



**Pós-Graduação  
Especialização e MBA**

**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**CogeaE – Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e  
Extensão**

**Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes**

**Departamento de Linguística**

**Agnaldo Ribeiro de Oliveira**

**El lúdico como motivación en la enseñanza del  
español a alumnos brasileños**

**COGEAE - PUCSP**

**2014**



**Pós-Graduação**  
**Especialização e MBA**

**Agnaldo Ribeiro de Oliveira**

# **El lúdico como motivación en la enseñanza del español a alumnos brasileños**

Trabajo de Conclusión de Curso presentado para obtención del título de Especialista de la enseñanza de español a brasileños.

Área de concentración: “Ensino do Espanhol para brasileiros”.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup>. Marta Scarpato.

**COGEAE - PUCSP**

**2014**



**Pós-Graduação  
Especialização e MBA**

**Agnaldo Ribeiro de Oliveira**

# **El lúdico como motivación en la enseñanza del español a alumnos brasileños**

**Tutor: Prof. (a) Dr. (a) Marta Scarpato**

**COGEAE - PUCSP**

**2014**

**Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia por processos fotocopiados ou eletrônicos.**

**São Paulo, 31 de março de 2014.**

---



**Pós-Graduação**  
**Especialização e MBA**

*PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO*

**Biblioteca Digital Sapientia**

Termo de Autorização para Publicação Eletrônica na Biblioteca Digital da PUC-SP

1) Tipo do documento: [ ] MLS

2) Identificação do documento/autor

Curso: Postgrado Lato Sensu: “O ensino de espanhol para brasileiros”

Autor: Agnaldo Ribeiro de Oliveira

Título: **El lúdico como motivación en la enseñanza del español a alumnos brasileños**

Número de páginas: 45

E-mail: odlangaro@bol.com.br

RG: 18.231.757-2

CPF: 070.913.618-81

Orientador: Marta Scarpato

Data de entrega à COGEAE: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Serão publicadas na Biblioteca Digital somente as Monografias que obtiverem nota entre 9 e 10.

As monografias com nota inferior a 9, serão publicados apenas os dados referenciais e o resumo.

3) Autorização de divulgação do trabalho completo na Biblioteca Digital (preenchimento obrigatório):

Sim                       Não

Justificativa (motivos de não autorização): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação supracitada, de acordo com a lei nº 9610/98, autorizo, à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP, a disponibilizar gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, conforme permissão assinalada acima, do documento, em meio eletrônico, no formato PDF, para fins de leitura, impressão e/ou download pela Internet, a título de divulgação científica gerada pela Universidade.

Assinatura do autor \_\_\_\_\_

Local e data \_\_\_\_\_

Informe do Expediente da Secretaria

Nota obtida \_\_\_\_\_ Data de conclusão e ou Arguição \_\_\_\_\_

Nombre: OLIVEIRA, Agnaldo Ribeiro de.

Título: El lúdico como motivación en la enseñanza del español a alumnos brasileños

Trabajo de conclusión de curso presentado a la Pontificia  
Universidade Católica de São Paulo para obtención del título  
de Especialista.

Aprobado en:

Banca examinadora

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Institución: \_\_\_\_\_

Juzgamiento \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Institución: \_\_\_\_\_

Juzgamiento \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Institución: \_\_\_\_\_

Juzgamiento \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

A una pequeña semilla que aún está desarrollándose y brotará en Julio para añadir más alegrías a nuestra familia, el retoño **Lorena**, mi primera nieta.

## **Agradecimientos**

A la Profesora Doctora Marta Scarpato que acompañó todo este decurso y a todos los profesores del curso que proporcionaron el desarrollo de nuevos aprendizajes.

A mis padres que siempre estuvieron a mi lado y no dejaron que yo desistiera de buscar mis objetivos.

A mi esposa, María por la inestimable ayuda en todas las lecturas y a sugerencias a lo largo de este trayecto y a mis hijos amados, Jaqueline y Guilherme, que tuvieron mucha paciencia y fueron verdaderos compañeros.

## **Sumario**

**Introducción**.....13

### **I - Capítulo**

Los juegos, juguetes y los niños.....15

### **II - Capítulo**

Los juegos y juguetes como factores motivadores en la educación.....24

### **III - Capítulo**

Algunas prácticas didácticas en Segunda Lengua (L2).....32

Consideraciones finales.....42

Referencias bibliográficas.....43

Nombre: OLIVEIRA, Agnaldo Ribeiro de.

Título: **El lúdico como motivación en la enseñanza del español a alumnos brasileños**

## **Resumen**

El hombre está en contacto con el lúdico desde la más blanda infancia. Este contacto propicia todo el desarrollo para la vida adulta. Como el hombre establece una relación con otros hombres, es necesario que sepa convivir con reglas y desarrolle la comunicación de la mejor manera posible. Por estar en constante movimiento es fundamental que su educación ocurra con perspectivas de evolución para la vida, que lo estimule a vencer los conflictos. La educación es el medio que el hombre tiene para adquirir nuevas experiencias, por eso cuando entra en la escuela es importante que los profesores insieran el lúdico en las prácticas pedagógicas con la finalidad de propiciarles más gana en aprender. Para la enseñanza de español a brasileños los profesores alcanzan mejores resultados cuando motivan a los alumnos y utilizan el lúdico como metodología en sus clases, pues así proporcionan el aprendizaje de manera más tranquila.

**Palabras claves:** Lúdico, aprendizaje, profesores, español, brasileños, motivador.

## **Resumo**

O homem está em contato com o lúdico desde a mais tenra infância. Este contato propicia o desenvolvimento para a vida adulta. Como o homem estabelece relação com outros homens, é necessário que saiba conviver com regras e desenvolva a comunicação da melhor maneira possível. Por estar em constante movimento é fundamental que sua educação ocorra com perspectivas de evolução para a vida, que o estimule a vencer os conflitos. A educação é o meio que o homem tem para adquirir novas experiências, por isso, quando entra na escola é importante que os professores insiram o lúdico nas práticas pedagógicas com a finalidade de lhes propiciar mais vontade de aprender. Para o ensino de espanhol a brasileiros os professores alcançam melhores resultados quando motivam os alunos e utilizam o lúdico como metodologia em suas aulas, pois assim, proporcionam a aprendizagem de maneira mais tranquila.

**Palavras chaves:** Lúdico, aprendizagem, professores, espanhol, brasileiros, motivador.

## Introducción

Este trabajo se originó por el deseo de saber si existe una importancia en traer los juegos y juguetes a las clases ya que a los niños les gusta jugar todo el tiempo. Para el desarrollo estudiamos autores y literaturas que tratan del asunto, conceptos y consideraciones a respecto de la introducción del lúdico en la vida del hombre, desde su infancia hasta la vida adulta.

Buscamos también autores que trabajan con la motivación y asociamos los juegos como instrumentos motivadores en la enseñanza de español a brasileños, una vez que a ellos les cuesta aprender una lengua tan semejante al portugués y en algunas veces acaban por hablar un “portuñol”, y esta mezcla de los idiomas no garantiza el aprendizaje de la L2.

En el primer capítulo, hicimos una búsqueda en la literatura sobre la importancia de los juegos, juguetes en la vida de los niños.

Los juegos están en la vida del hombre desde su nacimiento y es por su medio que los hombres van adquiriendo sus competencias y habilidades en el transcurrir de su vida.

Los niños cuando están jugando construyen su identidad y desarrollan características para proseguir en la vida adulta.

El profesor debe tener en cuenta que al hacer uso del lúdico propiciará a los alumnos un aprendizaje más tranquilo y significativo. Pues tanto en casa como en la escuela el lúdico está siempre presente.

Cuando los niños aprenden jugando a ellos se les vuelve más placentero y así su memoria se queda más abierta para las enseñanzas, aprendizajes, reglas y convivencias sociales.

En el segundo capítulo tenemos la contribución los juegos y juguetes como factores motivacionales en la educación.

El profesor que observa a los niños tiene un gran “arma” en las manos, pues puede crear medios para hacer con que ellos alcancen mejores resultados y también se vuelvan más creativos.

Hay que motivar a los alumnos para que el aprendizaje ocurra de manera más tranquilo. Un profesor que busca trabajar con los juegos y juguetes propicia a alumnos y a si propio condiciones más placenteras dentro de la clase.

En el tercer capítulo discutimos y presentamos algunas prácticas didácticas para la enseñanza de una segunda lengua (L2).

Algunos autores recomiendan el lúdico como un instrumento metodológico de motivación para las prácticas pedagógicas y discuten sus contribuciones para las clases. Aprovechando estas ideas proponemos una discusión acerca de la enseñanza del español a brasileños a partir de prácticas que involucren el lúdico.

Incluimos algunas actividades didácticas que pueden ser usadas en las clases con diferentes alumnos. Pueden servir a niños y también a adultos, pues para la enseñanza de español a brasileños se hace necesario que tengamos una metodología motivadora y diferenciada que posibilite la comprensión y el deseo de aprender.

Por fin presentamos las consideraciones finales, que implican en un aprendizaje por medio del lúdico que muestran como la enseñanza del español a brasileños puede ser más divertida y como los profesores y alumnos pueden llegar a un aprendizaje placentero, que no canse a ambos.

# **I – CAPÍTULO**

## **Los juegos, juguetes y los niños**

El juego no es una diversión solamente humana, pues los animales también se divierten con los juegos, lo usan para desarrollar sus habilidades que les ayudan durante el tiempo de vida.

El juegos no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que los van a ser necesarias a lo largo de la vida. (ANDRÈS y CASAS; 2000, p.121)

El hombre hace uso de los juegos desde los primeros tiempos de la humanidad y esto pasó a inserirse en la vida social como actividad humana.

Como afirma Andrés y Casas:

(...) Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una situación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida. (2000, p.121)

Es importante observar que los juegos auxilian en todo en la vida del hombre y mucho antes de adquirirmos la capacidad escritora el lúdico contribuye para el desarrollo de las habilidades que vamos a utilizar a lo largo de la vida.

Al recrear un juego entre la fantasía y la realidad, el hombre primitivo buscaba por medio del mito, explicar los fenómenos de la naturaleza. En lo que se refiere al culto, los rituales de las civilizaciones antiguas eran celebrados dentro de un espíritu de puro juego, en el sentido literal de la palabra, un juego entre el bien y el mal.

En las civilizaciones antiguas el mito y el culto ejerce un papel central y en diversas comunidades permanecen intactas su importancia y en las cuales el juego entre fantasía y realidad, entre el bien y el mal, representa la base moral del pueblo, y es pasada de generación a generación por medio de la sabiduría de los ancianos de la comunidad.

Cualquier tipo de actividad que sea alegre y posibilite la relajación puede ser considerada como lúdica. Así, podemos percibir que no solo los niños disfrutan de los juegos, los adultos también pueden distraerse y posibilitar su aprendizaje por medio del lúdico. Por eso, el lúdico puede ser usado como estrategia en la enseñanza y aprendizaje de lenguas de modo más placentero.

Almeida (1995), describe la actividad lúdica como siendo actividad por la cual el niño demuestra satisfacción, pero al mismo tiempo desarrolla inúmeros beneficios en el sentido del aprendizaje, de la interacción y del raciocinio. Por medio de las actividades lúdicas los niños, los jóvenes y los adultos piensan individualmente, exponen sus deseos y pasan a compartir las ideas y acciones junto a los colegas.

La educación lúdica está distante de la concepción ingenua de pasatiempo, juguetes vulgares, diversión superficial. Ella es una acción inherente en el niño, en el adolescente y en el adulto y aparece siempre de una forma transaccional en dirección a algún conocimiento, que se redefine en la elaboración constante del pensamiento individual en permutaciones con el pensamiento colectivo. (1995, p.13, traducción nuestra)

La educación lúdica es aquella en que el alumno desarrolla el conocimiento por medio de formas atractivas, como juguetes, juegos y pasatiempos, pero no significa que la educación lúdica no posea el lado serio, pues es por medio de actividades como esas que el alumno aprende diversos tipos de contenidos, si que la actividad propuesta por el profesor se vuelva cansadora.

Cuando el niño juega toma distancia de la vida cotidiana, se lanza en un mundo imaginario en que establece reglas de acuerdo con lo que vivencia, él no está preocupado en adquirir conocimiento, lo que le importa es el placer del juego.

Según Kishimoto (1994, p.43, traducción nuestra), “Al suministrar una situación imaginativa por medio de una actividad libre, el niño desarrolla la iniciativa, expresa sus

deseos e internaliza reglas sociales”. En situaciones imaginarias el niño se ve en papeles futuros, casi siempre imita una actividad adulta, que puede ser una situación vivida en su día a día.

Los juguetes conducen a los niños al aprendizaje, pues representan las distintas fases de la vida y garantizan sus estructuras sociales. Los juguetes además de transformarse en actividades educativas, socializan y hace con que unos niños se integren a los otros. Por medio de estas relaciones, los niños pasan a ser más solidarios, comienzan a ver la necesidad de la proximidad con los otros, a dividir sus cosas y se tornan menos egocéntricos.

Según Lima (1992), los niños representan situaciones que vivencian en la familia o conflictos que vivencian en su cotidiano.

En juguetes, el niño encuentra un espacio fértil para lidiar, a través de la representación dramática, no apenas con la realidad social, pero también, y principalmente, con su individualidad física, intelectual y emocional en desarrollo. (1992, p.58, traducción nuestra)

Durante los juegos los niños intentan comprender su mundo, transforman actitudes de su cotidiano en juegos y al mismo tiempo se aproxima de su realidad para comprenderla, actuando en una esfera cognitiva.

Según Piaget (apud Kishimoto, 1994, p.40), cada acto de la inteligencia es definido por el equilibrio de dos tendencias, la *asimilación* y la *acomodación*, siendo que, en la asimilación el niño incorpora eventos, objetos o situaciones dentro de formas de pensamiento, que constituyen las estructuras mentales organizadas y en la acomodación, estas estructuras mentales existentes se reorganizan para acomodar nuevos aspectos del ambiente externo, y al mismo tiempo, mantienen su estructura mental intacta; el individuo asimila eventos y objetos a su yo y sus estructuras mentales.

Piaget marca bien el papel del juego en el desarrollo infantil. Para el autor el jugar representa una fase del desarrollo de la inteligencia, que es marcado por el dominio de la asimilación sobre la acomodación, y su función es fortalecer las experiencias pasadas.

De acuerdo con Almeida:

Para Piaget, los juegos se tornan más significativos a la medida que el niño se desarrolla, pues, a partir de la libre manipulación de materiales variados, ella pasa a reconstruir objetos, reinventar las cosas, lo que ya exige una “adaptación” más completa. Esa adaptación, que debe ser realizada en la primera infancia, consiste en una síntesis progresiva de la asimilación sobre la acomodación. (2003, p.25, traducción nuestra).

Al reproducir la realidad el niño aplica el conocimiento que posee en los juegos realizados y reconstruye un universo próximo de su realidad. Al reconstruir este universo de acuerdo con su realidad, lo que predomina es la asimilación sobre la acomodación, o sea, el niño asimila cosas de su cotidiano, y al reinventar, él los acomoda a su manera, a fin de entender la realidad.

Piaget ( apud Kishimoto, 1994), a lo largo del desarrollo del período infantil, ocurre tres sistemas de juego que predominan:

- ✓ el de ejercicio – este sistema aparece a los 18 meses de vida, y es a partir de la repetición de la secuencia ya establecida de acciones y manipulaciones por el placer derivado de las habilidades de actividades motoras;
- ✓ el simbólico - surge a los dos años de edad con el surgimiento de la representación y el lenguaje. En esta edad el niño asimila la realidad externa de su yo;
- ✓ de regla (07 a los 11 años) – son marcados por la transición de la actividad individual por la socializada. La regla presupone la interacción de dos individuos y su función es integrar el grupo social. (p.39, traducción nuestra)

Para Piaget, el desarrollo de los niños se pasa en cinco fases, que son: *El Estadio del Desarrollo Infantil, Fase Sensorio-Motor (maternal 1 a 2 años), Fase Simbólica (pre I- de 2 a 4 años), Fase Intuitiva (pre II-de 4 a 7 años), Fase de la Operación Concreta (enseñanza fundamental de 7 a 12 años).*

Vamos a trabajar específicamente con la *fase de la operación concreta* que permea la enseñanza fundamental y que involucra las reglas.

En esta fase a los niños les gusta jugar con otros niños, ya observa las reglas, incorpora conocimientos sistematizados, piensa cierta lógica, empieza a entender el mundo más objetivamente, ya hace separación entre lo que es correcto y lo que es incorrecto.

Según Almeida,

Piaget afirma que, por el hecho del juego ser un medio tan poderoso para el aprendizaje de los niños, en todo lugar donde se consigue transformarlo en iniciativa de lectura u ortografía observa que los niños se enamoran por esas ocupaciones tenidas como poco atractivas. (2003, p.51, traducción nuestra).

En esta fase el niño se despide del egocentrismo y adquiere conciencia de la vida social; el juguete en esta fase aparece como una forma de interacción social, armada de reglas.

De acuerdo con Andrés y Casas (2000), fue en 1970, por medio del enfoque comunicativo que se llegó a considerar que el estudiante necesita divertirse para que el aprendizaje ocurra en su vida.

Para Piaget (1996:189), los juegos se clasifican en tres tipos, son ellos: *juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos de reglas*, eso se da de acuerdo con la evolución de cada niño, en su desarrollo en la vida.

Lo que nos interesa aquí son los juegos de reglas, pues estos están próximos a edad de los adolescentes y de los adultos, una vez que los otros dos tipos de juegos dicen respecto a la edad infantil.

El juego de reglas es el tipo de juego que surge más tardíamente en la vida del individuo, pero, en compensación, él subsiste y se desarrolla durante toda la vida adulta (deportes, ajedrez, juegos de cartas, etc.), (...) (BARROS; 1996, p.195, traducción nuestra)

Es necesario estimular el aprendizaje por medio de los juguetes, pues los niños sentirán placer en lo que están aprendiendo, y si empeñarán en realizar las tareas.

Los juegos con predominancia de reglas llevan a los niños a comprender, por medio de su acción, la diferencia que hay entre trabajo y juguete, fundamental para su actuación mientras alumno. (BARROS; 1996, p.197, traducción nuestra)

Y con base en esta concepción el profesor al introducir en su metodología el uso de actividades lúdicas estimula al alumno y así la función educativa ocurre de modo más natural. El lúdico posibilita un aprendizaje de manera más tranquila y menos agotadora.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen, Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar...para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. (ANDRÈS y CASAS; 2000, p.121)

Se percibe la importancia existente entre aprender y jugar. Se nota que este es un gaño que los educadores poseen en las manos, una vez que el aprendizaje es más significativo cuando el jugar está inserido y comulga en su práctica didáctica.

A algunos adultos les ocurre la idea de que la mayoría de los juegos son para los niños pequeños y por eso tienden a descartarlos como instrumento de trabajo. Después de 1970 con el enfoque comunicativo llegó a las escuelas la idea de que podemos aprender jugando, divirtiéndonos, por consecuencia de esta nueva concepción, hoy día se da grandioso valor a los juegos y juguetes en el aula.

Muchos de los educadores ya planean sus clases con los juegos y eso es el diferencial para quien va a aprender una segunda lengua. Si los niños aprenden a partir del juego, la tendencia es un aprendizaje más consistente. El lúdico debe ser llevado en consideración y ser adicionado como instrumento de trabajo para que las clases sean más placenteras.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones. (ANDRÈS y CASAS; 2000, p.123)

En general los alumnos cuando acostumbrados a una clase siempre igual, sin estímulos, llevan un tiempo para asimilar la idea de una clase que contenga juegos, una clase

diferenciada. En este momento es necesario la intervención del educador, ir a los pocos introduciendo modalidades diferenciadas en práctica didáctica para que los alumnos pasen a entender la importancia del aprendizaje por medio de los juegos.

Es fundamental que el educador esté abierto a nuevos ritmos y a novedades que existen. Un aprendizaje adonde aprender y jugar confluyen en un mismo sentido, atrae el alumno y también al educador, pues el trabajo presenta más efecto, conduce a significados más consistentes, motivadores y aumenta el desarrollo de todos, educadores y alumnos.

La práctica educativa, por lo contrario, es algo muy serio. Lidiamos con gente, con niños, adolescentes o adultos. Participamos de su formación. Los ayudamos o los perjudicamos en esta búsqueda. Estamos intrínsecamente unidos a ellos en su proceso de conocimiento (...) podemos con nuestra responsabilidad, preparo científico y gusto de la enseñanza, con nuestra seriedad y testimonio de lucha contra las injusticias, contribuyen para que los educandos van convirtiéndose en presencias actuantes en el mundo. (FREIRE; 2001, p.47, traducción nuestra)

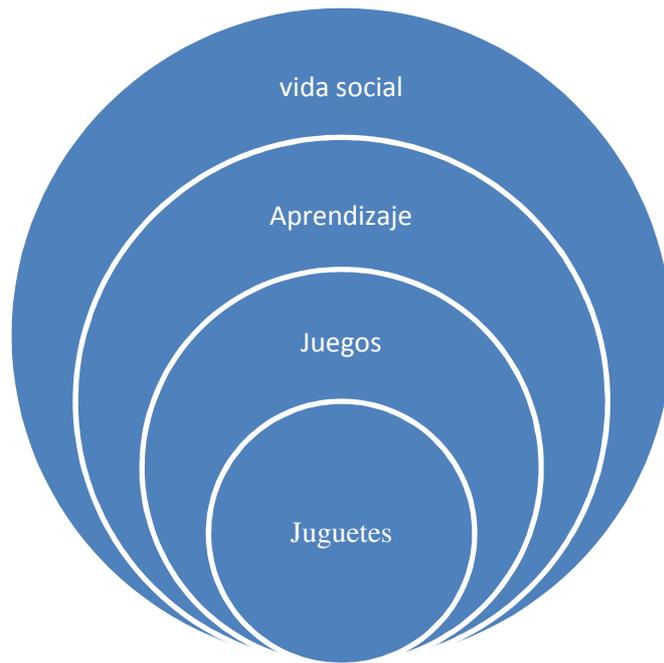
Para el trabajo con juegos es importante establecer entre los alumnos una relación de confianza, de proximidad, seguridad y aparcería. Negociar con los alumnos, interactuar y traer las reglas bien explicadas y claras es determinante para que los contenidos sean garantizados y la relación profesor alumno sea consistente.

(...) Un profesor establece los objetivos para un grupo determinado de alumnos en una situación particular; les da las instrucciones y dispone las tareas de aprendizaje; y evalúa si los objetivos fueron atingidos. (...) (GOROW; 1977, p.2, traducción nuestra)

En el organograma<sup>1</sup> a seguir están dispuestos los juguetes, juegos, aprendizaje y la vida social, de modo crecente, pues las cosas convergen para una vida adulta con sentido social, que contribuyen para la convivencia en todos los locales y en las diferentes culturas.

---

<sup>1</sup> Organograma nuestro.



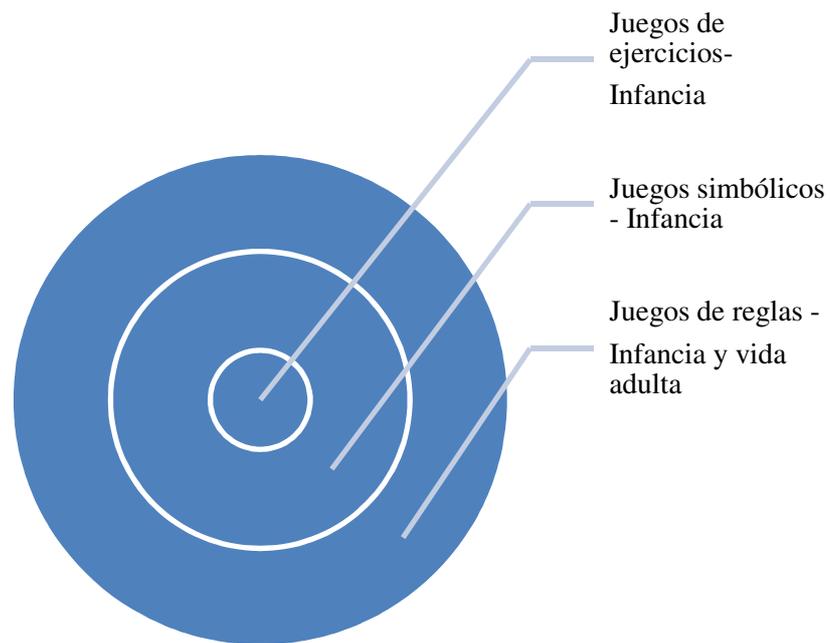
En la organización del organograma pusimos los juguetes y juegos de forma que haya relación con el aprendizaje, y como ya vimos en los estudios presentados todos seres humanos aprenden por medio del lúdico y esa relación está establecida en la vida social. Desde la infancia se construye características para la vida adulta y la convivencia social, de esa forma el lúdico es un referencial para esta construcción, por eso es importante que los educadores estén abiertos a una enseñanza basada en el lúdico para auxiliar en esta trayectoria.

En el organograma arriba buscamos esquematizar la importancia del educador en considerar que la práctica docente fundamentada en una metodología diferenciada y condicionada a la consciencia de un trabajo apoyado en actividades lúdicas en el aula, contribuye para la vida adulta de los aprendices.

Tomemos como base los estudios de Piaget a respecto de los juegos al desarrollo de los niños para la vida adulta y vamos a ponerlo en un organograma<sup>2</sup> para la visualización funcional.

---

<sup>2</sup> Organograma nuestro.



El educador tiene que conocer y saber lidiar con esas informaciones de las diferentes fases, para que sepa seleccionar los juegos para la fase que va a trabajar con los alumnos a fin de alcanzar los objetivos pre-establecidos.

En el próximo capítulo vamos a tratar de la contribución de los juegos y juguetes como factores motivacionales en la educación.

## II – Capítulo

### Los juegos y juguetes como factores motivacionales en la educación

En el capítulo anterior discutimos los juguetes y juegos y su uso en la educación en la vida de los niños, también presentamos la importancia del educador en lidiar con este recurso en el aula.

Ahora vamos a discutir la relevancia del educador saber motivar el aprendizaje de los alumnos a partir del lúdico y la contribución de los juegos y juguetes como factores motivacionales en la educación.

Cuando un niño juega demuestra lo que se pasa en su vida en todos los sentidos, con relación a su vida familiar, los celos que sienten, la agresividad, las diversas maneras de actuar, y en estas representaciones es posible observar muchos gestos y reacciones. El niño demuestra claramente lo que siente, sus deseos y miedos.

[...] la utilización del juego como instrumento didáctico transforma la naturaleza del propio artefacto en la medida en que coloca los objetos lingüísticos en constitución en el centro de la propia actividad, o sea, el juego se vuelve en una actividad que posibilita que el juego del lenguaje acontezca, siendo que este último se constituye en el elemento central, el espacio donde zonas de conflicto y posibilidades son propulsadas. (SZUNDY; 2005: p.22, traducción nuestra)

De acuerdo con Szundy (2005), los juegos son instrumentos que pueden hacer parte de la educación, pues no hay cierto ni errado en el acto de jugar y sí una construcción de formas de aprendizaje, además de interactuar con el mundo, los niños pasan a conquistar otras capacidades motoras, físicas y psíquicas.

Por la oportunidad de vivenciar juegos imaginativos y creados por ellas mismas, los niños pueden accionar sus pensamientos para la resolución de problemas que les son importantes y significativos. Propiciando juegos, por lo tanto, se crea un espacio en lo cual los niños pueden experimentar el mundo e internalizar una comprensión particular acerca de las personas, los sentimientos y los diversos conocimientos. (Referencial Curricular Nacional, 1998: p. 28, traducción nuestra)

Es necesario reconocer que los juegos contribuyen para la construcción de nuevos saberes, auxilian en actividades diferenciadas, estimula el entusiasmo y consecuentemente despierta en los niños la curiosidad en explorar y pesquisar lo desconocido para reinventarlo.

Para Cunha, (apud VIGOSTKI, 2000: p. 145, traducción nuestra), “Jugando nos reequilibramos, reciclamos nuestras emociones y nuestra necesidad de conocer y reinventar. Y todo eso desarrollando atención, concentración y muchas otras habilidades.(...)”

El objetivo del juego en la educación es buscar el equilibrio entre la función lúdica y la función educativa. La función lúdica propicia la diversión y el placer y la función educativa propicia la enseñanza de algo que complete el individuo en su saber, conocimiento y la aprehensión del mundo (Compagne, apud Kishimoto, 1994:19).

Lo ideal es el equilibrio entre la función lúdica y la función educativa, que el profesor se utilice de metodología que corresponda a las dos funciones propiciando de este modo un aprendizaje placentero a los alumnos, como por ejemplo una actividad de juego de memoria.

Al presentar una actividad como el juego de memoria, el profesor debe tener en cuenta con que finalidad ella fue preparada. Él debe permitir también que los niños exploren el juego de la manera que ellos consideren mejor, prevaleciendo en este momento la función lúdica, lo que garantiza el equilibrio entre las dos funciones del trabajo con juegos.

Compagne (apud Kishimoto, 1994: p. 20,) sugiere criterios en la elección de los juguetes, de uso escolar de modo a garantizar la esencia del juego y la incorporación de las funciones lúdicas y educativas, que son:

- ✓ *El valor experimental - permitir exploración y la manipulación.*
- ✓ *El valor de la estructuración - dar soporte a la construcción de la personalidad infantil.*

- ✓ ***El valor de relación*** - Poner al niño en contacto con sus parejas y con el adulto, con objetos y con el ambiente en general para propiciar el establecimiento de las relaciones.
- ✓ ***El valor lúdico*** - evaluar si los objetos poseen cualidad que estimulen el surgimiento de la acción lúdica. (traducción nuestra)

“La inclusión de actividades significativas en el aula de clase permite ampliar los vínculos afectivos y confieren la posibilidad de realizar tareas de forma más placentera.” (Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa, 1998: p. 55, traducción nuestra)

Actividades que envuelven los juegos contribuyen para la participación colectiva y el aprendizaje de todos los envueltos. El trabajo con juegos es una acción que despierta el interés de los alumnos y hace con que ellos se sientan motivados a participar por entero en todo que les es propuesto.

La docencia es un proceso complejo que supone una comprensión de la realidad concreta de la sociedad, de la educación, de la escuela, del alumno, del enseño-aprendizaje, del saber, bien como un competente repensar y recrear de que hacer en el área de la educación, en sus complexas relaciones con la sociedad. (Coelho. 2001: p.51, traducción nuestra)

Los juegos y juguetes cuando utilizados en la educación estimulan la creatividad, desarrolla habilidades, auxilian en la oralidad, el movimiento y enriquecen experiencias.

La mediación del profesor es fundamental en todo ese recorrido de aprendizaje, que abarca aún el desenvolvimiento y perfeccionamiento de actitudes. Hace falta la necesidad de intervención del profesor en relación a las orientaciones sobre cómo organizar y lidiar con el material de estudio, como desenvolver actitudes de pesquisa y de reflexión sobre los descubrimientos, para promover la autonomía del alumno, sin la cual torna más difícil garantizar avances. (Parâmetros Curriculares Nacionais, 1998: p.55, traducción nuestra)

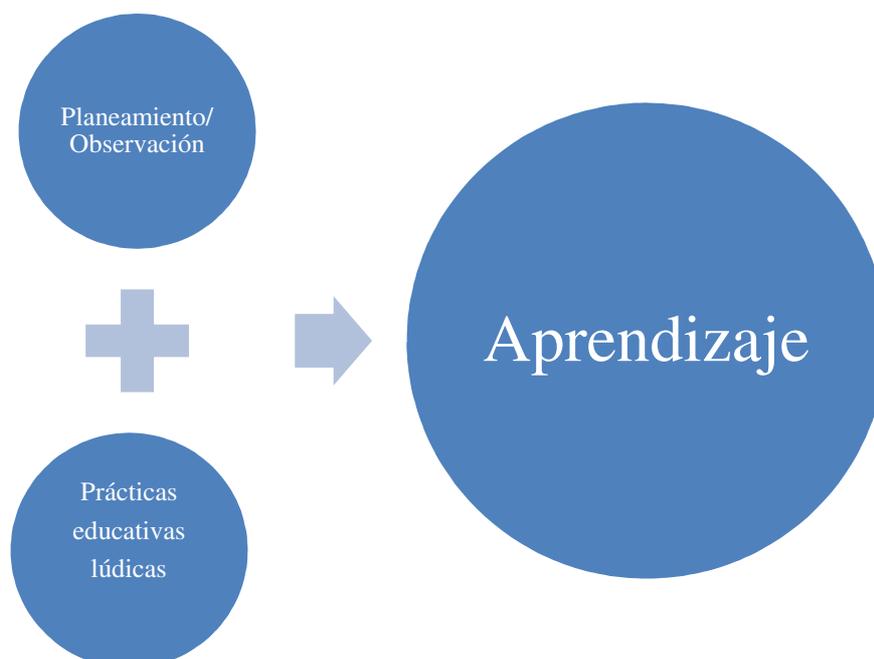
El profesor debe proponer actividades que exploren los juguetes y también hacer el registro de todas las acciones que ocurrieron en el aula, por medio de eso es posible observar lo que los niños aprendieron y como se relacionaron con los colegas.

El hecho de las características específicas del mundo del juego sean compartidas por sus participantes en lo que dice respecto a las reglas, punitivos, recompensas y al uso del lenguaje, indica que el juego crea, muchas veces, un sentido de identidad de grupo y de colaboración entre sus participantes. (SZUNDY; 2005: p.30/31, traducción nuestra)

En el momento del análisis de los datos es que entra la necesidad del profesor trabajar con la cuestión de la motivación para darles a los alumnos estímulos, que les permitan aprender de modo más tranquilo y que todo se vuelva en aprendizaje significativo.

A partir de ahora vamos a hacer un breve rescate de lo que es la motivación y porque ella debe hacer parte de los recursos del profesor.

El primer paso para comprender la motivación es saber que ella está relacionada al planeamiento del profesor y solamente con la consciencia de un buen planeamiento es que se puede alcanzar mejores resultados en las prácticas educativas.



En el organograma<sup>3</sup> buscamos representar la relación existente entre planeamiento y observación junto a las prácticas educativas lúdicas resulta en aprendizaje.

Como cita Tocco y Rosso (1995: p.409), “No hace falta repetir que el aprendizaje para los niños debe tener un carácter lúdico,” (...). Las autoras aún recuerdan que: el juego es una forma innata de aprender; el juego proporciona interés y confianza; a través del juego los niños manipulan y descubren la L2; las normas y reglas del juego social de los niños de esta edad son perfectamente aprovechables en la clase de E/LE; el juego crea ese vacío de información que justifica el uso de la lengua.

Al pensar y esbozar un planeamiento el profesor hay que prever las diferentes situaciones que pueden ocurrir para el cumplimiento de las acciones delineadas, así será más tranquilo en las evaluaciones de los recorridos detectar adónde surgieron las fallas y buscar medios para corregirlas.

Si el aprendizaje y la enseñanza forman de modo fragmentado, A los alumnos, consecuentemente formaremos seres incompletos y fragmentados, incluso porque el profesor tiene un gran papel en la formación y constitución de la persona del alumno. (SCARPATO; 2006: p.115, traducción nuestra)

Un punto que es importante destacar que antecede a la motivación es la práctica de la observación de los diferentes comportamientos frente a las diversas formas de aprendizajes. El profesor que tiene en cuenta la observación como práctica pedagógica puede comprender cuáles son los caminos que resultan más motivadores en la clase y así desarrollará acciones más exitosas con sus alumnos. El elogio es uno de los instrumentos importantes a ser utilizado junto a los aprendices, desarrollar diálogos que los lleven a conquistar y saber utilizar la autonomía es fundamental para el aprendizaje.

Motivarlos no es tarea fácil, una vez que el grupo es siempre heterogéneo, y a uno las actividades llegan de manera diferente que a otros, por eso motivar el aprendizaje requiere atraer la atención del grupo, mostrando la importancia de los contenidos y qué los alumnos van a aprender. Una de las estrategias es estimular la curiosidad de ellos y además de eso, investigar lo que ya saben, despertando el interés en la materia.

De acuerdo con Herrera (2010, p.5), hay tres funciones diferentes en la motivación, siendo ellas: *motivación inicial; ensayo de aprendizaje (ejercicio) y rendimiento final*. En la

---

<sup>3</sup> Organograma nuestro.

*motivación inicial* el profesor presenta a los alumnos el contenido y expone su plan de trabajo. En el *ensayo de aprendizaje*, el profesor ofrece a los alumnos ejercicios para ayudarles a aprender los contenidos. Y por último, según la autora, el *rendimiento final* es alcanzado en muchas veces por las calificaciones que son ofrecidas a los alumnos.

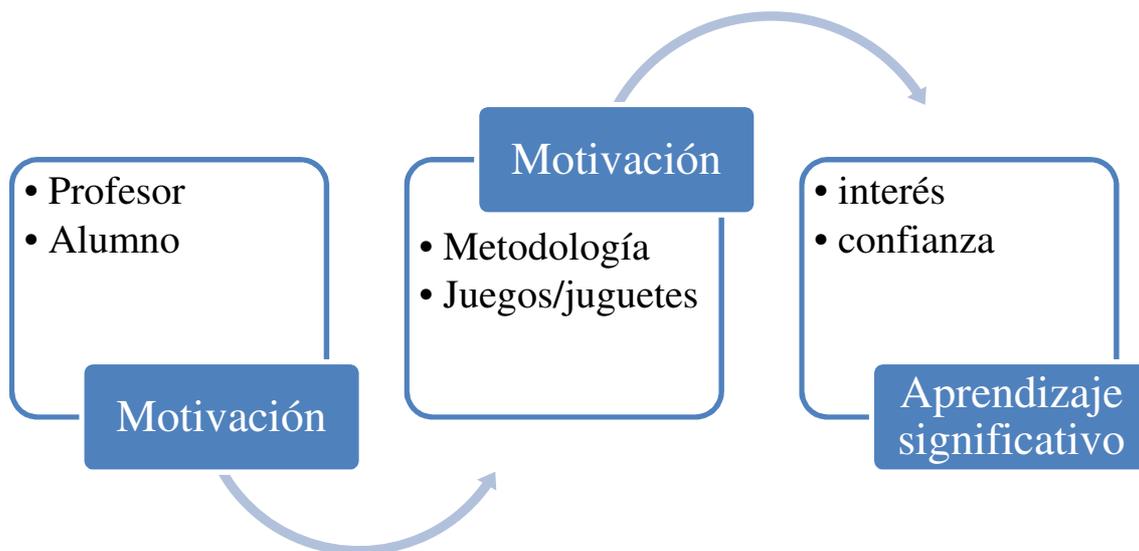
Para motivar a los alumnos el profesor puede permitir situaciones que los lleven a la reflexión del por qué no saben determinado contenido o mismo por qué no consiguen hacer una cierta actividad, con eso, los alumnos serán capaces de adquirir autonomía de pensamiento y de organización de los pasos que llevan al aprendizaje. “Si sabemos motivar a los estudiantes podremos hacer que trabajen más duro sin que se den cuenta y podrán evolucionar positivamente adquiriendo los ítems fijados a prior mucho más rápidos.” (CONTRERAS, 2002: p. 1, traducción nuestra)

Hay que considerar que los caminos de la motivación son muchos y dependen de diversos factores, la interacción de los alumnos con ellos mismos, la interacción del profesor con el aula y del tipo de evaluación que él utiliza.

Como define Fita (2000: p.77, traducción nuestra), la motivación “es un conjunto de variables que activan la conducta e orientan en determinado sentido para poder alcanzar un objetivo”. El profesor tiene la importante y difícil tarea de insertar en sus clases elementos motivadores para el aprendizaje de los alumnos y también para que la docencia se convierta en un trabajo menos penoso y que presente más resultados, tanto a los profesores como a los alumnos.

Como en la escuela el aprendizaje es un resultado deseable, es el propio objetivo del proceso escolar, la intervención es un proceso pedagógico privilegiado. El profesor tiene el papel explícito de interferir en la zona del desarrollo proximal de los alumnos, provocando avances que no ocurrirían espontáneamente. (OLIVEIRA, 1997: p.62, traducción nuestra)

Un trabajo enfocado en los juegos y juguetes puede ser una de las grandes estrategias para el profesor en aula de clase.



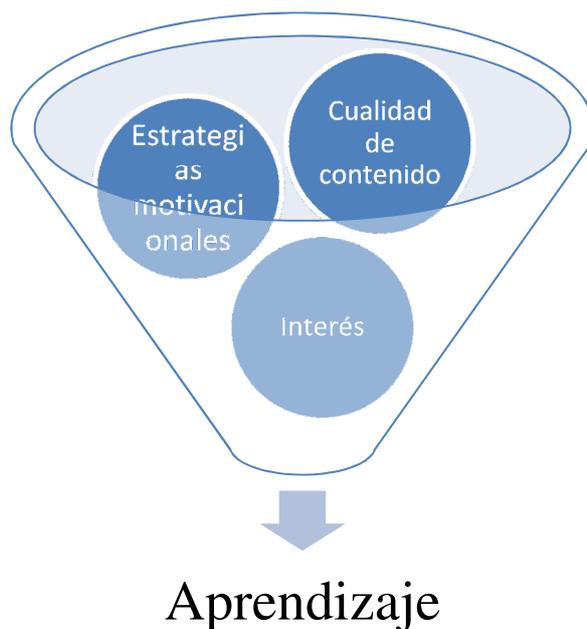
Como apuntado en el organograma<sup>4</sup>, el profesor que tiene en mente la motivación como un instrumento de trabajo, adecua sus metodologías e inserta en sus prácticas el uso de juegos y juguetes como herramientas para despertar el interés y la confianza y por medio de eso llegar a un aprendizaje significativo, un aprendizaje que va a seguir con el alumno para su vida futura.

Según Herrera (2010), para despertar en los alumnos la gana de aprender los profesores deben trabajar:

- Ayudándoles a llegar a ser ellos mismos, hasta que asuman su personalidad.
- Permitiéndoles encontrar un equilibrio entre los impulsos creadores básicos, deben sentirse bien nutridos, protegidos y queridos, siendo entonces más sencillo desarrollar sus facultades intelectuales.
- Proporcionándoles un método y un conocimiento por el cual puedan descubrir la apertura permaneciendo libres de espíritu.
- Dándoles el sentido del asombro, la superación, la investigación en el terreno escolar.
- Ofreciéndoles el medio de transformarse personalmente a través de actividades voluntarias, que desarrollen el gusto por el esfuerzo.
- Haciéndoles descubrir el valor del trabajo en común. (p.3)

<sup>4</sup> Organograma nuestro.

Si puede percibir que la responsabilidad del profesor es mucha y la motivación es factor que puede impulsar el aprendizaje. Herrera (2010:12), nos apunta que el valor motivacional de los alumnos está en: *calidad del contenido* y en las *estrategias instruccionales*. Una vez más vemos importancia de la práctica metodológica que estimule el alumno al aprendizaje.



Es posible analizar en el organograma<sup>5</sup> lo que apunta Herrera sobre la cuestión de la motivación a los alumnos en fase de aprendizaje. Cuando se muestra a los alumnos lo que van a aprender, la calidad de los contenidos y una metodología basada en la motivación, se despierta en los alumnos el interés por el aprendizaje.

El profesor de enseñanza de la lengua española puede transformar sus clases en algo mucho más interesante a partir de la motivación que da a los alumnos, y los juegos y juguetes entran en escena nuevamente para contribuir y propiciar un aprendizaje más placentero.

En este capítulo presentamos los juegos y juguetes como factores motivacionales de aprendizaje significativo. En el próximo capítulo abordaremos la motivación para aprendizaje de la lengua española a los aprendices brasileños por medio del lúdico.

---

<sup>5</sup> Organograma nuestro.

### III CAPÍTULO

#### **Algunas prácticas didácticas en Segunda Lengua (L2).**

Pensar el contexto escolar es mucho más amplio que se piensa, hay cuestiones que están entrelazadas a todo el universo educacional. Por lo tanto, el profesor hay que reflexionar a respecto de su propia práctica pedagógica en beneficio del aprendizaje. Enseñar y aprender son cosas complementares y que dependen de varios factores, incluso la relación profesor/alumno.

El carácter constructivo del aprendizaje sólo aparece en la interacción mantenida con los profesores y colegas. La construcción del conocimiento es, por lo tanto, un proceso colectivo, que involucra alumnos, profesores y contenidos de aprendizaje<sup>6</sup>. (Traducción nuestra)

En el universo escolar circula todo tipo de saber y estos saberes deben ser llevados en consideración y unirlos a la clase para que el alumno pueda aprovechar y comprender los espacios adonde pisa. Unir los saberes de los alumnos a los saberes de los profesores es un canal de comunicación útil en el proceso del aprendizaje. La interacción profesor/alumno fortalece también la relación alumno/profesor y la necesidad de aprender uno con el otro.

El aula de clase es el espacio en lo cual profesores y alumnos se encuentran e interaccionan en torno del conocimiento. Esa interacción, que constituye la dinámica del aula de clase, es en gran parte decurrente de la forma como el profesor ve el proceso de enseñanza-aprendizaje<sup>7</sup>. (Traducción nuestra)

El ser humano aprende a todo instante, pues es por medio de la interacción con otros, con el medio y por el lenguaje que se desarrolla el aprendizaje. El alumno debe ser considerado como centro del proceso educativo, y el profesor actúa como mediador en esta

---

<sup>6</sup> [http://www.udemo.org.br/RevistaPP\\_02\\_04PraticaPedagogica.htm](http://www.udemo.org.br/RevistaPP_02_04PraticaPedagogica.htm) (Revista do Projeto Pedagógico. II - Trabalhando com alunos: subsídios e sugestões. 4. Prática Pedagógica)

<sup>7</sup> Idem.

relación. “uno de los objetivos de cualquier buen profesional consiste en ser cada vez más competente en su oficio” (ZABALLA; p.13, traducción nuestra)

Cuando pensamos en la enseñanza de L2 a brasileños entre los once (11) a los catorce (14) años, en especial el español se percibe la importancia en buscar prácticas pedagógicas diferenciadas para que ocurra el aprendizaje.

De acuerdo con las experiencias en aulas de clases del 7° al 9° año de la enseñanza fundamental, percibimos que en las escuelas que incluyeron el español en su currículo, es posible ver que a los alumnos les cuesta ver esta disciplina como algo atrayente, pues a veces la relaciona al portugués y en otras no se interesan por lo que el profesor trae como contenido porque no encuentran necesidad de aprenderla.

Si hace importante que los profesores busquen nuevos caminos en el aula para desarrollar los contenidos con los alumnos, conseguir la atención y despertar el interés y el placer en el aprendizaje del español. En esos momentos se hace necesario que el profesor entre como un motivador e incentivador del conocimiento.

Pilleti (1991) apunta cinco tipos de profesores. Veamos:

1. *El instructor o profesor de autómata –*

- *Busca desarrollar en el alumno la capacidad de responder inmediatamente sin necesidad de pensar.*
- *Incentiva a los alumnos a recitar definiciones, explicaciones y generalizaciones que memorizan a partir de sus exposiciones o de un texto indicado por él.*
- *Es la autoridad máxima en el aula y, generalmente, no admite el diálogo.*

2. *El profesor que se concentra en el contenido -*

- *Su mayor preocupación es cubrir sistemáticamente el programa de su disciplina.*
- *Da poca importancia a la originalidad del alumno y mucha importancia al estudio de la materia que ya fue descubierta en el pasado.*

- *No cree que el proceso de enseñar y aprender deba consistir en una pesquisa conjunta del profesor y alumnos.*
  - *Valoriza el alumno que domina totalmente la materia presentada en las clases o en los textos recomendados.*
3. *El profesor que se concentra en el proceso de instrucción -*
- *Busca imponer un modelo de raciocinio.*
  - *Da más importancia al proceso de aprender de lo que al producto del aprendizaje (contenido).*
  - *Exige que sus alumnos demuestren, en los ejercicios, en los exámenes y en las discusiones, que saben imitar sus métodos bien como su manera de usar los datos existentes.*
4. *El profesor que se concentra en el intelecto del alumno -*
- *Su mayor preocupación es desarrollar las habilidades intelectuales del alumno.*
  - *Utiliza el análisis y la solución de problemas como el principal método de enseñanza.*
  - *Da más importancia al intelecto que a las actitudes y emociones del alumno.*
5. *El profesor que se concentra en la persona total –*
- *No cree que el desarrollo intelectual deba o pueda ser descolgado de otros aspectos de la personalidad humana.*
  - *Trata al alumno como persona integral, pues cree que, separando el aspecto intelectual de los demás, el crecimiento del alumno en la dirección de un ser adulto se queda seriamente comprometido. (p. 233, traducción nuestra)*

Al profesor que se dispone a trabajar con la enseñanza de español a los brasileños es bueno encajarse en el tipo cinco, así es posible ver el aprendizaje y respetar las diferencias de desarrollo que existe de un alumno para otro.

Por mediación pedagógica entendemos la actitud, el comportamiento, del profesor que se coloca como facilitador, incentivador o motivador del aprendizaje, que se presenta con la disposición de ser un puente entre el aprendiz y su aprendizaje no en un puente estático, pero un puente “rodante”, que activamente colabora para que el aprendiz llegue a sus objetivos. Es la forma de presentar y tratar un contenido o tema que ayuda al aprendiz a coleccionar informaciones, relacionarlas, organizarlas, manipularlas, discutir y debatirlas con sus colegas, con el profesor y con otras personas (inter-aprendizaje), hasta llegar a producir un conocimiento que sea significativo para él, conocimiento que se incorpore a su mundo intelectual y vivencial, y que lo ayude a comprender su realidad humana y social, e incluso a interferir en ella. (MASETTO, 2000, p. 144, traducción nuestra)

Para la enseñanza del español a brasileños la práctica lúdica es uno de los caminos que pueden propiciar una enseñanza/aprendizaje más placentero. El profesor que busca introducir el lúdico en su práctica de trabajo, puede usarlo como algo motivador e incentivador y propiciar un aprendizaje más significativo a todos.

Cuando el juego es utilizado en el aula de clase de LE, la habilidad de enfrascarse discursivamente en la lengua-blanco a partir de la situación propuesta y de los objetivos lingüísticos trabajados en el juego, además de elementos como memoria espacial o suerte, se torna fundamental para garantizar la participación en el juego y, consecuentemente, para colaborar con el grupo y venir, así, a sentirse un miembro efectivo de ese grupo. (SZUNDY; 2005: p.35, traducción nuestra)

El profesor debe tener en cuenta que se hace necesario trabajar y garantizar la confianza de los niños, para que lleguen a esta actividad de lectura, pues sabemos que en el grupo puede tener algunos que se recusen a leer, o sean demasiado tímidos. En ese momento que el profesor debe construir el diálogo con todos en el aula, estimularlos e incentivarlos a partir de los errores que puedan surgir en el transcurrir de la actividad. Esta actividad debe tener un *efecto provocativo*.

(...) *objetivo provocativo* porque consiste en ofrecer al alumno un problema determinado pero con múltiples posibilidades de solución. El individuo debe poner su imaginación para resolver el problema. (CASTANHO: 1991, p. 61, traducción nuestra.)

Veamos algunas sugerencias de prácticas lúdicas<sup>8</sup>:

- ✓ Actividad 1 – Bingo Tatetí;
- ✓ Actividad 2 – El Dominó;
- ✓ Lectura compartida.

### Bingo Tatetí

TIPO DE JUEGO	COMO CONFECCIONARLO	AGRUPAMIENTO DE LOS NIÑOS
Bingo con vocabulario, tiempos verbales y pronombres etc.	<p>Tome una cartulina, corte en la medida de 13x13 cm, después mida con una regla y haga un tatetí. Haga papeles con algunos verbos en infinitivo, en otros papeles escriba 1ª persona del singular, segunda persona, tercera, primera persona del plural e así por delante. Ponga los verbos en una caja y los pronombres en otra.</p> <p><b>(las tarjetas pueden ser hechas con los alumnos)</b></p>	<p>1º Divida el aula en parejas o en grupos con cuatro personas;</p> <p>2º Cada pareja o cuarteto toma una tarjeta y el profesor toma las dos cajas;</p> <p>3º Explique a los alumnos como se dará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El profesor saca de una de las cajas un verbo y dicta a los alumnos. Ej: <b>verbo salir en presente...</b></li> <li>✓ De la otra caja saca el pronombre y vuelve a decir a los alumnos lo que se debe hacer: Ej: <b>verbo salir en presente... en la</b></li> </ul>

<sup>8</sup> Estas propuestas de actividades fueron creadas por mí, para ser utilizadas en una escuela pública ubicada en Barrio Parque Payol de la ciudad de Pirapora de Bom Jesus en São Paulo, con alumnos de 7º, 8º y 9º año de la enseñanza fundamental para motivarlos a aprender de manera lúdica las formas verbales, introducir nuevos vocabularios, ayudarlos en la lectura y en la pronunciación de las palabras.

		<p><b>tercera persona del singular.</b></p> <p>4° Los alumnos apuntan en uno de los cuadros del tatetí lo que fue dicho.</p> <p>5° Gana el juego la pareja o cuarteto que rellenar todo el tatetí.</p> <p>5° El profesor confiere junto a los demás si la escrita está correcta, caso no esté, todos vuelven al juego hasta que uno gane.</p>
--	--	---

## El Dominó

TIPO DE JUEGO	COMO CONFECCIONARLO	AGRUPAMIENTO DE LOS NIÑOS
Juego de Dominó – Puede ser de verbos, animales, vocabulario, etc.	<p>1° Busca figuras de animales en la computadora;</p> <p>2° Haga pequeños cuadrados, en una de las partes imprima los animales;</p> <p>3° En la parte opuesta de cada animal ponga el nombre de otro animal. Ej: En oposición a la figura de la tortuga ponga jirafa, y sigue hasta que termine todo. Fíjate en las tarjetas para no olvidar de ningún nombre de los animales que fueron seleccionados. (Puede ser hecho junto a los alumnos).</p>	<p>En parejas.</p> <p>1° Cada pareja debe tener una cantidad de cartas para dividir las entre sí.</p> <p>2° Se inicia el juego. Uno pone una carta sobre la mesa y el colega debe buscar en sus cartas la figura que corresponde al nombre que apareció.</p> <p>3° Se sigue así hasta que alguien de las parejas gane el juego.</p>

## Lectura compartida

TIPO DE JUEGO	COMO CONFECCIONARLO	AGRUPAMIENTO DE LOS NIÑOS
Lectura textos/poemas	<p>1° Busque textos en revista, internet, etc. de acuerdo con la edad de los alumnos. De preferencia textos en que ellos necesiten reflexionar sobre lo que vendrá en el próximo párrafo;</p> <p>2° Utilice hojas un poco más dura;</p> <p>(el profesor debe llevar el texto listo a los alumnos).</p>	<p>1° Pedir a los alumnos que hagan en círculo;</p> <p>2° Distribuya los textos volcados para bajo al centro del círculo;</p> <p>3° Alumno por alumno debe tomar una hoja;</p> <p>4° dé un tiempo para que puedan leer el párrafo que tocó a cada uno.</p> <p>5° Explique cómo será la actividad:</p> <p>Pídales que aquél que tenga el título y el primer párrafo inicie la lectura, en seguida los demás deben dar secuencia al texto.</p> <p>6° Después de la lectura de todos, el profesor toma el texto en la íntegra y lo lee a todos para que puedan oír la pronunciación y la secuencia de los párrafos.</p> <p>7° Pregunte a los alumnos ¿Qué entendieron de los textos?, póngalos a reflexionar sobre lo que fue leído.</p>

		8º Trabaje el vocabulario y la tónica de las palabras.
--	--	--

El lúdico propicia a los alumnos buscar sus propias estrategias y buscar mecanismos de aprendizaje de la lengua, pero el profesor debe tener muy claro el objetivo que espera obtener con cada actividad propuesta.

Muchos autores (Andrès, Maria Andreu; Casas Miguel García , García, Miguel Mollar: 2009; Cardoso, R.C.T. 1996, Chaguri, Jonathas de Paula: 2013; Fernández, Gretel Eres; Vasques Marilia Callegari: 2010; Gontow, Carlos; Gontow, Cris: 2013; Nunes, A.R.S.C.A. (2010); Tocco, M. Elisabetta; Russo, Marina: (1995); Sant’Anna, Lucia de Albuquerque; Junger, Cristina de S. Vergnamo: (2006); SzundY Paula Tatiane Carrera: 2005), discuten las prácticas pedagógicas en la enseñanza de E/LE, y también como el lúdico contribuye en la adquisición y el aprendizaje de L2 y a partir de estas actividades pensamos que estos tipos de juegos pueden auxiliar el aprendizaje de los alumnos brasileños en la comprensión y en la fijación de vocabulario y además de eso también puede auxiliar en el léxico de español u otra lengua que sea.

Buscamos poner en un gráfico<sup>9</sup> como se da el aprendizaje a partir de las actividades propuestas. Veamos:

---

<sup>9</sup> Gráfico nuestro.



Juegos: Tatetí;  
Dominó;  
Lectura;

Aprendizaje: Vocabulário;  
Pronunciación;  
Léxico;  
Conjugación  
verbal.

“El profesor es quien selecciona, organiza e presenta el contenido al alumno, de acuerdo con un plan que atienda intereses y necesidades de su aula... El tratamiento del contenido en el planeamiento de enseñanza, exige, cada vez más, originalidad, creatividad e imaginación por parte del profesor.” (TURRA et alii, 1975; p. 117, traducción nuestra)

Por supuesto que cualquier que sea la actividad ella necesita ser planeada con anticipación y el profesor debe conocer al grupo que va a aplicar los contenidos y seleccionar la actividad adecuada a ellos. Y en se tratando de enseñanza del español a brasileños es importante que ese planeamiento sea muy criterioso para que pueda generar resultados más satisfactorios.

## **Consideraciones Finales**

Entramos constantemente en contacto con el lúdico. Necesitamos jugar desde niños para desarrollar nuestras habilidades en la vida adulta y para el convivio social.

Consideramos que los juegos y juguetes son esenciales a los niños, pues es posible que el desarrollo humano si dé a partir de la convivencia con el otro y por medio de las reglas e imitaciones el hombre va construyéndose a lo largo de la vida.

Jugando el ser humano aprende mejor, por ese motivo cabe a los profesores buscar medios para introducir el lúdico en sus clases con la finalidad de motivar a los alumnos y de esa forma despertar en ellos el deseo de aprender y comprender lo que enseñan.

Delante de una educación que carece de situaciones que estimulen el aprendizaje el profesor desarrolla un papel fundamental y tiene la obligación de pesquisar y conocer diferentes metodologías para tornar sus clases mejores todavía.

Con el advenimiento del Mercosur los brasileños tienen buscado las escuelas de idiomas, y las escuelas de enseñanza fundamental y medio están incluyendo el español en sus currículos, por eso hay la preocupación con prácticas pedagógicas que sean más rápidas para garantizar que ocurra el aprendizaje.

Percibimos que el uso de juegos son medios eficaces para la enseñanza de español a brasileños, y que el lúdico garantiza el aprendizaje de modo más placentero. Cuando se usa juegos en el aula es más difícil que los alumnos se olviden del contenido y además de eso consiguen hacer relaciones de los juegos a situaciones reales.

Los alumnos necesitan de actividades que sean motivadoras para el aprendizaje y cuando se trata de enseñanza L2 esta necesidad aumenta, pues es más tranquilo cuando somos atraídos por metodologías diferenciadas y que nos despierte el interés. Los profesores pueden crear o adaptar juegos y juguetes para el uso en las clases, así la enseñanza de L2 podrá ser más divertida y asegurada. Está demostrado que los profesores deben ser creativos para que sus clases obtengan los resultados esperados.

## Referencias Bibliográfica

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11ª Ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ANDRÉS, M<sup>a</sup> Ángeles Andreu; CASAS, Miguel García e GARCÍA, Miguel Mollar. **La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera**.

<http://catalogobibliotecas.cervantes.es/general/abnetcl.exe/O7098/ID30d122d5/NT1>

ANTUNES, C. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BANDET, Jeanne; SARAZANAS, Réjane. **A criança e os brinquedos**. Portugal: Estampa, 1973.

BARROS, Célia Silva Guimarães. **Psicologia e construtivismo**. São Paulo: Ática, 1996.

BRASIL (1998). Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília:MEC/SEF, 1998.

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas. São Paulo, 1996.

CORRÊA, Bianca C. **A Educação Infantil**. In: OLIVEIRA, Romualdo Portela; ADRIÃO, Theresa. (Org.) **Organização do Ensino no Brasil: Níveis e modalidades na Constituição Federal e na LDB**. 2ª ed. São Paulo: Xamã, 2007.

COSTA, Adriana Teixeira da; e SILVA, Rosana Padial. **Ludicidade – o resgate da cidadania através do lúdico**. São Paulo: Unesco, 2000.

CHAGURI, Jonathas de Paula. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros**. Disponível on-line em: <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso em 20/08/2013.

DANTAS, H. **Brincar e Trabalhar**. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

DENKER, A. F.M. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Turismo**. 4.ed. São Paulo: Editora Futura, 2000.

DINELLO, R. **El Derecho al Juego**. Buenos Aires: Nordan Comunidad, 1982.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes; LIMA, Maria de Lourdes R.; ANDRÉ, Marli Elisa D.A.; MARTINS, Pura Lúcia O. **Um desafio para a Didática**. Vol. 13. São Paulo: Loyola, 1988.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; VASQUES, Marília Callegari. **Estratégias motivacionais para aulas de língua estrangeira**. Coleção – Série Librería Espanhola e Hispanoamericana. São Paulo: Nacional, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação, cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo. UNESP. 2001

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Ed. Atlas. 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo. Ed. Atlas. 1999.

GONTOW, Carlos; GONTOW, Cris. **Aprenda Inglês Cantando e Aprenda a Cantar em Inglês**. São Paulo: Disal, 2013.

GONTOW, Carlos. **Blog. Dicas para aprender Inglês**. <http://dicasingles.wordpress.com>

GOROW, Frank F. **O jogo da aprendizagem: estratégias para professores**; tradução de Geraldina Porto Witter e José Fernando Bitencourt Lomonaco. São Paulo. EPU, 1977.

HAYDT, Regina Cazaux. **Avaliação do processo ensino-aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. 1ª ed. São Paulo: Cengage Learning, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo e Educação**. 14ª Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 14ª Ed. Petrópolis, RJ: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. In: \_\_\_\_\_. (org) **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. [on line] [citado em 20 maio 2010]. Disponível na World Wide Web: [http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos/papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos/papers/ludico_linguas.htm)

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PILETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo: Ática, 1993.

PILETTI, Nelson. **Psicologia Educacional**. São Paulo: Ática, 1991.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TAPIA, Jesús Alonso; FITA, Enrique Caturia. **A motivação em sala de aula – o que é, como se faz**. Tradução: Sandra Garcia. São Paulo. Loyola, 2000.

TOCCO, M. Elisabetta; RUSSO, Marina. **Propuestas fonológicas de carácter lúdico para La enseñanza de E/LE a niños: la entonación y los actos de habla**.(1995) [http://cvc.cervantes/es/enseñanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/06/06\\_406pdf](http://cvc.cervantes/es/enseñanza/biblioteca_ele/asele/pdf/06/06_406pdf).

RINALDI, Simone. **O futuro é agora: possíveis caminhos para a formação de professores de espanhol como língua estrangeira para crianças**. (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação. USP. São Paulo. 2011.

SANT'ANNA, Lucia de Albuquerque; JUNGER, Cristina de S. Vergnano; FERREIRA, Angela Marina Chaves (Org).Congresso brasileiro de hispanistas. Língua espanhola. Volume I. ABH – Associação Brasileira de Hispanistas. UERJ. 2006.

SANTOS, Gláurea Basso dos; SIMÃO, Sueli Parada. **Processo de alfabetização – subsídios para um trabalho eficiente**. São Paulo. Ática, 1993.

SCARPATO Marta Thiago (Org). **Os procedimentos de ensino fazem a aula acontecer**. São Paulo. Avercamp. 2004.

\_\_\_\_\_. **Educação integral e Prática docente**. (Tese de doutorado em Psicologia da Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2006.

\_\_\_\_\_. **Didática e Desenvolvimento Integral**. São Paulo. Avercamp. 2012.

SZUNDY, Paula Tatiane Carrera. **A construção do conhecimento no jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. (Tese de doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2005.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro (coordenadora) **Repensando a didática**. Campinas: SP: Papirus, 1991.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Sítio pesquisado

[http://cvc.cervantes/es/enseñanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/06/06\\_406pdf](http://cvc.cervantes/es/enseñanza/biblioteca_ele/asele/pdf/06/06_406pdf).

[www.politicaexterior.com/archives/8179](http://www.politicaexterior.com/archives/8179). Estudios de política exterior 12/04/2010 – Consultado em 07/02/2014.