



Lo Lúdico en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en las Clases de Español

Artur Francisco de Sousa

UFPI/Campus Senador Helvídio Nunes de Barros – arturfranc88@gmail.com.

Joana D'arc Teotônio

UESPI – joanasegredos@hotmail.com.

Quelma Pereira dos Santos

UFPI/Campus Senador Helvídio Nunes de Barros – quelma.santos1990@gmail.com.

Resumen: Lo lúdico proporciona apoyo, soporte y condiciones para el desarrollo de los estudiantes, allá de medios para el educador en la elaboración y realización de su trabajo en aula. El lúdico puede ser un de muchos recursos que puede ayudar al educador, expresando así un proceso de enseñanza-aprendizaje motivadora, creativa y sociable. Así, este artículo tiene por objetivo presentar algunas estrategias para la enseñanza y aprendizaje de los contenidos en las clases de español y que estas pueden abordarse de manera divertida, dinámica y productiva. De esta forma se ofrece al maestro algunas actividades lúdicas para tornar su clase más atractiva y también para despertar el mayor interés de los alumnos, pudiendo tornar una actividad lleno de encanto a través de juegos, música o cualquier objeto que torne la clase diferente y despierte la imaginación del alumno. Para este estudio se utilizó la pesquisa bibliográfica, que se caracteriza por la lectura de las fuentes teóricas que tratan sobre el asunto. La metodología con el lúdico cuando bien trabajada y elaborada puede conseguir resultados muy positivos en el ensino y es por esto que en este artículo presentamos algunos juegos, sus estrategias y como utilizarlos.

Palabras clave: Lúdico, Aprendizaje, Lengua Española.

1. Introducción

Lo lúdico es una temática muy hablada en los días actuales, por ser algo dinámico que despierta la atención de los alumnos de una manera que nosotros podremos alcanzar objetivos específicos referentes a los contenidos desarrollados, con la finalidad que haya un aprendizaje significativo.

Reconociendo que este tipo de metodología ya está siendo utilizada por gran cantidad de profesores que hacen uso del lúdico en sus prácticas docentes, es indispensable la necesidad de innovar y recriar actividades lúdicas que puedan producir efectos satisfactorios, especialmente en las clases de español. La propuesta es buscar nuevas estrategias lúdicas, de manera que podamos utilizarlas como herramientas metodológicas en el ensino del idioma español.

El tema en estudio es presentar como lo lúdico puede ser trabajado en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases de español, el cual tiene como objetivo presentar como la influencia de los juegos puede ser provechosa en la práctica docente. Esta investigación fue elaborada para mejorar la práctica del ensino del español en nuestras escuelas y sus varios tipos de preocupaciones y aspiraciones que intentamos resolver, una de ellas es el proceso de ensino y aprendizaje en las clases de lengua extranjera, como en español.

El artículo tiene por objetivo desenvolver propuestas de juegos para el ensino de la lengua española. Llevar para la escuela propuestas lúdicas y dinámicas que aborden todos los contenidos que pueda ser trabajado, pues es relevante que el discente aprenda español de una manera satisfactoria. Una clase con actividades lúdicas contribuirá en el aprendizaje de los



alumnos, ayudando, motivando y dejándolos más interesados por los contenidos enseñados, y, de esta forma, pondrán alcanzar aprendizaje satisfactorio.

Este artículo sugiere algunos juegos para ser utilizados como estímulos en el aprendizaje del español. Con el fin de agilizar la educación a fin de que sea más agradable y divertido ya que los juegos ayudan a crear una expectativa y entusiasmo sobre el contenido que se va a trabajar en la clase. Los juegos son entonces, estimuladores del aprendizaje, y el maestro el conductor.

El deseo de conocimiento hace parte de la curiosidad de los niños, y los juegos ayudan en este proceso de enseñanza y aprendizaje, pues es más dinámico y atractivo. Las actividades recreativas deben estar presentes en todas las asignaturas escolares, es esencial que esta relación esté conectada al placer y a educación con el fin de tornar el aprendizaje más creativo y receptivo. Según Fernández (2012, p.21):

Essas características – alegria, descontração, prazer – não podem ser esquecidas quando se faz referência aos jogos didáticos vinculados a qualquer nível de ensino, e não apenas à educação pré-escolar. Da mesma forma, tais aspectos devem estar presentes nas atividades lúdicas relacionadas a todas as disciplinas escolares [...].

En la análisis de Baretta (2006) en la enseñanza de una lengua extranjera los juegos adquieren importancia significativa, una vez que actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los alumnos. Esas actividades auxilian en el perfeccionamiento de la competencia comunicativa, porque provocan una necesidad real de comunicación y crean la oportunidad del alumno usar la lengua estudiada.

Aún según Baretta (2006) las actividades de juego son de importancia esencial para el aprendizaje de una lengua extranjera, siempre que se guía por un plano, que no sea ofrecida de forma aleatoria. De esta forma, la selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implican, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. En verdad, el juego no tiene por qué ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

El juego es una función motivadora, ya que las escuelas públicas brasileñas, la indisciplina, la falta de motivación de los estudiantes, el poco interés en una lectura placentera, sin duda contribuyen al fracaso escolar. Así las actividades de juego pueden despertar en los estudiantes el deseo de adquirir más conocimientos y sentir satisfacción en el aprendizaje. Basado en esto, Huizinga (2002, p.3 – 4), escribió, "(...) el juego es antes de la cultura y "es una función significativa, es decir, contiene una dirección determinada. En el juego hay algo "en juego" que trasciende las necesidades inmediatas de la vida y da sentido a la acción (...)"

Además de las actividades lúdicas en aula ya mencionadas, se puede afirmar que desarrollar actividades externas contribuye para el aprendizaje. En la visión de Callegari (2004) estados que desempeñan actividades en el medio ambiente la clase parece ser más agradable y leve, los estudiantes se relajan, toman una posición más activa y retiene más fácilmente los contenidos tratados.

Entonces, se puede decir que el lúdico es una herramienta importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua española, ya que permite un entorno dinámico, comunicativo y que despierta las distintas habilidades de los estudiantes y sus especificidades.



2. Procedimientos Metodológicos

Este artículo se desarrolló de una revisión bibliográfica sobre la importancia de los procedimientos lúdicos. Allá de esto, trae ideas de juegos que pueden ser aplicados en las clases de español. En este trabajo fueron expuestos cuatro juegos: Juego de la Comprensión Lectora; Juego de la Memoria; Bingo: Las Profesiones; Dominó de las Palabras y Trabalenguas.

3. Resultados e discusiones

Tiendo en cuenta que la curiosidad y el deseo de conocimiento es propio de la naturaleza, se cree que la actividad recreativa es una herramienta pedagógica que enriquece y mejora la enseñanza y el aprendizaje de la lengua española.

La metodología con el lúdico cuando bien trabajada y elaborada puede conseguir resultados muy positivos y debe ser implementada de una forma más excepcional y perceptible en las escuelas, en el ensino y es por esto que presentamos algunos juegos, sus estrategias y como utilizarlos.

4. Consideraciones finales

Es visible que las actividades lúdicas pueden contribuir de forma positiva tanto para la práctica docente, facilitando el trabajo del maestro en sus clases pues es una herramienta llama la atención de los discentes para el contenido trabajado, cuanto para los alumnos, que aprenden de una forma distinta y divertida. Por lo tanto, el presente trabajo tiene como finalidad demostrar algunas actividades que pueden ser utilizadas en el aula, ejerciendo un papel importante no sólo en el campo académico, sino también en otras prácticas cotidianas.

5. Referencias

BARETTA, Danielle. Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE.

CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques. **Saborear para saber: diferentes olhares sobre a motivação em sala de aula – um estudo com alunos e profesores de español do ensino médio**. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2004.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres. **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira – español: cosiderações teóricas e propostas didáticas**. São Paulo: IBEP, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.