la pronunciación y luego traducir la palabra. Se oye una imagen el alumno tiene que escribir en la pizarra el nombre de la imagen.
Alfabeto móvil.	Habilidades de lectura y escritura.	Tapa de botella. Goma de eva. Caja Imágenes	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor pone en el suelo varias tapas de botella, cada tapa con una letra. • Después los alumnos van hasta una caja que contiene varias imágenes y toma una imagen. • Luego cada alumno elige las tapas de botella que tienen las letras adecuadas para formar el nombre de la imagen elegida.
Contesta o no contesta	Ayudar a los alumnos en la revisión de los contenidos estudiados.	Tarjetas de papel de colores.	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor pega en la pizarra las tarjetas. Cada tarjeta tiene preguntas de los contenidos estudiados. • Luego el profesor divide los alumnos en dos o más equipos. • Un niño de cada equipo va hasta la pizarra y elige una tarjeta, luego leer en voz alta la pregunta, vuelve a su hogar y junto con su equipo elige si va a responder o pasar la pregunta al grupo oponente. • El equipo que conteste el mayor número de preguntas gana el juego.
Twister de la lectura.	Tiene la capacidad de unir la coordinación de las partes del cuerpo, y también puede ser adaptado para varios propósitos.	Papel colorido. Lápices de colores. Pegamento Tijera TNT	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor pone en el suelo el tnt, luego pega dibujos de manos y pies hechos con papel colorido. • En cada dibujo el profesor escribe una letra. • Atendiendo los comandos del profesor, el niño coloca la mano o el pie en los dibujos indicados. • El niño todavía tiene el desafío de imaginar palabras con esa vocal o consonante. • Gana quien tiene la mejor estrategia de posicionarse en el twister y se queda más tiempo en el enroscado.

Cápsulas de palabras.	Estimular la memoria y favorecer el descubrimiento de la relación entre las letras y los sonidos.	Caja Post-its Lápiz Pajitas Tijera	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor escribe algunas palabras en los post-its y luego pone cada palabra en las pajitas cortadas y pone las pajitas dentro de una caja. ● Un niño saca de dentro de la caja una pajita, saca el papel de adentro, lee en voz alta e inicia una historia con la palabra. El próximo niño elige otro papel y continúa la historia con la nueva palabra. ● Repite este proceso hasta que todos los niños participen.
Me duele	Practicar el nombre de las partes del cuerpo humano.	Cartas.	<ul style="list-style-type: none"> ● El profesor debe elaborar cartas con el dibujo y el nombre de las partes del cuerpo que se quiere trabajar, ● Los alumnos se separan en dos equipos con el mismo número de jugadores. ● Se reparten las cartas entre los participantes. ● Cada equipo elige un participante para jugar el turno. ● La pareja elegida sortea el alumno que inicia; ● El jugador que empieza pregunta a su adversario: “- ¿Qué te duele?”. El otro participante, elige unas de sus cartas y contesta, por ejemplo: “- A mí me duele la mano”. ● El alumno que hizo la pregunta puede aceptar la respuesta o dudar que la carta contenga la parte del cuerpo mencionada. En ese caso, se debe mostrar la carta en cuestión. Si el jugador dijo la verdad, conserva su carta y conquista la del adversario, pero sí dijo una mentira, entrega su carta al oponente. ● Los turnos se repiten hasta que todos los participantes hayan jugado por lo menos una vez. ● Gana el equipo que conquiste el mayor número de cartas del equipo adversario.

6. REFERENCIAS

10BRINCADEIRAS com palavras para estimular a alfabetização. [S.L.]: Lunetas, 2021. Disponível em: <https://lunetas.com.br/brincadeiras-palavras-alfabetizacao/>. Acesso em: 02 abr. 2022.

ALMEIDA, Caroline Medeiros Martins de; PROCHNOW, Tania Renata; LOPES, Paulo Tadeu Campos. O uso do lúdico no ensino de ciências: jogo didático sobre a química atmosférica. *Revista Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias*, 11(2), 228-239. doi: 10.14483/udistrital.jour.gdla.2016.v11n2.a5.

ARAÚJO, D.A.; LOPES, O.M.R.; SILVA, A.L.R. O uso de jogos didáticos no Ensino de Ciências no segundo segmento do Ensino Fundamental na Escola de Cidadania Vilebaldo Barbosa Martins, Crateús-CE. 2º SIMPÓSIO NORDESTINO DE QUÍMICA. Anais [...]. Teresina, PI, 2016. Disponível em: <http://www.abq.org.br/sinequi/2016/trabalhos/104/8703-15752.html>. Acesso em: 11 nov. 2022

ANSELMO, Franciele Roberta Mendes; SILVA, Janice Mendes; KNAUT, Michelle Souza Júlio. **CONHECENDO O ALFABETO – LETRAS, PALAVRAS E IMAGENS**: eixo: práticas para ensino fundamental i : alfabetização e letramento. [S.L.]: [S.N.], []. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revista-praxis/pdf/n8/AI-CONHECENDO-O-ALFABETO.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2022.

AglaE. Los colores/ Aprende los colores. YouTube 23 de abril de 2020. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=1hmiO7Oiufig&ab_channel=AglaE

BERLEZI, Juliani Corrêa et al. **ESPAÑHOL PARA CRIANÇAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**. 3. ed. Boa Vista: Fórum de Integração Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação Tecnológica do Ifrr, 2016.

BRAGA. Valeska. **Recurso pedagógico: Porco espinho das cores**. YouTube 23 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4JLdy0zWyk>.

CABRERA, W. B.; SALVI, R. A ludicidade no Ensino Médio: Aspirações de Pesquisa numa perspectiva construtivista. V ENPEC. Anais [...]. Bauru, 2005.

CRUCIGRAMA: Partes del cuerpo: Primer ciclo de primaria. [S.L.]: Recursosep, 2021. Disponível em: https://www.recursosep.com/2021/01/13/crucigrama-partes-del-cuerpo-primer-ciclo-de-primaria/#google_vignette. Acesso em: 02 abr. 2022.

COMO Fazer Alfabeto Móvel com Tampinha de Garrafa Pet. [S.L.]: [S.N.], 2013. Disponível em: <http://www.painelcriativo.com.br/2013/02/18/pap-alfabeto-movel-com-tampinha-de-garrafa-pet/>. Acesso em: 27 jan. 2022.

El show de Pelina. **Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies**. Canciones infantiles y divertidas con las partes del cuerpo. YouTube, 27 de outubro de 2020. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Js9HKW2rkpw>

ELORIGEN Del Alfabeto Español. [S.L.]: Monografias Plus+, []. Disponível em: <https://www.monografias.com/docs/El-Origen-Del-Alfabeto-Espa%C3%B1ol-FKGWUA3RL9CP>. Acesso em: 09 mar. 2022.

ESPAÑOL, Toobys. **Canción de los colores - Canciones Infantiles**. YouTube, 29 de Agosto de 2013. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=z-jmvOelNPo>

LEFFA, Vilson; IRALA, Valesca; **Uma espiadinha em sala de aula: Ensinando línguas adicionais no Brasil**. Pelotas: Filiada, 2014.

MACHADO, A. H. Aula de química: discurso e conhecimento. 2º Ed. Unijuí, 2004.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?. Trabalho de conclusão – Disciplina Introdução a Informática na Educação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ, dezembro, 2003. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4675248/mod_resource/content/1/Por%20que%20utilizar%20Jogos%20Educativos%20no%20processo%20de%20ensino%20aprendizagem%20.pdf. Acesso em: 11 nov 2022.

NUNES, Daniela Leite. **As letras do alfabeto: vogais e consoantes: plano de aula para alfabetização propõe atividades para diferenciar fonemas**. [S.L.]: Instituto Claro, 2022. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/as-letras-do-alfabeto-vogais-e-consoantes/#:~:text=Reconhecer%20todas%20as%20letras%20do%20alfabeto%3B&text=Diferenciar%20vogais%20e%20consoantes%3B&text=Relacionar%20as%20letras%20e%20seus%20sons%3B&text=Escrever%20palavras%20simples%20e%20Fou%20conhecidas..> Acesso em: 27 jan. 2022.

OLIVEIRA, Helenice Aparecida de. Análise do vínculo entre as estratégias de aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de Língua Espanhola. 2017. 142 f., il. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/24335>. Acesso em: 11 nov. 2022.

PÁGINA De Coloração De Flor De Desenho Animado Com Desenho De Esboço De Rostos Bonitos Vetor PNG e Vetor Grátis. [S.L.]: Pngtree, []. Disponível em: https://pt.pngtree.com/freepng/cartoon-flower-coloring-page-with-cute-faces-outline-sketch-drawing-vector_9178128.html. Acesso em: 09 mar. 2022.

Plano de Aula: As Cores. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2017. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/plano-de-aula-as-cores/>. Acesso em: 20 de janeiro de 2022.

PAULA, Jonathas de. **O ENSINO DO ESPANHOL COM ATIVIDADES LÚDICAS PARA APRENDIZES BRASILEIROS**. [S.L.]: Revista X, 2009. 2 v.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles (2012a). A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Inter Saberes.

SANTOS, Poliana de Oliveira. ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE ESPANHOL – ENSINO FUNDAMENTAL II. Pernambuco: Construir Notícias, Disponível em: <https://www.construirnoticias.com.br/atividades-ludicas-nas-aulas-de-espanhol-ensino-fundamental-ii/>. Acesso em: 01 out. 2022.

SANTANA, E. M. A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. SE-NEPT, 2008, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-Graduação, 2008.

SILVA, Iris Nara Amaral da. O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA). Asunción (Paraguay). Dissertação de Mestrado em Linguística Espanhola, p.221– UAA, 2019. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/view/795/747>. Acesso em: 11 nov. 2022.

WADSWORTH, Barry. Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau. São Paulo, Pioneira, 1984.

SILVA, Cilnaria de Mello. O LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BRINCAR E JOGAR UMA FORMA DE APRENDER E ENSINAR. Acre: Conedu, . Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA_9_ID5583_09082018014520.pdf. Acesso em: 02 dez. 2022.

TREIN, Laura; LIMA, Paula de. ALFABETO MÓVEL COM TAMPINHAS. S.I: Casulo, 2020. Disponível em: <https://casulopedagogico.com.br/quem-somos-2/>. Acesso em: 15 nov. 2022.

APÉNDICE A – PLAN DE CLASE 01 - ALFABETO MÓVIL

Profesor (a):	Sabrina Ferreira Silva		
Componente curricular:	Español		
Carga horaria:	2 clases		
Alumnos (as):	4º año de la primaria		
TEMA DE LA CLASE			
Alfabeto móvil			
OBJETIVO GENERAL:			
Auxiliar no conocimiento de palabras en español como: La familia, nombres de animales y memorización de las palabras estudiadas.			
OBJETIVO ESPECÍFICOS:			
Fomentar el desarrollo de la escritura y lectura Relacionar las letras con su sonido			
CONTENIDOS			
Alfabeto español, escritura y lectura.			
MÉTODO (S) Y ENFOQUE (S)			
Conocer el sonido del alfabeto español y hacer una interacción entre los alumnos de una forma lúdica utilizando el enfoque comunicativo.			
DESCRIPCIÓN DE LA CLASE			
Inicialmente presentaremos a los alumnos el texto: <i>El Origen Del Alfabeto Español</i> . Después será presentado las tapas de botella con letras donde los alumnos van hacer unión silábica con el objetivo de relacionar las letras con su sonido desarrollando la lectura y la escritura.			
Momentos de la clase (descripción)	Actividad	Tiempo	Material (es)
1º Momento Para iniciar la clase presentaremos la historia del alfabeto español, cuántas letras tienen y el sonido de las letras para que cada alumno haga una repetición.	Oral y escrita. Después de la explicación del alfabeto en español, cada estudiante deletreará su nombre en el cuaderno y luego hablará la pronunciación de las letras en voz alta.	15 min	Hoja con historia sobre el alfabeto
2º Momento Presentar las tapas de botellas con las letras para los alumnos y explicar de forma breve que ellos van hacer unión silábicas para formar palabras en español	Oral	10 min	Tapas de botellas con letras de E.V.A

3º Momento En este momento formaremos parejas o equipos.	trabajar comunicación creatividad	5 min	–
4º Momento Cada parejas o equipos quedan con algunas letras, el profesor habla nombres de algunos animales en español, y las duplas intentan formar las palabras con las tapas y el ganador será la dupla que formará la mayor cantidad de palabras correctas.	Oral	20 min	Tampas de botellas con letras en E.V.A

EVALUACIÓN

Participación de los alumnos en la actividad y desarrollo en la lectura y escritura.

REFERENCIAS

ANSELMO, Franciele Roberta Mendes; SILVA, Janice Mendes; KNAUT, Michelle Souza Júlio. **CONHECENDO O ALFABETO – LETRAS, PALAVRAS E IMAGENS**: eixo: práticas para ensino fundamental i : alfabetização e letramento. [S.L.]: [S.N.], []. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revista-praxis/pdf/n8/AI-CONHECENDO-O-ALFABETO.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2022.

COMO Fazer Alfabeto Móvel com Tampinha de Garrafa Pet. [S.L.]: [S.N.], 2013. Disponível em: <http://www.painelcriativo.com.br/2013/02/18/pap-alfabeto-movel-com-tampinha-de-garrafa-pet/>. Acesso em: 27 jan. 2022.

ELORIGEN Del Alfabeto Español. [S.L.]: Monografias Plus+, []. Disponível em: <https://www.monografias.com/docs/El-Origen-Del-Alfabeto-Espa%C3%B1ol-FKGWUA3RL9CP>. Acesso em: 09 mar. 2022.

NUNES, Daniela Leite. **As letras do alfabeto: vogais e consoantes**: plano de aula para alfabetização propõe atividades para diferenciar fonemas. [S.L.]: Instituto Claro, 2022. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/as-letras-do-alfabeto-vogais-e-consoantes/#:~:text=Reconhecer%20todas%20as%20letras%20do%20alfabeto%3B&text=Diferenciar%20vogais%20e%20consoantes%3B&text=Relacionar%20as%20letras%20e%20seus%20sons%3B&text=Escrever%20palavras%20simples%20e%20Fou%20conhecidas..> Acesso em: 27 jan. 2022.

APÉNDICE Y ANEJOS



APÉNDICE B - PLAN DE CLASE 02 - ERIZO DE LOS COLORES

Profesor (a):	Sabrina Ferreira Silva		
Componente curricular:	Español		
Carga horaria:	1 clase		
Alumnos (as):	4º año de la primaria		
TEMA DE LA CLASE			
Erizo de los colores			
OBJETIVO GENERAL:			
Identificar el nombre de los colores			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:			
Fomentar el desarrollo oral y explorar la creatividad			
CONTENIDOS			
Los colores en español			
MÉTODO (S) Y ENFOQUE (S)			
Hacer una interacción entre los alumnos de una forma lúdica utilizando el enfoque comunicativo.			
DESCRIPCIÓN DE LA CLASE			
En primer momento será presentado a los alumnos la canción: <i>Canción de los colores - Canciones Infantiles</i> disponible en YouTube, con el objetivo de hacer con que los alumnos conozcan el nombre de los colores en español. Después será hablado sobre los colores existentes en la escuela, colores de los objetos, ropa y zapatos de los niños y pintura de una flor con el color preferido del alumno.			
Momentos de la clase (descripción)	Actividad	Tiempo	Material (es)
1º Momento Inicialmente presentamos la canción: <i>Canción de los colores - Canciones Infantiles</i> para que los alumnos conozcan el nombre de los colores en español.	oyendo la canción	5 min	Caja de sonido.
2º Momento Hablar sobre los colores existentes en la escuela, colores de los objetos, ropa y zapatos de los niños.	Oral	15 min	-
3º Momento Distribuir imágenes de flores para que cada alumno pinte con su color preferido	Pintura	10 min	Hojas con dibujos de flor, lápiz de color
4º Momento Cada alumno pega su flor en la pared del salón de clase y escribir su nombre y el color preferido en la flor	Escritura	10 min	Tijera, pegamento, bolígrafo
5º Momento Presentar el erizo de e.v.a y las pinzas de ropa con nombres de colores y cada alumno coge una pinza y enseguida relaciona el nombre con el color en el	Oral	10 min	Erizo de e.v.a Pinza de ropas

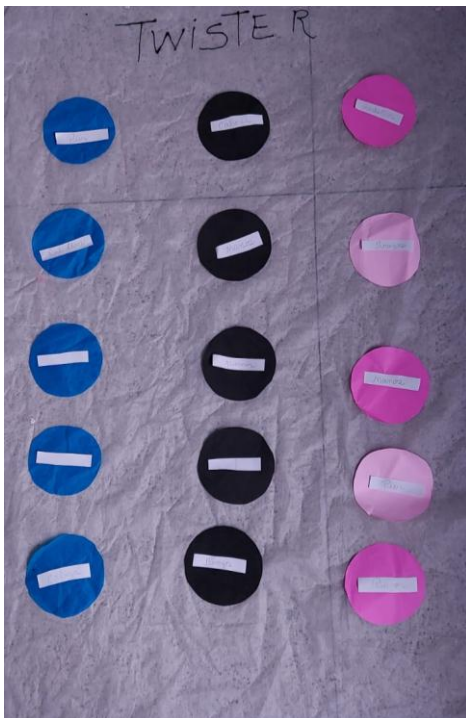
erizo y habla en voz alta el nombre del color.			
EVALUACIÓN			
Participación de los alumnos y desarrollo en las actividades hechas.			
REFERENCIAS			
BRAGA. Valeska. Recurso pedagógico: Porco espinho das cores. YouTube, 14 de outubro de 2022. Disponível em: https://youtu.be/4JLdy0zWyk?si=2VbrarTi2yzjSnk1			
ESPAÑOL, Toobys. Canción de los colores - Canciones Infantiles. YouTube, 29 de Agosto de 2013. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=z-jmvOelNPo			
Plano de Aula: As Cores. Pedagogia ao Pé da Letra , 2017. Disponível em: < https://pedagogiaaopedaletra.com/plano-de-aula-as-cores/ >. Acesso em: 20 de janeiro de 2022.			
PÁGINA De Coloração De Flor De Desenho Animado Com Desenho De Esboço De Rostos Bonitos Vetor PNG e Vetor Grátis. [S.L.]: Pngtree, []. Disponível em: https://pt.pngtree.com/freepng/cartoon-flower-coloring-page-with-cute-faces-outline-sketch-drawing-vector_9178128.html . Acesso em: 09 mar. 2022.			
APÉNDICE Y ANEJOS			



APÉNDICE C - PLAN DE CLASE 03 - TWISTER DE LA LECTURA

Profesor (a):	Sabrina Ferreira Silva		
Componente curricular:	Español		
Carga horaria:	1 clase		
Alumnos (as):	4° año de la primaria		
TEMA DE LA CLASE			
Twister de la lectura			
OBJETIVO GENERAL:			
Identificar el nombre de las partes del cuerpo humano en español comparando con la lengua materna.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:			
Desarrollar el lenguaje oral, habilidades motoras y escritura			
CONTENIDOS			
Partes del cuerpo humano en español.			
MÉTODO (S) Y ENFOQUE (S)			
Hacer una interacción entre los alumnos de una forma lúdica utilizando el enfoque comunicativo.			
DESCRIPCIÓN DE LA CLASE			
En el primer momento será presentando a los alumnos el nombres de las partes del cuerpo humano, en seguida será hecha una actividad donde ellos van escribir en el crucigrama el nombre de las partes del cuerpo que estarán señaladas en el dibujo, también será presentado en la clase una canción: <i>Cabeza, hombros, rodillas y pies</i> disponible en YouTube. Después será propuesto a los alumnos un juego intitulado como: <i>Twister de la lectura</i> .			
Momentos de la clase (descripción)	Actividad	Tiempo	Material (es)
1° Momento Inicialmente el profesor presenta a los alumnos los nombres de las partes del cuerpo, en seguida	Comprensión lectora y escritura	15 min.	Hoja con crucigrama

entrega a ellos una actividad donde será identificado las partes del cuerpo que estarán señaladas y ellos van escribi en el crucigrama.			
2º Momento Después presenta a los alumnos la canción: <i>Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies</i> , disponible en YouTube, en seguida ellos van identificar las partes del cuerpo en sí mismo bailando.	Comprensión auditiva y habilidades motoras	5 min.	Caja de sonido.
3º Momento En seguida será presentado a los alumnos un juego intitulado como <i>Twister de la lectura</i> y explicación de cómo será hecha la actividad.	Oral	10 min.	Twister de la lectura.
4º Momento Organizar a los estudiantes en fila, para que individualmente identifiquen en Twister las partes del cuerpo dictadas por el profesor.	habilidad motora y de escucha	20 min.	
EVALUACIÓN			
Participación de los alumnos y desarrollo en las actividades hechas.			
REFERENCIAS			
10BRINCADEIRAS com palavras para estimular a alfabetização. [S.L.]: Lunetas, 2021. Disponível em: https://lunetas.com.br/brincadeiras-palavras-alfabetizacao/ . Acesso em: 02 abr. 2022.			
CRUCIGRAMA: Partes del cuerpo: Primer ciclo de primaria. [S.L.]: Recursosep, 2021. Disponível em: https://www.recursosep.com/2021/01/13/crucigrama-partes-del-cuerpo-primer-ciclo-de-primaria/#google_vignette . Acesso em: 02 abr. 2022.			
El show de Pelina. Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies. Canciones infantiles y divertidas con las partes del cuerpo. YouTube, 27 de outubro de 2020. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Js9HKW2rknw			
APÉNDICE Y ANEJOS			



Partes del cuerpo

Nombre y apellidos:
Fecha: Curso:

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias ante todo a Dios por el don de la vida, por haberme dado fuerzas para finalizar este proyecto y a la Virgen María por interceder por mí en todo momento.

A mis padres **María José Ferreira** y **Antonio Martins** (In memoriam) que durante su paso terrenal se dedicaron con mucho amor a mi educación y sirvieron de cimiento en la realización de mis objetivos.

Por mi hija **Sandra María**, que aún tan pequeña, siempre me está animando y animándome a ir más lejos.

A mi consejero **Kaio César Pinheiro da Silva** por las valorosas orientaciones y por mantenerme motivada durante el proceso de realización de ese proyecto.

A las profesoras **Ákyla Mayara** y **Isabela Cristina** por aceptar formar parte de la banca examinadora de este proyecto.

En fin, estoy agradecida a todos los que hicieron parte de esa caminata.