



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO BAIXO TOCANTINS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA

TANAYARA LOBATO DOS SANTOS

**EL USO DE LA METODOLOGÍA ACTIVA: PROPUESTAS DE ACTIVIDADES
CON JUEGO LÚDICO DE LA MEMÓRIA UTILIZANDO LOS LÉXICOS DE LOS
COLORES, FRUTAS Y ANIMALES PARA ALUMNOS DEL 6º AÑO DE LA
ENSEÑANZA PRIMARIA Y 1º AÑO DE LA ENSEÑANZA MEDIA DE LA
EDUCACIÓN BÁSICA**

ABAETETUBA – PA
2024

TANAYARA LOBATO DOS SANTOS

**EL USO DE LA METODOLOGÍA ACTIVA: PROPUESTAS DE ACTIVIDADES
CON JUEGO LÚDICO DE LA MEMORIA UTILIZANDO LOS LÉXICOS DE LOS
COLORES, FRUTAS Y ANIMALES PARA ALUMNOS DEL 6º AÑO DE LA
ENSEÑANZA PRIMARIA Y 1º AÑO DE LA ENSEÑANZA MEDIA DE LA
EDUCACIÓN BÁSICA**

Trabajo de Conclusión de Curso, presentado como requisito para obtención del título de grado en Licenciatura plena en Letras – Lengua Española, por la Facultad de Ciencias del Lenguaje, del campus universitario de Abaetetuba, de la Universidad Federal del Pará.

Tutor: Prof. Marcio de Abreu Ribeiro

ABAETETUBA – PA
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S237e Santos, Tanayara Lobato dos.
El uso de la metodología activa : Propuesta de actividades con juego lúdico de la memoria utilizando los léxicos de los colores, frutas y animales para alumnos del 6º año de la enseñanza primaria y 1º año de la enseñanza media de la educación básica / Tanayara Lobato dos Santos. — 2024.
37 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Marcio de Abreu Ribeiro
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Língua Espanhola, Abaetetuba, 2024.

1. Metodologías activas. 2. Juegos lúdicos. 3. Enseñanzaaprendizaje. 4. Lengua española. I. Título.

CDD 460.7

TANAYARA LOBATO DOS SANTOS

**EL USO DE LA METODOLOGÍA ACTIVA: PROPUESTAS DE ACTIVIDADES
CON JUEGO LÚDICO DE LA MEMÓRIA UTILIZANDO LOS LÉXICOS DE LOS
COLORES, FRUTAS Y ANIMALES PARA ALUMNOS DEL 6º AÑO DE LA
ENSEÑANZA PRIMARIA Y 1º AÑO DE LA ENSEÑANZA MEDIA DE LA
EDUCACIÓN BÁSICA**

Trabajo de Conclusión de Curso, presentado como requisito para obtención del título de grado en Licenciatura plena en Letras – Lengua Española, por la Facultad de Ciencias del Lenguaje, del campus universitario de Abaetetuba, de la Universidad Federal del Pará.

Tutor: Prof. Marcio de Abreu Ribeiro

Data de aprovação: 12/07/2024

Conceito: Excelente

Banca examinadora:

Orientador

Prof. Esp. Márcio de Abreu Ribeiro-UFPA

Examinadora interna

Prof. Ms. Elenilce Reis Farias Peixoto-UFPA

Examinador externo

Prof. Ms. Edgar Ferreira Cardoso-SEDUC

ABAETETUBA – PA

2024

**EL USO DE LA METODOLOGÍA ACTIVA: PROPUESTAS DE ACTIVIDADES
CON JUEGO LÚDICO DE LA MEMORIA UTILIZANDO LOS LÉXICOS DE LOS
COLORES, FRUTAS Y ANIMALES PARA ALUMNOS DEL 6º AÑO DE LA
ENSEÑANZA PRIMARIA Y 1º AÑO DE LA ENSEÑANZA MEDIA DE LA
EDUCACIÓN BÁSICA**

Tanayara Lobato dos Santos¹

Márcio de Abreu Ribeiro²

RESUMEN: El presente artículo, hace un enfoque sobre el uso de metodologías activas de enseñanza-aprendizaje, el cual presentará una propuesta de intervención pedagógica utilizando el vocabulario de los colores, frutas y animales por medio de actividades con juegos lúdicos en las clases de español. El trabajo se justifica a partir de las observaciones realizadas durante las prácticas supervisoras I y II en las escuelas Terezinha de Jesus Ferreira Lima y São Francisco Xavier, en la ciudad de Abaetetuba-Pa. En este sentido, el artículo tiene como objetivo general, estimular, contribuir y resaltar la importancia de las metodologías activas con juegos lúdicos, los objetivos específicos buscan desarrollar actividades que fomenten la proactividad y las habilidades de los alumnos en clase a través del juego de la memoria, involucrar a los alumnos de forma más activa en su propio aprendizaje, estimulando la creatividad, la colaboración y la autonomía de los mismos. La metodología de la investigación es de naturaleza bibliográfica, con informaciones extraídas de artículos científicos y blogs. Para el referencial teórico fueron seleccionados textos de autores como Araújo (2015), Cambi (1999), Freire (1999 y 2006), Barbosa y Moura (2013), Pimenta (2002) que se refieren a los primeros indicios de la metodología activa. Los resultados de la investigación apuntan que a través de las metodologías activas utilizando los juegos lúdicos de la memoria, pueden ayudar a los alumnos a desarrollar, y perfeccionar sus habilidades de memorización, volviéndose así, el aprendizaje más divertido y motivador. Además, incrementando el compromiso del estudiante en las actividades y en el proceso de aprendizaje, se estimula la creatividad y se les anima a pensar de forma más amplia y así explorar diferentes posibilidades.

¹ Alumna de la carrera de Letras- español (UFPA) Universidad Federal del Pará- Campus universitario de Abaetetuba. Correo electrónico: tanayarasantos2018@gmail.com.

² Profesor Especialista del curso de Letras - Lengua Española, de la Facultad de Ciencias del Lenguaje en la Universidad Federal del Pará – Campus de Abaetetuba. Correo electrónico: marcioar@ufpa.br.

Palabras clave: Metodologías activas; Juegos lúdicos; Enseñanza-aprendizaje; Lengua española.

RESUMO: O presente artigo faz uma abordagem sobre a utilização de metodologias ativas de ensino-aprendizagem, que apresentará uma proposta de intervenção pedagógica utilizando o vocabulário das cores, frutas e animais por meio de atividades com jogos lúdicos nas aulas de espanhol. O trabalho se justifica a partir das observações realizadas durante as práticas supervisionadas I e II nas escolas Terezinha de Jesus Ferreira Lima e São Francisco Xavier, na cidade de Abaetetuba-Pa. Neste sentido, o artigo tem como objetivo geral estimular, contribuir e salientar a importância das metodologias ativas com jogos lúdicos, os objetivos específicos visam desenvolver atividades que promovam a proatividade e as competências dos alunos em aula através do jogo da memória, envolvendo os alunos de forma mais ativa na sua própria aprendizagem, estimulando a criatividade, a sua colaboração e autonomia. A metodologia da pesquisa é de natureza bibliográfica, com informações extraídas de artigos científicos e blogs. Para o referencial teórico foram selecionados textos de autores como Araújo (2015), Cambi (1999), Freire (1999 e 2006), Barbosa e Moura (2013), Pimenta (2002) que se referem aos primeiros indícios da metodologia ativa. Os resultados da pesquisa apontam que através das metodologias ativas utilizando os jogos lúdicos com o jogo da memória, podem ajudar os alunos a desenvolver, e aperfeiçoar suas habilidades de memorização, tornando-se assim, o aprendizado mais divertido e motivador. Além disso, ao aumentar o empenho do estudante nas atividades e no processo de aprendizagem, estimula-se a criatividade e incentiva-se-lhes a pensar de forma mais ampla e assim explorar diferentes possibilidades.

Palabras clave: Metodologias ativas; Jogos lúdicos; Ensino-aprendizagem; Língua espanhola.

INTRODUCCIÓN

El juego didáctico es una actividad lúdica que, utilizada de una forma planificada, se constituye en herramienta indispensable para la enseñanza y aprendizaje tanto de lengua extranjera, como materna. A través de actividades lúdicas, se promueve el buen rendimiento escolar, principalmente, puede venir combatir el déficit de atención de los alumnos. Además, los juegos pueden llegar a formar parte de la vida cotidiana del estudiante, en este contexto, los juegos lúdicos destacan la necesidad y la importancia de ser introducidos y adaptados en el sistema de enseñanza de una lengua extranjera. Esto no es una tarea fácil, al fin y al cabo, tenemos la problemática que se refiere a la realidad de la educación, se observa la dificultad de

incluir el componente de español en algunas escuelas, así como, el desinterés de algunos alumnos al encontrarse con las clases monótonas como la escasez de materias didácticas en la escuela pública, para el desarrollo de actividades lúdicas, también, hay falta de recursos al instruir para enseñar a los estudiantes. Por estos motivos y otros, se hace necesario utilizar los métodos lúdicos para que despierte en el alumno el interés, entusiasmo en conocer lo nuevo.

Según Franco Cañón (2020), las actividades lúdicas han estado históricamente asociadas a escenarios educativos, por lo que la naturaleza del juego permite que se desarrolle elementos característicos del aprendizaje, convirtiéndose en una alternativa importante en la metodología.

Por otro lado, las actividades lúdicas también provocan la relación interpersonal en un marco de comunicación, que contribuye a mejorar la participación en juegos y actividades donde los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, a comunicarse de manera efectiva y a desarrollar habilidades sociales como la empatía, la tolerancia y el respeto hacia los demás.

Sin embargo, con base en investigaciones sobre cognición, las actividades lúdicas pueden estimular la forma de desarrollar el físico, el intelectual, el poder cognitivo y social, perfeccionando la creación del carácter empático de los alumnos, una vez que éstos aprenden con sus errores y aciertos, de forma colectiva y colaborativa, además, de contribuir a la formación de un ser humano, solidario, reconociendo y valorando al otro.

De acuerdo, es crucial destacar que, para lograr eficacia y éxito en la clase, es esencial variar los métodos en el proceso de aprendizaje, no es suficiente solo emplear herramienta lúdica enseñando con juegos, lo indicado es analizar el acervo de materiales que contiene la lengua objeto, teniendo en cuenta que su metodología irá a aclarar y facilitar la asimilación de los contenidos repasados y de los juegos utilizados. Siendo así, señalando que no todo juego puede ser visto y utilizado como recurso lúdico o material pedagógico.

Aunque frente a los resultados positivos obtenidos con la inclusión y desarrollo de los juegos pedagógicos en las clases de E/LE, el Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2002) consideró a la importancia de usar la lengua para la utilización de los recursos referentes a los juegos. Además, proporcionó algunos modelos de actividades lúdicas y la clasificación de los juegos de la siguiente manera: Juegos de lenguaje de naturaleza social como el juego oral (el juego de yo veo, yo veo), escritos (el juego de la horca), audiovisuales (bingo con fotos, el juego de la película), juego de mesa y cartas (crucigramas, el ganso, la baraja...), charadas y mímicas. Juegos de actividades individuales como crucigramas, búsqueda de palabras y rompecabezas, juegos de radio y televisión (números y letras, contraseña...), juegos de palabras, anuncios, titulares de periódicos y pintadas.

Asimismo, los libros son una de las herramientas que ofrece la escuela para apoyar la planificación de acciones pedagógicas en una determinada disciplina, sin embargo, no puede ser considerado como la única herramienta de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, se hace imprescindible la innovación de metodologías activas por parte del profesor para la didáctica en el aula, principalmente en la enseñanza de la lengua española.

Ciertamente, analizar y discutir la importancia de los juegos lúdicos es necesario, pues los juegos no son solo utilizados como recursos de rehabilitaciones o solo utilizados en los intervalos de las clases o en la recreación, sino como un medio que favorece el desarrollo cognitivo del alumno, mejora y estimula el conocimiento, proporcionando momentos de diversiones y estimulación al aprendizaje de forma dinámica.

Para esta investigación, fueron considerados como fundamento teórico los textos bibliográficos de Araújo (2015), el cual aborda la temática de la época moderna que se expresó los primeros indicios de la metodología activa. Cambi (1999), presenta una temática que la escuela y la educación entre la última década del siglo XIX y las tres primeras décadas del siglo XX sufrieron profundas y radicales transformaciones. Nuevamente Araújo (2015), haciendo un abordaje en que las metodologías activas además de dar relevancia a las actividades, considera como una promotora de experiencias que se resultará en actividades.

Además de estos, fueron consultadas las obras de Freire (1999 y 2006), donde el autor defiende la temática que el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque contaminado se restrinja con frecuencia a la reproducción del conocimiento, el profesor asume un papel como transmisor de contenido y el alumno retiene esa repetición de forma pasiva y receptiva, sin tener autonomía de crítica y reflexión. Barbosa y Moura (2013), reiteran que el aprendizaje activo ocurre cuando el alumno interactúa con el tema en estudio, escuchando, hablando, preguntando, siendo así estimulados a construir el conocimiento en vez de recibirlo de forma pasiva del profesor. Finalmente, Pimenta (2002) trata la temática sobre las resistencias que se encuentran al momento de aplicar las metodologías activas, sobre todo, en la resistencia de la cultura escolar, y del propio alumno al pensar, en la resistencia del profesor en las prácticas que contradicen a menudo en discurso innovador.

El trabajo se justifica a partir de las observaciones realizadas durante las prácticas supervisoras I y II en las escuelas Terezinha de Jesus Ferreira Lima y São Francisco Xavier, en la ciudad de Abaetetuba-Pa, teniendo como objetivos específicos desarrollar actividades que fomenten la proactividad y las habilidades de los alumnos en clase a través del juego de la memoria, involucrar a los alumnos de forma más activa en su propio aprendizaje, estimulando la creatividad, la colaboración y la autonomía de los mismos.

Durante ese período, fueron identificadas las dificultades de los estudiantes en comprender los aspectos estructurales y culturales de la lengua española, reflejadas tanto en la escritura como en el habla, además de la falta de concentración en el aula. A partir de ahí, surge el siguiente cuestionamiento de ese trabajo: ¿Es posible que el alumno tenga un buen desempeño escolar a través de las metodologías activas por medio de los juegos lúdicos en la enseñanza de la lengua española?

El objetivo de esta investigación es analizar de qué manera el estudiante estará avanzando en su proceso de adquisición de la lengua española con uso de las metodologías activas, a través de los juegos lúdicos con actividades que desarrollen estrategias didácticas atractivas para el alumno en su proceso de enseñanza-aprendizaje estimulando la creatividad, colaboración y autonomía en las clases de español.

Este artículo está dividido en (4) cuatro capítulos, a saber: el capítulo (1) uno presenta una reflexión sobre ¿Lo que es método activo? Que también hace una subdivisión de los siguientes subcapítulos: La importancia de las metodologías activas para el proceso de enseñanza – aprendizaje y Las perspectivas ideales de enseñanza según la mirada de algunos teóricos. El capítulo (2) dos reflexiona sobre las metodologías activas en enseñanza – aprendizaje del español, que presenta una subdivisión en: aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, clase invertida, aprendizaje basado en equipos y aprendizaje basado en juegos y "gamificación".

Después, el capítulo (3) tres hace un enfoque de la metodología de la investigación. Más adelante, el capítulo (4) cuatro presenta una breve reflexión sobre la metodología activa para alumnos del primer año de la secundaria con propuestas de actividad con juegos lúdicos, la cual sigue con los siguientes subcapítulos: propuesta de actividad utilizando el léxico de los colores, las frutas y animales en español, con la aplicación de la actividad y los resultados esperados. Finalmente, se han presentado las consideraciones finales y las referencias que fundamentan esta investigación.

Por lo tanto, en este estudio es posible observar de qué manera los educadores pueden incentivar a los alumnos a interesarse por la creatividad, disfrutar del conocimiento adquirido y superar sus desafíos por medio de actividades divertidas con juegos, aplicando un enfoque metodológico activo. En la siguiente sección, se presentará lo que es método activo, con una breve reflexión de cómo surgió, y de qué manera el profesor puede estar trabajando en el aula con los estudiantes.

1. ¿QUÉ ES MÉTODO ACTIVO?

Las metodologías activas son estrategias de enseñanza que tienen por objetivo incentivar a los estudiantes a aprender de forma autónoma y participativa. De esta forma, el alumno aprende por medio de problemas y situaciones reales realizando tareas que los estimulen a pensar más allá, a tener iniciativa, a debatir, haciéndose responsables por la construcción de conocimiento.

Es importante considerar, que todo acto humano es intencional. El acto de enseñar y aprender no elude a la regla. Buscando inicialmente mayor comprensión sobre el asunto, el Diccionario Brasileño de Educación (1986) esclarece:

Métodos Activos: Todos los métodos basados en la actividad constante del educando. Métodos activos individualizados: Métodos activos que tienen en cuenta las diferencias individuales. La enseñanza debe ajustarse a la realidad, a las posibilidades y a la capacidad de cada uno. Ej. Método Montessori, el Plan Dalton, el Plan Winnetka. Métodos activos mixtos: Los que buscan atender tanto a objetivos individualizadores como a objetivos socializadores. Ej. Método de la Unidad de Morrison. Métodos activos socializados. Métodos activos cuyo mayor objetivo es la socialización del educando, a partir de una acción didáctica. Ej. Métodos de los Centros de Interés o de Círculos Concéntricos de Decroly (Duarte, 1986, p. 120).³

Sobresale, que las tales metodologías activas no constituyen un asunto tan nuevo, ya que, no surgió en este momento. Según Araújo (2015, p. 6), "[...] en el transcurrir de la época moderna, que se expresan los primeros indicios de la metodología activa". También, entre la última década del siglo XIX y las tres primeras décadas del siglo XX, la escuela y la educación sufrieron profundas y radicales transformaciones. Sin embargo, fueron abiertas a las masas, se volvieron ideológicas y se afirmaron como centrales en la sociedad (Cambi, 1999).

Esa renovación fue mayor en el ámbito de la tradición activista, cuando la escuela se impuso como institución clave de la sociedad democrática y se nutrió de un fuerte ideal libertario, dando vida a experimentaciones escolares y didácticas destinadas en el primado del "hacer" en cuanto a las teorizaciones pedagógicas destinadas a fundar/interpretar estas prácticas innovadoras partiendo de filosofías o de enfoques científicos nuevos respecto al pasado (Cambi, 1999, p. 513).⁴

³ Métodos Ativos: Todos os métodos baseados na atividade constante do educando. Métodos ativos individualizados: Métodos ativos que consideram as diferenças individuais. O ensino deve ser ajustado à realidade, às possibilidades e à capacidade de cada um. Ex. Método Montessori, o Plano Dalton, o Plano Winnetka. Métodos ativos mistos: Os que procuram atender tanto a objetivos individualizados como a objetivos socializadores. Ex. Método da Unidade de Morrison. Métodos ativos socializados. Métodos ativos cujo maior objetivo é a socialização do educando, a partir de uma ação didática. Ex. Métodos dos Centros de Interesse ou de Círculos Concêntricos de Decroly (Duarte, 1986, p. 120 traducción nuestra).

⁴ Essa renovação foi maior no âmbito da tradição ativista, quando a escola se impôs como instituição-chave da sociedade democrática e se nutriu de um forte ideal libertário, dando vida a experimentações escolares e didáticas destinadas no primado do "fazer" quanto a teorizações pedagógicas destinadas a fundar/interpretar essas práticas inovativas partindo de filosofias ou de abordagens científicas novas em relação ao passado (Cambi, 1999, p. 513 traducción nuestra).

En la visión de Araújo (2015), la propuesta para las metodologías activas da relevancia a la actividad, tal como, hay vista que ésta es considerada promotora de la experiencia que resulta en aprendizaje. Luego, la experiencia que presenta diferentes acepciones en el período moderno, ofrecerá los primeros fundamentos para la metodología activa. Pero, algunos estudiosos modernos contribuyeron, cada cual, con sus defensas para el perfeccionamiento de esa nueva forma de aprendizaje, son: Montaigne (1533-1592), Comênio (1592 - 1670), John Locke (1632-1704), Rousseau (1712-1778), Herbart (1776-1841).

Por otro lado, cuando se le pregunta a un profesor lo que él entiende por aprendizaje activo, la respuesta apunta a la participación del alumno que activamente se involucra en el proceso de producción del conocimiento, ejercitando su razonamiento, su pensamiento, su observación, comprensión, reflexión, entendimientos, relaciones, enfrentamientos, análisis, síntesis, evaluación y presentación de lo que aprendió. Aun, el método activo tiene como objetivo colocar al educando en el centro de su propia formación, para hacerlo actor de su aprendizaje. En cambio, se basa en teorías socio-constructivas que afirman que aprendemos construyendo e involucrándonos personalmente. Por lo tanto, el aprendizaje activo es interactivo y colaborativo.

En esa dirección, las metodologías activas aparecen como alternativas capaces de atender las demandas y desafíos de la educación actual. Incluso si se considera como de potencial eficacia, la aplicación de estas metodologías requiere una comprensión profunda de sus fundamentos y de su capacidad de presentar resultados en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ciertamente, el papel del maestro es hacer posible esta actividad, proporcionando entornos, oportunidades, interacciones, tareas e instrucciones que promuevan el aprendizaje profundo del alumno. Según Barbosa y Moura:

[...] aprendizaje activo ocurre cuando el alumno interactúa con el sujeto en estudio - escuchando, hablando, preguntando, discutiendo, haciendo y enseñando - siendo estimulado a construir el conocimiento en vez de recibirlo de forma pasiva del profesor. En un ambiente de aprendizaje activo, el profesor actúa como orientador, supervisor, facilitador del proceso de aprendizaje, y no solo como fuente única de información y conocimiento. (Barbosa; Moura, 2013, p. 55).⁵

Probablemente, para introducir esa propuesta en las prácticas pedagógicas, en cualquier nivel de enseñanza, implica la disposición de enfrentar muchos y diferentes desafíos, donde el

⁵ [...] aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinado - sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebe-lo de forma passiva do professor. Em ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento (Barbosa; Moura, 2013, p. 55 traducción nuestra).

docente debe promover aprendizaje, para que el alcance su objetivo pedagógico. Además, de entre muchos, se destaca la cultura al tradicional y consolidado método expositivo, así también, el profesor llena el cuadro, y el alumno solo escribe, y al final no aprende, y así se convierte en una enseñanza repetitiva, por el cual profesor, alumnos y sociedad tienen la certeza de que la clase fue dada. De esa forma, parece que el entendimiento de lanzarse en busca de formas diferentes de enseñar y aprender suena como traición al método que permeó y fundamentó el contexto escolar por tanto tiempo.

Por otro lado, vale considerar y comprender las dificultades y resistencias que se encuentran en los momentos de aplicación de las metodologías activas en situaciones prácticas de enseñanza y aprendizaje. Así pues, se destacan las resistencias a la implementación de nuevos métodos de enseñanza, especialmente los activos en instituciones y entornos educativos. Para Pimenta (2002):

Hay resistencia de la cultura escolar y del propio alumno al pensar. Hay que vencer la inercia y la pasividad. Hay incredulidad en los secretos del diálogo y de la razón misma. Hay dificultades iniciales de los alumnos: se sienten confundidos, no saben dialogar, ni trabajar cooperativamente. Por otro lado, hay tensión y esfuerzo en la creación intelectual. Las actividades requieren más tiempo, obligando al profesor a hacer recortes en la extensión del programa. [...] Hay también resistencias en el profesor: nuestras prácticas frecuentemente contradicen nuestro discurso innovador. Deseamos un estudiante crítico, pero no valoramos respuestas divergentes. Nos preocupa la comprensión, pero nuestras evaluaciones cobran sobre todo la reproducción de la materia. Reconocemos la importancia de las prácticas sociales en el desarrollo intelectual, pero mantenemos a nuestros estudiantes trabajando y produciendo individualmente. Terminamos corriendo con el programa, formalizando precozmente, dando respuestas en lugar de dar espacio a la clase para pensar (Pimenta, 2002, p. 131-2).⁶

Sin embargo, cuando se preguntan los profesores, la sociedad, sobre el tema, lo que se constata es que conocen de vista el asunto. Se percibe, que no hay preocupación en estudiar, y fundamentar sobre el asunto. En la práctica, gran parte de los individuos, de los profesionales de la educación, de los estudiantes o no, desearía que el proceso de aprendizaje fuera "medio mágico", y no exigiera ningún compromiso de nadie. Siendo así, no tendría que alterar legislación, cultura, historia, contexto y no necesitaría estudiar.

⁶ Há resistência da cultura escolar e do próprio aluno ao pensar. É preciso vencer a inércia e a passividade. Há descrença nos poderes do diálogo e da própria razão. Há dificuldades iniciais dos alunos: sentem-se confusos, não sabem dialogar, nem trabalhar cooperativamente. Por outro lado, há tensão e esforço na criação intelectual. As atividades requerem mais tempo, obrigando o professor a fazer cortes na extensão do programa. [...] Há também resistências no professor: nossas práticas frequentemente contradizem nosso discurso inovador. Desejamos um aluno crítico, mas não valorizamos respostas divergentes. Preocupamo-nos com a compreensão, mas nossas avaliações cobram sobretudo a reprodução da matéria. Reconhecemos a importância das práticas sociais no desenvolvimento intelectual, mas mantemos nossos alunos trabalhando e produzindo individualmente. Acabamos correndo com o programa, formalizando precocemente, dando respostas ao invés de dar espaço para a classe pensar (Pimenta, 2002, p. 131-2 traducción nuestra).

En resumen, se pretende una metodología activa que pueda orientar el paso a paso para que suceda y tenga el resultado garantizado para que, en consecuencia, ese método permita una mejor integración de nuevos conceptos, independientemente de si son profesores o alumnos, si es enseñanza o aprendizaje, tal es la razón por la que algunos sostienen que no debe haber esfuerzo o sufrimiento por parte de los involucrados.

1.1- La importancia de las metodologías activas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las metodologías activas pueden ser definidas como cualquier método de enseñanza que involucra a los educandos en el proceso de aprendizaje, sin embargo, ya eran discutidas en la educación hasta antes del siglo XX. Se busca reflexionar, sobre cómo las transformaciones en el contexto de la enseñanza, repercuten en la práctica docente como más un desafío cual sea, el de adaptar la práctica en aula al mundo posmoderno, vivenciado por el alumno fuera del ambiente del aula.

También, las metodologías activas, son enfoques educativos que involucran a los estudiantes activamente en la construcción de sus conocimientos, estimulándolos en la participación, resolución de problemas e interacción. Ese método, modifica la estructura de la enseñanza tradicional, colocando al estudiante como un agente activo en el proceso de aprendizaje, de esa forma, el alumno se vuelve apto para desarrollar habilidades que harán la diferencia en la vida y en el trabajo a partir de la resolución de problemas, colaboración y el pensamiento crítico.

Otro aspecto, las metodologías activas de enseñanza, pueden ser aplicadas de varias formas, dependiendo del objetivo de la interacción. Por otra parte, el método activo funciona aplicando clases menos expositivas y más interactivas, estimulando la autonomía intelectual de los alumnos por medio de actividades planificadas por el profesor, promoviendo habilidades de interpretación, análisis, relación y comparación.

La perspectiva de Freire (2015) coincide con el enfoque que involucra el método activo. De acuerdo con el educador, uno de los grandes problemas de la educación se cierne sobre el hecho de que los alumnos prácticamente no son estimulados a pensar autónomamente. Para suavizar este contexto, el profesor debe:

[...] asegurar un ambiente dentro del cual los alumnos puedan reconocer y reflexionar sobre sus propias ideas; aceptar que otras personas expresen puntos de vista diferentes de los suyos, pero igualmente válidos y puedan evaluar la utilidad de esas ideas en comparación con las teorías presentadas por el profesor. (Jófilí, 2002, p. 196).⁷

⁷ [...] assegurar um ambiente dentro do qual os alunos possam reconhecer e refletir sobre suas próprias ideias; aceitar que outras pessoas expressem pontos de vista diferentes dos seus, mas igualmente válidos e possam avaliar

Basado en esa cita de Jófili (2002), refiriéndose a los pensamientos de Freire, es posible concluir, que la postura del docente es significativa en ese proceso de ejercicio de la autonomía del estudiante, dándoles oportunidades para que ese docente tenga autonomía para hablar, escuchar, escribir, leer y reflexionar sobre el contenido que se pasa en clase.

Especialmente en Pedagogía del Oprimido Freire (1987), se basa en el diálogo entre profesor y alumno, buscando transformar al estudiante en un aprendiz activo. Sobre la base de estos conceptos, criticaba los métodos de enseñanza en los que el profesor era considerado como poseedor de todo conocimiento y el alumno solo un "depositario", lo que él llamaba "educación bancaria". Es decir, el alumno se convierte en depositario de las informaciones recibidas por el profesor, donde se realizan numerosas actividades que requieren la repetición de los contenidos, de una forma mecánica y superficial. Luego, hay una relación de jerarquía verticalizada y de carácter autoritario entre el profesor y los alumnos, es decir, a través de una metodología que se vuelve reproductivista, y acaba valorando la enseñanza frente al aprendizaje.

Sobre esta misma temática, los autores Bonwell y Eison (1991) y Silberman (1996) subrayan que para que el alumno participe activamente en el proceso de aprendizaje, debe leer, escribir, preguntar, discutir o estar ocupado en resolver problemas y desarrollar proyectos. El estudiante debe realizar tareas mentales de alto nivel, como análisis, síntesis y evaluación. En este sentido, las estrategias que promueven el aprendizaje activo pueden definirse como actividades que ocupan al estudiante en hacer algo y, al mismo tiempo, lo lleva a pensar sobre las cosas que está haciendo.

Sin embargo, se hace necesario mencionar la importancia de los sentimientos para el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, tal como afirman Shah y Nihalani (2012) al resaltar que tan importante como pensar en lo que está haciendo, es sentir lo que está haciendo. La participación de los sentimientos debe ser vista como un factor relevante en la fijación del conocimiento. Por lo tanto, es correcto decir que el buen humor, la buena disposición y la alegría son los lubricantes de los engranajes del entendimiento y del aprendizaje.

1.2- Las perspectivas ideales de enseñanza según la mirada de algunos teóricos.

Para Morán (2015), la educación formal está en un impasse ante tantos cambios en la sociedad en el sentido de cómo evolucionar para volverse relevante y conseguir que todos aprendan de forma competente, a conocer, a construir sus proyectos de vida y a convivir con

a utilidade dessas ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor. Jófili, 2002, p. 196, traducción nuestra).

los demás. También, el autor alega, que los procesos de organizar el currículo, las metodologías, los tiempos y los espacios necesitan ser revisados.

Siguiendo la misma temática, Araújo (2009) resume la situación actual como una necesidad de reinventar la educación, teniendo en vista que el modelo tradicional de escuela, consolidado en el siglo XIX, tiene ahora, también, de dar cuenta de las demandas y necesidades de una sociedad democrática, inclusiva, impregnada por las diferencias y pauta en el conocimiento ínter, multi y transdisciplinar.

Del mismo modo, Berbel (1995) también destaca que las nuevas tendencias nacen de un proceso de interacción entre educador y educando, en el que estos crean conjuntamente nuevos métodos y caminos de enseñanza-aprendizaje, llevando a la construcción del conocimiento por el propio alumno, centrándose en la cuestión de la subjetividad y la formación de nuevos ciudadanos. Basado en estas nuevas tendencias, la cantidad de contenido aprendida por el educando se hace menos importante que los métodos utilizados para la enseñanza.

Así también, Cyrino y Pereira (2004) y Santos (2005), identifican que el nuevo aprendizaje es un instrumento necesario y significativo para ampliar sus posibilidades y caminos, a través de ese aprendizaje, el alumno podrá ejercitar la libertad y la autonomía en la realización de elecciones y en la toma de decisiones, haya visto, que el proceso enseñanza-aprendizaje es complejo, además, presenta un carácter dinámico y no ocurre de forma lineal como una suma de contenidos añadidos a los anteriormente establecidos.

En opinión de Gemignani (2012), la perspectiva transformadora va a exigir cambios didácticos en los currículos, pues éstos están sobrecargados de contenidos insuficientes para la vida profesional, ya que la complejidad de los problemas actuales exige nuevas competencias más allá del conocimiento específico, tales como: la colaboración, el conocimiento interdisciplinario, la habilidad para la innovación, el trabajo en grupo, la educación para el desarrollo sostenible, regional y globalizado.

Demo (2004) destaca que, el acto de aprender presupone un proceso reconstructivo que permita el establecimiento de diferentes tipos de relaciones entre hechos y objetos, que desencadena resignificaciones y que contribuye a la reconstrucción del conocimiento y a la producción de nuevos saberes, a partir de una educación transformadora y significativa que rompa con el marco conceptual de la pedagogía tradicional. Además, el conocimiento y el aprendizaje son fundamentales para que el ser humano ejerza su autonomía y su ciudadanía, con argumentaciones y ética, para cambiar la realidad y su vida.

Las metodologías activas en un sentido amplio, de hecho, presentan un aprendizaje activo en algún grado, porque exige del aprendiz y del docente formas diferentes de impulsión

interna y externa, es decir: de motivación, selección, interpretación, comparación, evaluación, aplicación.

Además, hasta hace algunos años, todavía tenía sentido que el profesor explicara todo, y así el alumno iría anotando, haciendo su investigación, y a partir de eso, mostraba cuánto aprendió. Asimismo, los estudios revelan que cuando el profesor habla menos, orienta más y el alumno participa de forma activa, el aprendizaje se vuelve más significativo (Dolan; Collins, 2015).

Por último, Paulo Freire (1999; 2006), conceptúa que el proceso de enseñanza-aprendizaje, igualmente contaminado, se ha restringido, muchas veces, a la reproducción del conocimiento, en el cual el profesor asume un papel de transmisor de contenido, mientras que, al alumno, cabe la retención y repetición de los mismos en una actitud pasiva y receptiva (o reproductora), convirtiéndose en mero receptor, sin la necesaria crítica y reflexión. Por lo tanto, el paso de la conciencia ingenua a la conciencia crítica requiere la curiosidad creativa, indagadora y siempre insatisfecha de un sujeto activo, que reconoce la realidad como cambiante.

A continuación, se presentará cómo las metodologías activas se hacen presentes en la enseñanza aprendizaje del español, a fin de proporcionar aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos del alumno.

2. LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL.

En principio, las metodologías activas en la enseñanza-aprendizaje del español son enfoques que buscan involucrar a los estudiantes de forma más activa y participativa en su propio proceso de aprendizaje. Sin embargo, el uso de las metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua española, tiene como objetivo desarrollar actividades que fomenten la proactividad y las habilidades del estudiante. De esta forma, ellas valoran la construcción del conocimiento por el alumno, estimulando su autonomía, creatividad y capacidad de resolver problemas.

Así, a través de los métodos activos las clases de español se vuelven más dinámicas e interactivas a partir de propuestas didácticas-pedagógicas y teóricas que involucran al estudiante a ser un sujeto activo y proactivo. Además, en el momento en que el alumno interactúa en la clase de lengua española, con/por medio del soporte de esos métodos activos, él dialoga, reflexiona, y así se hace más proactivo desarrollando un proceso continuo de una construcción significativa.

Sin embargo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua española, el ambiente en el intercambio de saberes no debe ser un espacio solamente reproducción de conocimientos y contenidos, sino, debe ser un espacio formativo de construcción, donde el lúdico debe estar presente para una enseñanza más significativa y proactiva. Por lo tanto, ese espacio debe promover actividades que dialogan, promueven discusiones, reflexiones y solución de problemas. Además, ese aprendizaje activo pasa a ser colaborativo en el intercambio entre alumno y profesor, proporcionando así, un ambiente que facilitará la comprensión de un todo que está siendo abordado en el aula, tal como comenta Almeida:

[...] organizar situaciones de aprendizaje, planificar y proponer actividades; ofrecer materiales de apoyo con el uso de múltiples medios y lenguajes; tener un profesor que actúa como mediador y orientador del alumno, buscando identificar sus representaciones de pensamiento; proporcionar información relevante, incentivar la búsqueda de distintas fuentes de información y la realización de experimentos; provocar la reflexión sobre procesos y productos; favorecer la formalización de conceptos; propiciar la interaprendizaje y el aprendizaje significativo del alumno. (Almeida, 2003 p.10).⁸

El autor analiza la necesidad de organizar esos espacios para esos intercambios, y refuerza la importancia del docente en preparar actividades que traigan diálogos, que remedan actividades interactivas en la cual el alumnado construya y participe. Corresponde al profesor ser el mediador de los espacios de construcción.

El intercambio de conocimientos es un enfoque muy interesante para la enseñanza y el aprendizaje del español. Cuando los estudiantes tienen la oportunidad de compartir sus conocimientos y experiencias en un entorno de aprendizaje colaborativo, esto puede enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje.

De este modo, enseñar y aprender la lengua española por medio de metodologías activas de enseñanza-aprendizaje, es un enfoque muy eficaz, ya que estas metodologías proporcionan experiencias significativas y destacan la autonomía de los estudiantes, permitiendo que, aprendan por medio de estrategias diversas que tienden a ser más expositivas.

El uso de métodos activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua española, requiere que tanto los profesores como los estudiantes asuman roles activos, por lo que significa que los estudiantes no son solo receptores pasivos de conocimiento, pero también participantes

⁸ [...] organizar situações de aprendizagem, planejar e propor atividades; disponibilizar materiais de apoio com o uso de múltiplas mídias e linguagens; ter um professor que atua como mediador e orientador do aluno, procurando identificar suas representações de pensamento; fornecer informações relevantes, incentivar a busca de distintas fontes de informações e a realização de experimentações; provocar a reflexão sobre processos e produtos; favorecer a formalização de conceitos; propiciar a Inter aprendizagem e a aprendizagem significativa do aluno (Almeida, 2003 p.10, traducción nuestra).

activos en la construcción de su propio aprendizaje. Los docentes, por su parte, actúan como facilitadores y mediadores de ese proceso, creando un ambiente propicio para la interacción y el intercambio de ideas entre todos los involucrados. Esta interacción es fundamental para la construcción de un conocimiento significativo y para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

2.1- Aprendizaje basado en problemas.

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), es un método de aprendizaje, en el que los estudiantes se enfrentan inicialmente a un problema que los moviliza para la búsqueda de posibles soluciones. En ese abordaje, la curiosidad es la base para la elaboración de preguntas acerca de los fenómenos complejos que envuelven el cotidiano del alumno y su realidad profesional.

En los Estados Unidos, los trabajos del psicólogo Jerome Seymour Bruner y del filósofo John Dewey son fundamentales para entender los orígenes del aprendizaje basado en problemas. Bruner fue uno de los propositores de la denominada Learning by Discovery (Aprendizaje por el Descubrimiento), que consistía, en esencia, en la confrontación de estudiantes con problemas y en la búsqueda de solución en grupo. Dewey fundamenta una nueva práctica educativa, denominada "experiencia reflexiva", que estimula el descubrimiento de la relación entre hechos, seres y objetos, con base en la percepción y en la experimentación del mundo. En esta perspectiva didáctica, la fuerza motriz del aprendizaje consiste en despertar el interés del alumno a partir de situaciones cotidianas, de forma a provocar la reflexión.

La diseminación de la BPA como método de enseñanza y aprendizaje, comenzó en 1960 en Canadá, en escuelas de medicina, posteriormente, otras universidades utilizaron ese enfoque en sus cursos y la ABP acabó siendo adoptada en la enseñanza de múltiples áreas profesionales, debido al cambio que esa estrategia metodológica puede proporcionar a los alumnos.

Por lo tanto, ABP utiliza un problema como base de motivación para el aprendizaje, dando énfasis a la construcción del conocimiento en un ambiente de colaboración mutua. La idea no es tener siempre el problema resuelto en la etapa final del trabajo, sino enfatizar el proceso de aprendizaje del grupo en la búsqueda de una solución.

2.2- Aprendizaje basado en proyectos.

Según Bender (2014), puede ser definida por la utilización de proyectos, con carácter auténtico y realista, basados en problemas, que buscan promover la enseñanza de contenidos y la resolución de problemas por los estudiantes, de modo cooperativo. Sin embargo, los proyectos están relacionados con la realización de tareas y la construcción de artículos, producidos a lo largo de la ejecución, los cuales pueden ser utilizados para demostrar los

conocimientos adquiridos por los estudiantes, representando así la solución posible para el problema. Principalmente, en este método de enseñanza, se promueve el uso de tecnologías digitales que pueden ayudar en la realización del proyecto. Partir de eso, algunos productos construidos a partir de Aprendizaje basado en proyectos son: presentaciones multimedia, demostraciones prácticas, prototipos o modelos funcionales, portafolios, podcasts, videos, entre otros.

Ese modelo, trae en su concepto, un abordaje enfocado en enlazar en la atención de los discentes por medio de problemas reales del cotidiano. Además, esa metodología lleva al discente a profundizar sus conocimientos previos sobre determinados temas, mientras que va desarrollando las habilidades que futuramente, será necesario para la construcción de sus conocimientos, entre ellas, colaboración, pensamiento crítico y la comunicación, factores primordiales a todo desarrollo educativo basado en la independencia y el compromiso, llevando al educando a tomar decisiones.

2.3- Clase invertida.

En el modelo Aula Invertida, hay una inversión en el formato de enseñanza, en el cual la teoría es estudiada en casa de forma online, y el espacio del aula es utilizado para discusiones, resolución de actividades, entre otras propuestas (Bacich; Neto; Trevisani, 2015). Además, lo que se hacía tradicionalmente en el contexto del aula presencial, por ejemplo: la explicación del contenido, lo mismo se hace en casa, y lo que se realizaba en casa, por ejemplo: la aplicación de actividades sobre el contenido, ahora se realiza en el aula (Bacich; Neto; Trevisani, 2015; Bergmann; Sams, 2018). En la visión de Bacich, Neto y Trevisani (2015) ese modelo es valorado como la puerta de entrada para la enseñanza-híbrido (Bacich; Neto; Trevisani, 2015).

De modo, el aula invertida, por su parte, permea la inversión de papeles, o sea, rompiendo la idea en la cual el titular del conocimiento es el docente. Además, con esa ruptura, los alumnos dejan de ser solo agentes pasivos en su aprendizaje, para ser investigadores en sus búsquedas por las informaciones y adquisición de conocimientos, o sea, ocurre una inversión de la tradicional forma de estudio, donde se recibe de antemano los contenidos, para que puedan enterarse de él en casa, con eso, planteando hipótesis y dudas antes incluso de la interacción junto al profesor en clase. Por todo esto, y el profesor pasa a ser la fuente de investigación a la cual el alumno va a recurrir para sanar sus cuestionamientos y dudas. Según Bergmann y Sams (2020):

La experiencia práctica demuestra que esta metodología puede aplicarse en cualquier disciplina. Bergmann y Sams crearon el Aula Invertida para clases de Química, incluyendo prácticas de laboratorio, pero relatan experiencias de profesores de

diferentes áreas como Matemáticas, portugués, Educación Física, entre otras. (Bergmann e Sams, 2020 p. 44-6).⁹

Por lo tanto, este método combina el enfoque educativo de la modalidad de enseñanza a distancia EAD (educación a distancia) con el aula presencial para impartir disciplinas, con el objetivo de que el alumno de tecnología y recursos en línea pueda comprender el contenido. Adicionalmente, es esencial contar con la orientación de un profesor para auxiliar en posibles dudas y preguntas adicionales durante los encuentros presenciales.

2.4 - Aprendizaje basado en equipos.

El aprendizaje entre pares (o equipos), resalta el aprendizaje en conjunto, en el cual los educandos reflejan y debaten conjuntamente. El mismo despierta el sentido crítico incentivando el desarrollo de la capacidad de argumentación de los discentes, para ello se hace necesario atender para el objetivo de la metodología activa en el aprendizaje en pares, que busca incentivar la participación de los estudiantes de manera mutua entre ellos, con eso, buscando aumentar el compromiso en la adquisición del aprendizaje, rompiendo la dinámica tradicional en busca de una enseñanza eficaz.

Este modelo comenzó en los años 70 en los Estados Unidos y fue creado por el profesor de la Universidad de Oklahoma (EUA), Larry Michaelsen. Como dice su nombre, su objetivo es proporcionar aprendizaje en equipos. Es una forma de animar desde los primeros años en la escuela a los alumnos a trabajar en equipo, para crecer comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo. Este aprendizaje basado en equipos, tiene como objetivo proporcionar un ambiente de clase más dinámico, potenciando la interacción de los estudiantes, por lo tanto, es una manera de desarrollar habilidades y habilidades académicas, donde los estudiantes están expuestos a un ambiente motivador y cooperativo, donde la comunicación en equipo y la producción es valorada y desarrollada. Además, los estudiantes comienzan a sentir una mayor motivación para participar en la enseñanza y las discusiones sobre los temas de la clase, haciendo un ambiente más interesante, donde el aprendizaje es estimulado.

3.5- Aprendizaje basado en juegos y "gamificación".

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la Gamificación son enfoques metodológicos que utilizan juegos de aprendizaje para que los estudiantes aprendan casi sin darse cuenta, de forma natural. En ambos enfoques el estudiante se convierte en participante activo del proceso

⁹ As Experiências práticas demonstram que essa metodologia pode ser aplicada em qualquer disciplina. Bergmann e Sams criaram a Sala de Aula Invertida para aulas de Química, incluindo práticas de laboratório, mas relatam experiências de professores de diferentes áreas como Matemática, Português, Educação Física, dentre outras (Bergmann e Sams, 2020, p. 44-6, traducción nuestra).

de aprendizaje lo que las coloca entre las metodologías activas de enseñanza. Sin embargo, se debe tener en cuenta que ellas difieren entre sí por el propósito y por los resultados obtenidos de su uso, algo que será detallado en el curso de esta sección.

Deterling et al (2011, p.10) enfatizam que:

[...] "Gamificación" debe ser entendido y desarrollado como un medio académico término, la tarea es determinar si el término, los datos y actuales aplicaciones "gamificadas" son significativamente diferentes de las anteriores, fenómenos y áreas de investigación - y, en caso afirmativo, cómo situarlos en con respecto a estos campos existentes. Creemos que la "gamificación" de hecho delimita un grupo distinto de fenómenos no especificados previamente, complejo de juego, interacción juguetona y diseño jugueteón, que son diferentes de los conceptos más establecidos de diversión, interacción divertida o diseño para la diversión.¹⁰

Luego, la gamificación se vale del lúdico para involucrar y enseñar (DETERLING et al,2011). Consiste en utilizar elementos de diseño de juegos en el entorno de aprendizaje para interactuar, estimular y mejorar el rendimiento de los estudiantes (SILVA, SALES e CASTRO, 2019).

El uso de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se toma como un método socializado de enseñanza. En él, el aprendizaje tiende a ser organizado mediante un sistema de reglas en el cual el individuo se inserta de forma lúdica y lleva al educando a accionar funciones cerebrales de estímulo al pensamiento, así como las dimensiones afectivas, motoras y cognitivas de la personalidad de los participantes. Esta práctica absorbe al jugador de forma plena, creando en él un clima de entusiasmo (FONSECA y FONSECA, 2016).

Para Aguiar et al (2019) el uso de juegos en clase ha sido una de las premisas en la enseñanza de este siglo. Los enfoques de enseñanza lúdica tienen un elevado potencial de participación y permiten que el contenido académico sea abordado con facilidad y de manera atractiva para los alumnos.

Basado en Bottentuit Junior (2019), él estableció una diferenciación entre Aprendizaje basado en juegos y gamificación. Según el autor, la ABJ busca adoptar juegos educativos en el aula que permitan ejercitar la capacidad de trabajar en colaboración, discutir estrategias, negociar mejores caminos y desarrollar otras habilidades. Ya en la Gamificación los estudiantes hacen personajes que interactúan y tienen que desbravar el aula como si fuera un escenario para

¹⁰ [...] "Gamificação" deve ser entendido e desenvolvido como um meio acadêmico termo, a tarefa é determinar se o termo, os dados e atuais aplicações "gamificadas" são significativamente diferentes das anteriores, fenômenos e áreas de pesquisa - e, em caso afirmativo, como situá-los em relação a esses campos existentes. Acreditamos que a "gamificação" de fato demarca um distinto grupo de fenômenos previamente não especificado, complexo de brincadeira, interação brincalhão e design brincalhão, que são diferentes dos conceitos mais estabelecidos de diversão, interação divertida ou design para diversão. traducción nuestra.

resolver desafíos, cumplir metas a fin de avanzar de fase y conseguir recompensas y evitar las pérdidas y castigos.

Además, tanto en la ABJ como en la Gamificación los alumnos son desafiados a aprender de manera lúdica y estimulante, a cumplir metas y superar barreras y vencer sus limitaciones y aquellos que realmente se involucran aprenden de una manera divertida y práctica.

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

La metodología de esta investigación es de naturaleza bibliográfica, pues conforme Gil (2002, p.44), esta "[...] es desarrollada con base en material ya elaborado, constituido principalmente de libros y artículos científicos". De esta manera, esta investigación hace un enfoque sobre el uso de la metodología activa con juegos lúdicos: propuestas de actividades con los léxicos de los colores, frutas y animales para alumnos del 6^a y 1^a año de la educación básica. A partir de estos supuestos teóricos, fue posible hacer un levantamiento de informaciones en artículos científicos y otros materiales bibliográficos envolviendo los idiomas español y portugués.

El trabajo se justifica a partir de las observaciones realizadas durante las prácticas supervisoras I y II en las escuelas Terezinha de Jesus Ferreira Lima y São Francisco Xavier, en la ciudad de Abaetetuba-Pa, donde se observaron las dificultades de los alumnos en esas escuelas para comprender aspectos estructurales y culturales de la lengua española, tanto en la escritura como en el habla, ambas derivadas de varios factores, entre ellos la falta de atención en las clases. Pues, los docentes de esas instituciones de enseñanza pública no realizan usos de las metodologías activas como propuesta de juegos lúdicos.

Siendo así, el objetivo de esta investigación es estimular, contribuir y resaltar la importancia de las metodologías activas usando los juegos lúdicos como herramienta innovadora y atenuadora de las dificultades en la enseñanza de lengua española. Para obtener los resultados y respuestas de esta investigación, se han descrito las siguientes propuestas pedagógicas, las cuales fueron denominadas "Juego de la memoria", donde se utilizarán los siguientes elementos léxicos de la lengua española: Colores, frutas y animales.

Se realizará una búsqueda con propuestas más amplias, para que, a través de los juegos lúdicos, sea posible llegar al objetivo que es presentar uso del juego de la memoria en las clases de lengua española, como una técnica auxiliadora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En primer plano, se desarrollarán clases prácticas en el aula con el fin de aliar

intereses con estrategias e investigadoras a la necesidad de auxiliar en el proceso educativo de los alumnos.

La clase podrá ser carácter expositivo y abordaje de la presentación del contenido incluyendo el concepto, características y función social, además de una actividad adicional relacionada con el tema estudiado. Abajo se enumeran las actividades y juegos que se llevarán a cabo durante la clase. Esta actividad es adecuada para estudiantes de sexto año de primaria y primer año de secundaria.

Es importante señalar que la propuesta de actividad no se pudo realizarse en la escuela pública con alumnos y profesores, debido al cambio en la legislación que resultó en la retirada de la obligatoriedad de la enseñanza de español, conforme a la nueva Base Nacional Común Curricular (BNCC). Ya en la escuela particular, la situación se debe a las políticas internas establecidas, que incluyen un currículo fijo y material didáctico propio desarrollado por editoras especializadas en enseñanza de lenguas.

Según Chaguri (2006), la intervención del profesor debe ocurrir en el momento adecuado, estimulándolos para la reflexión, para que pueda ocurrir la estructuración del conocimiento. La clase deberá ser trabajada de forma centrada en el estudiante con el contenido acerca de los vocabularios, dirigido para el léxico. De esta forma, tiene como prioridad revisar los contenidos propuestos a través de los vocabularios y corregir el déficit de aprendizaje de los alumnos.

Estas propuestas de actividades están divididas de la siguiente forma: en el primer momento se presentarán los contenidos con los léxicos de "Los colores, frutas y animales", con presentación en diapositiva o expuesto en el cuadro blanco. Luego, los estudiantes observarán una tabla con los nombres de estos léxicos en español y sus debidas traducciones al portugués, que contiene en algunas frases u oraciones los elementos presentados en esta tabla. Posteriormente, se presentará una actividad complementar digitalizada, o incluso escribir en el cuadro, de acuerdo con lo que fue expuesto en la explicación del asunto, a continuación, la parte central de la clase, la aplicación del juego lúdico (Juego de la memoria), basado en la explicación y actividad del docente. Y, por último, se presentarán los posibles resultados esperados de las propuestas de actividades.

En el próximo capítulo, se describirá y presentará 1 (una) propuesta de actividad, que se pueden utilizar para los tres léxicos de la lengua española, utilizando la metodología activa del juego lúdico con el léxico de los colores, frutas y animales; así como su debida aplicación de los resultados esperados.

4. EL USO DE LA METODOLOGÍA ACTIVA PARA ALUMNOS DEL 6° Y 1° AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA: PROPUESTAS DE ACTIVIDAD CON JUEGOS LÚDICOS.

El juego tendrá como objetivo, promover el buen rendimiento escolar, en la asignatura de lengua española L/E. El estudio podrá ser aplicado para alumnos del 6° año de la enseñanza primaria y 1° año de la enseñanza media de la educación básica. La aplicación del trabajo pedagógico será denominada "juego de la memoria". La prioridad del juego será revisar el déficit de atención de los alumnos, y con eso hacer que los alumnos avancen en el proceso de adquisición de la lengua extranjera que estarán aprendiendo. El juego también tendrá como objetivo observar las dificultades de los alumnos, y comprender los aspectos estructurales y culturales de la lengua española, tanto en la escritura, como en el habla derivada de varios factores, entre ellos, la falta de atención en las clases.

A continuación, se describirá el paso a paso de la propuesta utilizando los léxicos de los colores, frutas y animales con la propuesta de los juegos y actividad complementaria.

4.1 - Propuestas de actividades utilizando el léxico de los colores, frutas y animales en español.

En el primer momento la clase será desarrollada de manera expositiva, donde el tema tratará sobre el léxico de los colores, frutas y animales. A continuación, se presentará el contenido en diapositiva, escrito en la pizarra, u otra forma de presentación; trabajando el tema de forma breve y objetiva en sala, abordando los conceptos, sus características y funciones de los colores, frutas y animales en la Lengua Española.

El segundo paso consistirá en la presentación del profesor a los estudiantes de una tabla con los colores, frutas y animales en español y sus respectivas traducciones a su lengua materna, presentando cada una de ellas de forma oral. Enseguida los alumnos harán la repetición de los vocablos para que de esa forma sea desarrollada las habilidades de la lectura, comprensión y producción oral, a través de las pronunciaciones de los colores, frutas y animales. En la secuencia serán presentadas ejemplificaciones con frases de los colores, frutas y dictados populares con nombres de los animales en español y sus respectivas traducciones a la lengua portuguesa.

Por ejemplo – Colores: *la portada del libro es negra / a capa do livro é preta. La maleta amarilla estaba com Mirian por la mañana / A mala amarela estava com Mirian pela manhã,* y etc. Frutas: *Me gusta hacer ensalada de frutas con naranja, papaya, mango, plátano y manzana / Eu gosto de fazer salada de frutas com laranja, mamão, manga, banana e maçã,* y etc. Animales: *Por la boca muere el pez / O peixe morre pela boca,* y etc. Con estos ejemplos,

se espera que los estudiantes identifiquen y clasifiquen los colores, frutas y animales de la lengua española, a través de los objetos mencionados en las frases relacionadas.

En el tercer paso, se aconseja al docente preparar una actividad complementaria relacionada con el contenido expuesto; pues, a través de ella, el alumno ya habrá comprendido el contenido explicado y así ir para la dinámica del juego. Después de la comprensión del tema y realización de la actividad, el profesor tomará como práctica la aplicación del juego de la memoria que será parte de todo el tema trabajado en la sala. El material del juego podrá ser desarrollado fuera del aula para ganar tiempo en la aplicación de la actividad.

4.2- Aplicación de las actividades.

Después de desarrollada todas las etapas anteriores, llega la hora del docente aplicar las actividades a los alumnos. El profesor puede separarlos en 03 (tres) grupos, conteniendo 10 miembros cada uno. Las cartas se expondrán sobre la mesa y éstas se mezclarán y de lados opuestos, para luego comenzar el juego. Estarán representadas con la imagen de un objeto que será correspondido con los colores, frutas y animales, y las otras con nombre de los colores, frutas y animales en español del objeto seleccionado. Por ejemplo, los colores: La imagen de la maleta en color amarillo - el nombre del color del objeto en español. Con las frutas: La imagen de la fruta Plátano- el nombre de la fruta en español. Con los animales: La imagen del animal Cerdo - el nombre del animal en español. Si el alumno presenta error en ese proceso, el mismo debe devolver la ficha en su debido lugar.

Los grupos deberán elegir 1 (un) componente de su equipo para iniciar el juego, y el resto que les quede ayudarán al compañero que fue seleccionado a la hora de voltear la carta. El grupo que encuentre el par correcto de cartas continuará en la competencia, si se equivocan al elegir la carta, perderán el turno, y el otro grupo reiniciará el juego. Gana el grupo que tenga el mayor número de cartas relacionadas con la imagen del objeto con sus respectivos colores/frutas/animales con los pares correctos. El secreto del juego es prestar atención a la ubicación de las fichas. Al terminar la broma del método activo con el juego lúdico de la memoria, el profesor hará las consideraciones finales acerca del asunto, o sea, sobre lo que fue enseñado, aprendido, aplicado y aprovechado en el aula.

Quedará a discreción del profesor establecer o no a los alumnos una premiación al grupo ganador. Estos son algunos consejos que pueden ayudar al docente en caso de que quiera asignar algún premio: caja de bombón de chocolate, piruleta y palomitas, etc. o puntuación extra en las actividades evaluativas. Es importante resaltar que la premiación estimula a los alumnos y los incentiva en el interés por el aprendizaje del contenido y en el desarrollo de las actividades realizadas en el idioma español.

4.3 – Resultados esperados.

Con aplicación del contenido y actividad desarrollada del componente curricular de los léxicos de las Colores, frutas y animales, referente a uno de los vocabularios en la disciplina de lengua española, utilizando como método activo el juego lúdico; se espera alcanzar para la propuesta en cuestión, la mejora en la retención de vocabulario del estudiante a través de los juegos. Haciendo que los alumnos sean capaces de memorizar y utilizar con más eficiencia el vocabulario aprendido a través de la práctica del juego de memoria, demostrando una mejora en la capacidad de recordar información de la lengua española.

Ante todo, el objetivo es que los estudiantes presten más atención a los detalles para encontrar pares de cartas correspondientes, lo que puede ayudar en el desarrollo de las habilidades de escucha y observación. Así también, se espera que los discentes amplíen su vocabulario en la lengua española, especialmente relacionado a los temas abordados a la actividad; pues, asociar palabras en la lengua española con sus traducciones en portugués o con imágenes correspondientes, y al jugar repetidamente, ellos deben aprender nuevas palabras en español y expandiendo así su vocabulario en esa lengua estudiada.

Por lo tanto, el juego de la memoria requiere concentración y atención, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar estas habilidades. Luego, jugando en grupo, el alumnado tiene la oportunidad de practicar la lengua española de forma interactiva, incentivando la comunicación oral. Según Silva (2019), las actividades lúdicas ejercen un papel importante para la elaboración del conocimiento, teniendo en cuenta que a través de esta práctica los sujetos ejercen la comprensión del propio cuerpo, valores, conceptos, percepción de sí mismo como parte integrante del proceso de construcción de su aprendizaje.

Por otro lado, el juego lúdico puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, aumentando la motivación de los estudiantes para participar activamente en las actividades en el aula. Así pues, encima de incentivar a los alumnos a hablar en voz alta las palabras correspondientes durante el juego, también ayudará en la práctica de la pronunciación y en la familiarización de ese léxico de la lengua meta.

Además de estos factores positivos, los juegos lúdicos promueven la interacción y la colaboración a través de la actividad en grupos, donde los estudiantes pueden practicar habilidades de comunicación oral en español al discutir y cooperar durante el juego. Con resultados esperados positivamente, se puede hacer que el elemento lúdico del juego aumente la motivación de los alumnos para aprender la lengua española, haciendo la clase mucho más divertida y atractiva.

Es importante resaltar que las actividades deben ser adaptadas para atender a las características y necesidades específicas de cada grupo etario, garantizando que sean desafiantes, pero también adecuadas al estadio de desarrollo de los alumnos. De esta forma, la propuesta descrita anteriormente tiene entre otras finalidades, incentivar a los alumnos a encontrar éxito en el juego lúdico de la memoria aprendiendo a retener mejor información relacionada con el contenido de la disciplina como vocabulario y léxicas-lingüística en español desarrollando mayor confianza en sí mismo en sus habilidades al asociarlo con las cartas del juego.

Como ya es de nuestra información, el público objetivo de esta investigación son los alumnos del 6º año de la enseñanza primaria y 1º año de la enseñanza media, donde engloba estudiantes de diferentes niveles y desarrollo cognitivo, social y emocional.

En conjunto, las actividades lúdicas pueden aumentar el compromiso de los estudiantes, haciendo el aprendizaje más divertido y motivador, y los profesores pueden hacer uso del juego de la memoria como una forma de evaluación formativa, observando el desempeño de los estudiantes e identificando áreas que necesitan más atención.

CONSIDERACIONES FINALES.

En conclusión, este artículo buscó enfatizar de qué manera los juegos y actividades lúdicas, ejercen un papel extremadamente importante para adquisición del conocimiento, conceptos y habilidades, estimulando la imaginación, el razonamiento lógico, la organización, atención y concentración de los alumnos en el idioma español. Con el uso de metodologías activas, para la enseñanza aprendizaje del español, los juegos lúdicos, ayudan en el desarrollo cognitivo, afectivo, social y moral de los estudiantes, representando un momento que necesita ser valorado en las actividades escolares, específicamente, en el aula.

Esta investigación presentó respuesta respecto del buen desempeño y rendimiento escolar de los alumnos del 6º y 1º año de la educación básica en la enseñanza de la lengua española/LE, a través de las metodologías activas con los juegos lúdicos de la memoria. Los resultados de las propuestas mostraron que, con las debidas aplicaciones de los juegos lúdicos, los mismos se convierten en una gran herramienta para la enseñanza del español; pues con esa metodología activa, el aprendizaje puede tornarse más dinámico, estimulante y atractivo para los alumnos, lo que puede llevarlos a un mejor rendimiento escolar. De esta manera, las metodologías activas con el uso de juegos, incentivan la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que puede contribuir aún más para su éxito escolar de la lengua meta.

Es importante destacar además que, el uso de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pueden colocar al alumno en el centro del conocimiento, tornándolo protagonista de su propio aprendizaje, proporcionando una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes. Además, el estudiante crea la capacidad de resolver problemas, trabajo en equipo, comunicarse de manera efectiva y tomar decisiones de forma autónoma. A propósito, las metodologías activas también promueven un aprendizaje más significativo en el estudiante; estimulando, reflexionando y transformando en la construcción de su propio aprendizaje de forma más profunda y contextualizada.

Por otro lado, estos enfoques son más adecuados para la enseñanza actual de idiomas, ya que requiere cada vez más habilidades creativas, pensamientos críticos y capacidad de adaptación, convirtiendo al alumno en un agente activo en la construcción del conocimiento.

Por lo tanto, se concluye que los alumnos pueden ser insertados como un agente de aprendizaje de su propio saber, siendo el profesor un mediador, quien instruye, orienta, da caminos y favorece el aprendizaje. De esta forma, a través de los juegos lúdicos de la memoria, los estudiantes podrán construir nuevos descubrimientos, desarrollando y enriqueciendo su personalidad y su aprendizaje, pues los juegos son excelentes oportunidades de mediación entre el placer y el conocimiento.

En suma, las metodologías activas son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por promover mayor compromiso, participación y autonomía de los alumnos. Del mismo modo, en lugar de ser solo receptores pasivos de información, los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje, además, esto sucede a través de actividades prácticas, colaborativas y contextualizadas, que estimulan la reflexión, la resolución de problemas y la aplicación del conocimiento en situaciones reales. Sin embargo, estas metodologías también contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales, como el trabajo en equipo, la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico. En resumen, al utilizar enfoques más dinámicos y diversificados, las metodologías activas hacen que la enseñanza sea más atractiva y relevante para los alumnos, aumentando la motivación y la eficacia del proceso de aprendizaje de la lengua.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Carlos Junio de; DE OLIVEIRA VARANDAS, Mateus; DA SILVA, Jean Cristian Miranda José; DE CASTRO PEIXOTO, Letícia e FANTINI, Eduardo Penha Castro. Gamificação aplicada para aprendizagem de conceitos de planejamento e controle da produção. **Conecte-se! Revista Interdisciplinar de Extensão**, v. 3, n. 6, p. 100-114, 2019.

ALMEIDA, Marconi Silva.; SILVA, Ana Caroline Pereira. **Dificuldades e perspectivas do ensino de língua espanhola no contexto escolar**. São Paulo: Open Minds International Journal, vol. 2, n.1: p.101-115, Jan, Fev, Mar, Abr/2021. ISSN 2675-5157. Disponible en: <https://openminds.emnuvens.com.br/openminds/article/view/98/78> Acceso en: 18 de ener. 2024.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Educação a Distância na Internet: Abordagens e Contribuições dos Ambientes digitais de Aprendizagem**. In: Educação e Pesquisa. Revista da Faculdade de Educação da USP. São Paulo: v.29, n.2, jul./dez.2003

ARAÚJO. Cavalheiro. F; DORN. T. **Metodologias ativas: uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem**, 2009. Disponible en: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79/> Acceso: 18 de ener. 2024.

ARAÚJO, Edna Maria Evangelista De et al. **Metodologias ativas no ensino de língua espanhola: autonomia e do protagonismo discente na educação profissional e tecnológica**. CONEDU - Ensino de línguas. Campina Grande: Realize Editora, jul. 2022. Disponible en: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/91509>>. Acceso en: 30 ener. 2024.

ARAÚJO, Eloísa Rodrigues. **O jogo como recurso lúdico no ensino-aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE)**. Campina Grande: UEPBE, 2022. Disponible en: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/29293/2/TCC%20ORIGINAL-%20ELO%20C3%8DSA%21%21.pdf>. Acceso en: 07 de diciem. 2023.

ARAÚJO, Zilda Gonçalves de Carvalho Mendonça. **Metodologias Ativas de Ensino Aprendizagem: considerações sobre Problemas, Projetos e Instrução**. Educação, Psicologia e

Interfaces, v. 2, n.3, p. 57-70, 2018. Disponível em: <https://educacaoepsicologia.emnuvens.com.br/edupsi/article/view/155> Acesso em: 07 de diciem. 2023.

BACICH; NETO; TREVISANI; BERGMANN; SAMS. Akie. N. **Metodologias ativas:** em busca de uma caracterização e definição. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/3885/7289/7622> Acesso: 18 de ener. de 2024.

BARBOSA, E. F. & MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica.** B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013.

BENDER. A. N. **Metodologias ativas:** em busca de uma caracterização e definição, 2014. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/3885/7289/7622> Acesso: 18 de ener. 2024.

BERBEL. Cavaleiro. F; Dorn. T. **Metodologias ativas:** uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem, 1995. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79/> Acesso: 18 de ener. 2024.

BERGMANN; SANS. Albuquerque, M; BERLAMINIO, M; SILVA, Y. **A eficácia das metodologias ativas no ensino aprendizagem,** 2020 Disponível em: <https://www.iesp.edu.br/sistema/uploads/arquivos/publicacoes/a-eficacia-das-metodologias-ativas-no-ensino-aprendizagem-autor-silva-marcia-belarminio-da-.pdf> Acesso: em 22 de nov. 2023.

BONWELL, Charles; EISON, James. **Active learning:** creating excitement in the classroom. Disponível em: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED340272.PDF>> Acesso em: 22 de nov. 2023

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Sala de Aula Invertida: Recomendações e Tecnologias Digitais para sua Implementação na Educação. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação,** v. 17, n. 2, p. 11-21, 2019.

CAMBI, Franco. **História da Pedagogia**. São Paulo: UNESP, 1999.

Canva: um kit de criação visual para todo mundo, **Canva.com**. Disponível em: <<https://www.canva.com/>> Acesso: 23 de jul. de 2024

CHAGURI, J. P. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros**. 2006. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>> Acesso: 26 de may. de 2024

CYRINO; PEREIRA. Cavalheiro. F; DORN. T. **Metodologias ativas**: uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem. Disponível em: <<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79>> Acesso: 18 de ener. 2024.

DEMO. Cavalheiro. F; DORN. T. **Metodologias ativas**: uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem, 2004. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79/> Acesso: 18 de ener. 2024.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla e NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: **Proceedings of the 15th international academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments**, p. 9-15. 2011, September. ACM, Nova Iorque, EUA.

DOLAN; COLLINS. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf) Acesso: 18 de ener. 2024.

DUARTE, Sérgio Guerra. **Dicionário de Educação**. São Paulo: Ed. Antares Nobel, 1986.

FARIAS, Aline Carolina Ferreira. **Aprendizagem de língua espanhola através de metodologias ativas offlines**. Anais do XI CONGRESSO BRASILEIRO DE HISPANISTAS.

Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/73893>>. Acesso em: 22 nov. 2023.

FONSECA, João José Saraiva da; FONSECA, Sonia Maria Henrique Pereira da. **Didática Geral**. Sobral: Instituto Superior de Teologia Aplicada – INTA. 2016. 87p.

FRANCO CAÑÓN, O. (2020). **La lúdica y el diseño, un escenario económico emergente en el contexto nacional y regional**. Tendencias, 21(1), 110–129. <https://doi.org/10.22267/rtend.202101.129>

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. São Paulo: Paz e Terra; 1999. _____. **Educação e mudança**. 27ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 2003. _____. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 33ª ed. São Paulo: Paz e Terra; 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. 51ªed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GEMIGNANI, Cavalheiro. F; DORN. T. **Metodologias ativas: uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem**, 2012. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79/> Acesso: 18 de ener. 2024.

GIL, Hilário. L. **A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos**. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336/1441> Acesso: em 26 de may. de 2024.

JÓFILI, Zélia. Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. **Educação: Teorias e Práticas**. v. 2, n. 2, p. 191-208, dez 2002.

MORÁN, Cavalheiro. F; DORN. T. **Metodologias ativas: uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem**, 2015. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79/> Acesso: 18 de

Escola digital professor. **Metodologias ativas.** Disponible en: https://professor.escoladigital.pr.gov.br/metodologias_ativas Acceso: en 07 de diciem. 2023.

NASCIMENTO, Ana Carolina; MANSUR, André Fernando. **Unidade didática baseada em metodologias ativas para aprendizagem da Língua Espanhola no Ensino Médio Integrado.** Florianópolis: Forúm Lingüístico, v. 19, n. 2, 2022. Disponible en: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/83090>>. Acceso en: 18 ener. 2024.

NETO, Eduardo Savarese. **Metodologias ativas de aprendizagem:** entenda o que são e exemplos. São Paulo: FIA BUSINESS SCHOOL, 04 set. 2023. Disponible en: <<https://fia.com.br/blog/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>>. Acceso en: 22 nov. 2023.

PIMENTA, Selma Garrido. **Docência no Ensino Superior.** São Paulo: Cortez, 2002.

RICHARDS, J; RODGERS, T. **Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas.** Edinumen, 2009. p. 77-84. Disponible en: [Enfoques-y-Metodos-en-La-Ensenanza-de-Idiomas \(1\).pdf](#). Acceso en: 05 de nov. 2023.

SANTOS, Sávio Silva. **A integração do ciclo básico com o profissional no Curso de Graduação em Medicina: uma resistência exemplar.** Rio de Janeiro: Papel & Virtual; Teresópolis: FESO; 2005

Serviço nacional de aprendizagem do comércio. **Metodologias ativas de aprendizagem.** Rio de Janeiro: Senac, Departamento Nacional, 2018. 43 p. Disponible en: https://www.dn.senac.br/wp-content/uploads/2020/10/Doc_Metodologias-Ativas_final.pdf. Acceso en: 23 de nov. 2023.

SHAH; NIHALANI. Cavalheiro. F; DORN. T. **Metodologias ativas:** uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem. Disponible en: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/556/79/> Acceso: 18 de ener. 2024.

SILBERMAN, Mel. **Active learning**: 101 strategies do teach any subject. Massachusetts: Ed. Allyn and Bacon, 1996.

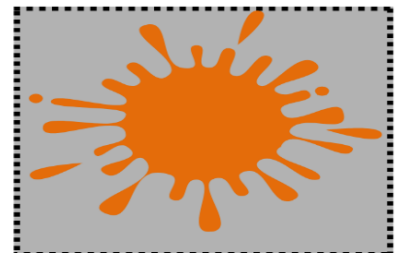
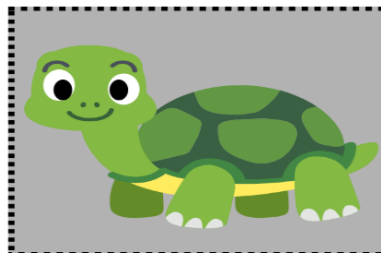
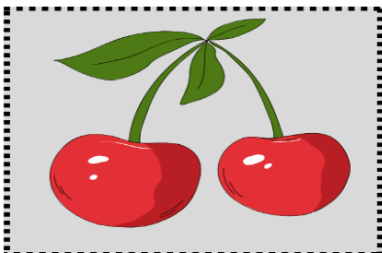
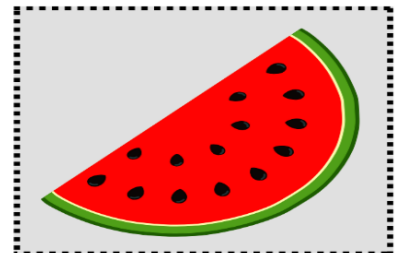
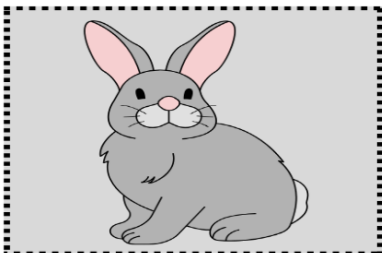
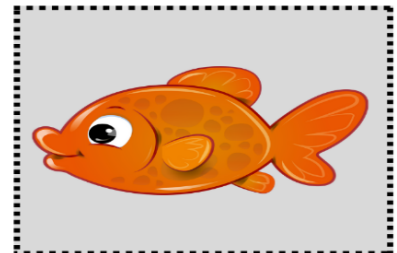
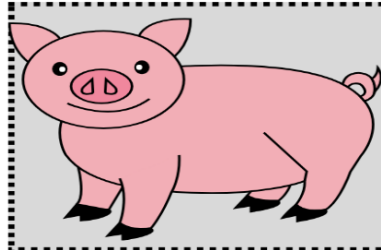
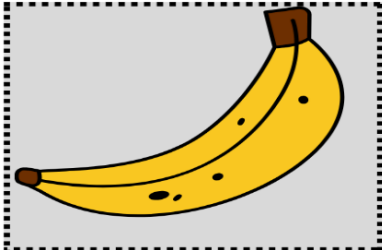
SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite e CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, 2019.

SILVA, Thamíris Cristina Alves da. Educação Infantil: **a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem**, 2019. Disponível en: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf Acesso: 06 de ener. de 2024.

SOUZA, Angelica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramango de; ALVES, Laís Hilario. **A pesquisa bibliográfica**: princípios e fundamentos. Minas Gerais: Cadernos da FUCAMP, V. 20, n. 43, p. 64-83, mar. 2021. Disponível en: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336> Acesso en: 06 ener. 2024.

ANEJO 1

JUEGO DE LA MEMÓRIA



Fuente: Canva.com. (2024)

ANEJO 2



Fuente: Canva.com. (2024)