



**UNIVERSIDADE FEERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITARIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM- LETRAS ESPANHOL**

JOELMA DO SOCORRO POMPEU DOS PRAZERES

**ENSEÑANZA DE ESPAÑOL CON EL USO DE JUEGOS DIVERTIDOS: UNA
PROPUESTA DIDÁCTICA ESTUDIANTES DEL 7º GRADO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA EMEF BOM JARDIM/CAMETÁ-PA**

Cametá/PA

2023

JOELMA DO SOCORRO POMPEU DOS PRAZERES

**ENSEÑANZA DE ESPAÑOL CON EL USO DE JUEGOS DIVERTIDOS: UNA
PROPUESTA DIDÁCTICA ESTUDIANTES DEL 7º GRADO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA EMEF BOM JARDIM/CAMETÁ-PA**

Trabajo de conclusión del curso - Licenciatura en Letras
Lengua Española de la Universidad Federal de Cametá
como requisito parcial para obtención do título de
Licenciada en Letras Español.

Orientadora: Prof. Ma. Anne Letícia de Sousa Barros
Cipriano.

Cametá/PA

2023

**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)**

P895e Prazeres, Joelma do Socorro Pompeu dos.
Enseñanza de español con el uso de juegos divertidos : una propuesta didácticaestudiantes del 7º grado de educación básica de la EMEF Bom Jardim/Cametá-Pá / Joelma do Socorro Pompeu dos Prazeres. — 2023.
17 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^ª. MSc. Anne Letícia de Sousa Barros
Cipriano

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Língua Espanhola, Abaetetuba, 2023.

1. TI. 2. juegos divertidos. 3. Enseñanza-aprendizaje. I. Título.

CDD 370.18

**ENSEÑANZA DE ESPAÑOL CON EL USO DE JUEGOS DIVERTIDOS: UNA
PROPUESTA DIDÁCTICA ESTUDIANTES DEL 7º GRADO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA EMEF BOM JARDIM/CAMETÁ-PA**

Joelma do Socorro Pompeu dos Prazeres¹

Anne Leticia de Souza Cipriano Barros²

RESUMEN

Este trabajo de finalización de curso tiene como objetivo proponer una discusión sobre la inserción de los juegos lúdicos en la enseñanza del español en el 7º año de la escuela primaria, y con eso el objetivo principal de este trabajo es hacer una propuesta sobre el uso de los juegos lúdicos para los estudiantes. , y por eso, queremos mostrar la importancia de aprender tanto español como sea posible a través de juegos lúdicos. La elección de este tema surgió de la inquietud de mostrar cómo los juegos didácticos pueden facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en las clases de español, y para tener un norte específico, dirigimos los estudios al séptimo año de la escuela primaria. El tema central fue sobre el proceso de enseñanza de los estudiantes del séptimo año de la escuela primaria. La metodología de la investigación se llevó a cabo a través de la búsqueda bibliográfica con algunos autores que ya han escrito sobre el tema, así como a través de observaciones en el aula, realizadas a través de las prácticas docentes obligatorias, realizadas durante el curso. El método de análisis fue cualitativo, por lo que reunimos todos los conocimientos adquiridos durante las pasantías, que se realizaron en la escuela Bom Jardim, y lo combinamos con la teoría de los autores investigados y así, construimos un texto coherente, donde unimos teoría y práctica. Y con eso, fue posible armar un trabajo de calidad con base teórica, que puede servir de referencia para otros posibles trabajos relacionados con esta temática. El método de análisis fue cualitativo, por lo que reunimos todos los conocimientos adquiridos durante las pasantías, que se realizaron en la escuela Bom Jardim, y lo

1Graduado en Español en la Universidad Federal de Pará. Correo electrónico:
joelmapompeu25@gmail.com

2Profesor de lengua española en la Universidad Federal de Pará. Correo electrónico:
annebarros@ufpa.br

combinamos con la teoría de los autores investigados y así, construimos un texto coherente, donde unimos teoría y práctica. Y con eso, fue posible armar un trabajo de calidad con base teórica, que puede servir de referencia para otros posibles trabajos relacionados con esta temática. El método de análisis fue cualitativo, por lo que reunimos todos los conocimientos adquiridos durante las pasantías, que se realizaron en la escuela Bom Jardim, y lo combinamos con la teoría de los autores investigados y así, construimos un texto coherente, donde unimos teoría y práctica. Y con eso, fue posible armar un trabajo de calidad con base teórica, que puede servir de referencia para otros posibles trabajos relacionados con esta temática.

Palabras clave: TI, juegos divertidos. Enseñanza-aprendizaje.

Abstract

This course completion work aims to propose a discussion about the insertion of playful games in the teaching of Spanish in the 7th year of elementary school, and with that the main objective of this work is to make a proposal on the use of playful games for students, and so, we want to show the importance of learning as much Spanish as possible through playful games. The choice for this theme arose from the concern to show how didactic games can facilitate the students' teaching-learning process in Spanish classes, and in order to have a specific north, we directed the studies to the seventh year of elementary school. The central issue was about the teaching process of students in the seventh year of elementary school. The research methodology took place through bibliographical research with some authors who have already written on the subject, as well as through observations in the classroom, made through the mandatory teaching internships, carried out during the course. The method of analysis was qualitative, so we gathered all the knowledge acquired during the internships, which were carried out at the Bom Jardim school, and combined it with the theory of the researched authors and thus, we built a coherent text, where we joined theory and practice. And with that, it was possible to assemble a quality work with a theoretical basis, which can serve as a reference for other possible works related to this theme.

KEYWORDS: HIM, Fun games. Teaching-learning.

Introducción

En este trabajo académico vamos a abordar el tema relacionado con la enseñanza del español a través de la inserción de los juegos lúdicos en el 7mo año de primaria, el tema en mención busca resaltar la importancia de la inserción de la lúdica dentro del salón de clases. . Y así mostraremos lo interesante que puede ser insertar este tipo de juegos en las clases de español, destacando siempre cómo estas metodologías didácticas lúdicas pueden facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, ya que a través de ellas es posible incorporar una nueva forma de impartir la clase. , que puede resultar más interesante para los alumnos, porque todo lo nuevo y que rompa con la tradicionalidad de la clase se vuelve interesante para ellos.

Las metodologías didácticas que involucran la ludicidad, pretenden transmitir los contenidos a los alumnos a través de juegos y juegos lúdicos, para que los alumnos aprendan de una forma más sencilla y amena, porque jugando se rompen las barreras de la clase tradicional expositiva.

Así, este trabajo pretende hacer un recorrido por la enseñanza del español a través de la ludicidad, y con ello, en nuestro estudio, propondremos la inclusión de un juego lúdico que pueda ser incluido en el aula. Este juego sería el juego de la memoria, un juego muy conocido que se presentará de dos maneras diferentes explicadas en el transcurso del trabajo.

La actividad lúdica permite la convivencia para el aprendizaje, acerca al docente al alumno y ayuda en la adquisición de conocimientos, ya que, en la mayoría de los casos, amplía los conocimientos adquiridos de una forma más sencilla y eficiente. Wow, los estudiantes aprenden contenido importante a través de juegos, que funcionan como juegos.

Sin embargo, para la construcción de este trabajo de conclusión de curso, las lecturas de autores como LIMA(2020), GUIMARÃES 2011, TEZANI (2004), (TEIXEIRA, 2010), entre otros, de donde extrajimos material para realizar nuestros contactos con registros bibliográficos que nos trajeron la base teórica necesaria para presentar un trabajo de calidad, que pueda servir de referencia para otros posibles estudios relacionados con esta temática.

Este trabajo se encuentra dividido en partes, donde la primera trata de la introducción, seguida de la parte teórica del trabajo, luego las consideraciones finales y finalmente las referencias bibliográficas.

1. ENSEÑANZA DE ESPAÑOLA TRAVÉS DE JUEGOS DIDÁCTICOS

1.1 ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA ESPAÑOL

La enseñanza de la asignatura de español no tiene un gran impacto en el sistema escolar público, ya que el inglés es la primera lengua más hablada en el mundo, desde esta perspectiva aún encontramos algunos obstáculos en la consolidación del español en las escuelas. Esto se debe a que, como el inglés es el idioma más hablado en todos los rincones del mundo, por razones de interacción comunicativa entre los estudiantes, si saben inglés, en teoría, es más probable que se comuniquen con otras personas.

El punto clave es que las personas puedan ampliar la comunicación en una época de globalización e interacción social constante e inmediata. En este sentido, el proceso de enseñanza del inglés pasa a ser visto como un medio para aumentar las perspectivas culturales y profesionales de un ciudadano. Es a través de este hecho que las teorías se enfocan en dotar a los estudiantes de una competencia comunicativa que les permita desenvolverse en el entorno: social, cultural y laboral. Todo ello implica las nociones y funciones lingüísticas, el uso adecuado de las expresiones, las diferentes situaciones comunicativas e interlocutores, es decir, la teoría actual de la enseñanza y el aprendizaje del inglés parece orientarse hacia un enfoque comunicativo. (GUIMARÃES, 2011 p.02).

En este contexto, podemos observar que muchas escuelas aún no incorporan el español al currículo de los estudiantes y utilizan el inglés, quizás por cuestiones culturales de interacción y comunicación entre personas alrededor del mundo. Sin embargo, esta carencia no inhibe el hecho de que existen algunas escuelas que utilizan el español como segunda lengua, tal es el caso de la escuela Bom Jardim, ubicada en la zona rural del municipio de Cametá PA.

Así, cuando se trata de enseñar y aprender, la investigación asume aspectos relacionados con la realidad vivida en la escuela Bom Jardim, donde encontramos el uso del español como segunda lengua. Por ello, este trabajo busca sugerir prácticas pedagógicas a través de la ludicidad para la intervención dentro del aula, con estudiantes

del séptimo año de primaria, prácticas que sugieran la creación y aplicación de juegos lúdicos en las clases de español.

De esta forma, podemos observar que el docente necesita estar siempre presente, y su participación es importante e indispensable en la observación de los juegos. Siqueira, (2020, p.01) dice que: “el juego de los niños es ejercicio, y preparación para la vida adulta”. El autor destaca que el juego desarrolla la inteligencia en el niño, aprendiendo conceptos para toda la vida, y esto es muy importante. Esto quiere decir que mientras el niño juega, encuentra un equilibrio entre lo real y lo imaginario, de modo que esto funciona como un impulso para la construcción del conocimiento.

En este contexto, para que se produzca este aprendizaje, el docente necesita participar y organizar el tiempo y el espacio y estimular siempre a los alumnos a realizar actividades lúdicas, ya que son el principal agente transmisor del conocimiento en el aula, y el principal responsable de la dinámica. El docente funge como mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, donde tiene la función de promover metodologías que llamen la atención de los estudiantes, los juegos en este sentido serían tales metodologías, y tendrían que ser explicadas y aplicadas. por el profesor de forma sencilla y transparente fácil comprensión.

La intervención del educador durante los juegos realizados por los niños en las instituciones escolares es de suma importancia, aunque sea en el juego espontáneo. El docente debe ofrecer los materiales, el espacio y el tiempo adecuados para que el juego se produzca en su esencia. (TEIXEIRA, 2010, p. 66).

En este sentido, el docente necesita entender que es un agente importante en el desarrollo de la actividad lúdica, necesita comprender el tiempo de cada niño y facilitar la elección de los juegos, y ayudar en el proceso de realización de la actividad, hacer comprender a los alumnos la función pedagógica del juego, que si bien se transmite como una forma de juego tiene un carácter pedagógico que sirve para adquirir conocimientos.

Así, entendemos que el docente debe mantener siempre una postura frente a los alumnos, pues si bien el juego se transmite como una forma de juego, sirve para promover la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos. Entonces el docente debe dejar esto claro a los alumnos, para que no haya desorden, y los alumnos puedan participar de manera decente en la actividad lúdica.

1.2 Juegos y ludicidad

Ludicidad tiene su origen en la palabra latina “ludus” actividad lúdica es todo movimiento que tiene como objetivo producir placer durante su ejecución, es decir, divertir al practicante. Sus características son: juguetes o juegos menos consistentes y más libres de reglas o normas. Lo lúdico pasó a ser conocido como un rasgo esencial de la psicofisiología del comportamiento humano. También se parte de la visión de TEZANI (2004) de que el mundo de la fantasía, la imaginación, los juegos, los juguetes, además de ser placentero, es también el mundo donde el niño está en constante ejercicio, no solo en los aspectos físicos o emocionales, sino, especialmente en el aspecto intelectual.

Los juegos son recursos pedagógicos que los docentes pueden utilizar en el aula para llamar la atención de los alumnos, si bien es una forma lúdica de transmitir el contenido, no solo se utilizan para divertirse, sino también para el proceso educativo y la construcción del conocimiento de los alumnos. estudiantes En esta perspectiva, en relación con el juego y el aprendizaje, podemos decir que:

Cuando las situaciones lúdicas son creadas intencionalmente por el adulto con el fin de estimular ciertos tipos de aprendizaje, aparece la dimensión educativa. En tanto se mantengan las condiciones para la expresión del juego, es decir, la acción intencional del niño de jugar, el educador se empodera en las situaciones de aprendizaje. (KISHIMOTO, 1995, p.41).

Así, podemos evidenciar que el uso de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje surge con la intención del docente de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de una forma más amena. De esta manera, los juegos se utilizan para la acción educativa, no solo para divertirse, necesitando siempre una planificación para alcanzar los objetivos. Por ello, destacamos la importancia de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primaria, y podemos decir que son fuentes que estimulan y desarrollan el conocimiento de los estudiantes de una manera sencilla y muy prometedora. Porque los alumnos aprenderían brindando, sería un juego didáctico, donde el conocimiento sería el objetivo. Así, la proporción educativa aparece cuando el docente desarrolla las actividades lúdicas con el objetivo de desarrollar estos aprendizajes en los estudiantes.

2. PROPUESTA SEGÚN BNCC

Los juegos acaban funcionando como métodos de interacción entre los alumnos y el profesor, y funcionan como herramienta didáctica, ya que los alumnos pueden aprender a través de ellos. Y en esta etapa de la vida académica de los estudiantes, es importante promover prácticas de enseñanza que llamen la atención de los estudiantes sobre el contenido, porque en séptimo año los estudiantes están en medio de la escuela primaria II, y necesitan estímulos, y los juegos son geniales. para promover la interacción y la participación en el aula.

La base nacional común siempre ilustra el uso de juegos y juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en educación, ya que es una forma de acercar algo que llame la atención de los pequeños en el proceso de adquisición de conocimientos.

El uso de juegos en el ámbito escolar trae muchas ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el juego es un impulso natural en el aprendizaje del niño, funcionando como método facilitador y motivador; el alumno a través del juego tiene el placer de aprender y realizar un esfuerzo espontáneo y voluntario para lograr el objetivo propuesto en la dinámica. El educador, al manejar el juego como recurso pedagógico, necesita saber trabajar con él, siempre planificando su aplicación para que los niños abran su mente a un nuevo descubrimiento, pero esto tiene relación con el contenido, buscando siempre en una didáctica manera de relacionar el juego con la construcción del conocimiento.

A través de los juegos, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades y competencias, es posible que aprendan la importancia del trabajo en grupo y que sepan interactuar dentro del aula con los compañeros y también con el profesor. El uso de juegos en el aula acerca cada vez más a los estudiantes, hace que el docente sea visto como un mediador más cercano, ya que es más fácil que los estudiantes participen en los juegos que en las clases regulares.

3. LOS JUEGOS COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Es importante pensar en metodologías que involucren la lúdica para llamar la atención de los estudiantes, ya que en el séptimo año de primaria es más probable que

los estudiantes no se concentren en clase, por su edad, están entrando en la adolescencia. Y los juegos como metodología de enseñanza son estrategias que pueden funcionar, ya que asumen un carácter reflexivo, precisamente porque incluyen juegos dentro del aula, los estudiantes, en lugar de asistir a una clase explicativa y monótona, pueden jugar y aprender al mismo tiempo, lo cual hace que la clase sea más interesante y útil tanto para los estudiantes como para los profesores.

En este contexto, creemos que la inclusión de juegos en las clases de español puede facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos, lo que mejora el trabajo del docente, porque será más eficiente y podrá tener más autonomía para enseñar, porque los juegos son métodos lúdicos, es decir. asociados a los juegos, y cuando los conectamos con el proceso de enseñanza-aprendizaje, se vuelve más agradable para los estudiantes aprender y para los docentes enseñar.

Hoy en día lo lúdico se asocia con el juego, el interés, el placer, ayuda a desarrollar la creatividad y brinda bienestar a los estudiantes, corresponde al profesional de la educación infantil utilizar la lúdica como medio para desarrollar innumerables capacidades en sus estudiantes para que que la enseñanza y el aprendizaje sucedan de forma espontánea, divertida y, sobre todo, significativa. (LIMA, et al, 2020, p.05).

Corresponde al docente promover y pensar metodologías que incluyan juegos en el aula, de manera que los contenidos puedan ser transmitidos de una forma más creativa, no dejando de ser un juego y no solo un juego, sino un método. para promover la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

En esta perspectiva, tenemos a los juegos y juegos como importantes metodologías de enseñanza, que pueden servir para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado. A través de los juegos lúdicos, los alumnos pueden aprender jugando en un ambiente totalmente propicio para llamar la atención. Son metodologías sencillas y nuevas formas de enseñanza que pueden llamar la atención de los alumnos y despertar su interés por aprender la lengua española a través del juego.

En los juegos didácticos en la clase de español podemos desarrollar el habla y la escritura en el idioma español, donde podemos fomentar el interés de los estudiantes por la disciplina cuando juegan. Y esta dinámica puede ser importante, ya que los estudiantes pueden disfrutar más de las clases de español, precisamente por la nueva metodología.

Sin embargo, tenemos como metodologías de enseñanza los juegos lúdicos que, aunque sencillos, pueden ser importantes en las clases de español, ya que tienen una función pedagógica, que es la de promover la enseñanza y el aprendizaje a través del juego. Una simple broma puede traer una gran experiencia de aprendizaje.

3.1 JUEGOS DE MEMORIA IMAGEN PALABRA

Este juego es un clásico muy conocido por los lectores, tiene una dinámica muy interesante y sencilla, al mismo tiempo que propone una disputa desafiante para todos los que juegan. Formulado por nosotros, con la intención de sugerir al docente la inclusión en el aula, puede presentarse con características y otras formas, como habrán visto en otros lugares, sin embargo nuestro juego de memoria es el clásico, y fue pensado de dos formas distintas, para que los estudiantes puedan pensar en el aprendizaje de diferentes formas y maneras.

El juego de memoria de palabras consta de 20 piezas y puede ser de papel, madera, EVA o cualquier otro material, a criterio del docente. En nuestro caso, utilizamos papel y figuras impresas. En este juego hay 10 piezas con los nombres de los alimentos en español y 10 palabras que contienen solo las imágenes de los alimentos. Cada dos piezas forman un par que los alumnos deben encontrar durante el juego. Este juego es fácil de entender y no tiene muchas reglas, y puede ser jugado por todos los estudiantes, se puede usar en clases de gramática. Como se ilustra en la siguiente figura.



Foto: Pastaña, 2023.

En la imagen superior podemos ver el juego de memoria palabra-imagen realizado en cartulina, con imágenes impresas y pegadas sobre la cartulina, es un método sencillo que puede ayudar al docente en el aula, sin utilizar muchos recursos.

3.1.1 DESCRIPCIÓN

En este juego, la regla básica es encontrar las dos piezas equivalentes que forman un par. Las piezas deben estar todas boca abajo, y deben mezclarse para que las parejas no queden demasiado juntas, y cada estudiante debe girar dos piezas por turno, esperando encontrar la pareja que es el nombre y la imagen del alimento. Es importante mantener la descripción y no dejar que el compañero vea la pieza que se dio la vuelta, así se vuelve más interesante jugar, ya que nadie memorizará el atajo que ya encontró el otro compañero. el que encuentre más parejas gana. El profesor puede organizar la sala en pequeños grupos, para que participen todos los alumnos. Y luego puede sugerir que los estudiantes construyan pequeños textos con las palabras que encontraron.

3.1.2 COMPOSICIÓN

El juego se compone de 20 piezas, 10 son palabras en español, 10 son figuras relacionadas con palabras y cada dos piezas forman un par, donde se debe mostrar la figura del alimento y la forma en que se escribe el nombre del alimento en español. .

3.1.3 FORMA DE JUGAR

En el juego clásico, cada participante debe, por turno, dar la vuelta a dos piezas y dejar que todos las vean. Si las figuras son iguales, el participante deberá recoger ese par y volver a jugar. Si son piezas diferentes, se deben volver a dar la vuelta y se pasa el turno al siguiente participante.

3.2 JUEGO DE MEMORIA PALABRA-PALABRA

Este juego consta de 20 piezas y puede ser de papel, madera, EVA, o cualquier otro material, a criterio del profesor. En este juego, las 20 piezas son con los nombres de los alimentos en español. Cada dos piezas forman un par que los alumnos deben encontrar durante el juego. Este juego es fácil de entender y no tiene muchas reglas, puede ser jugado por todos los estudiantes y puede usarse en clases de gramática. Como se ilustra en la siguiente figura.

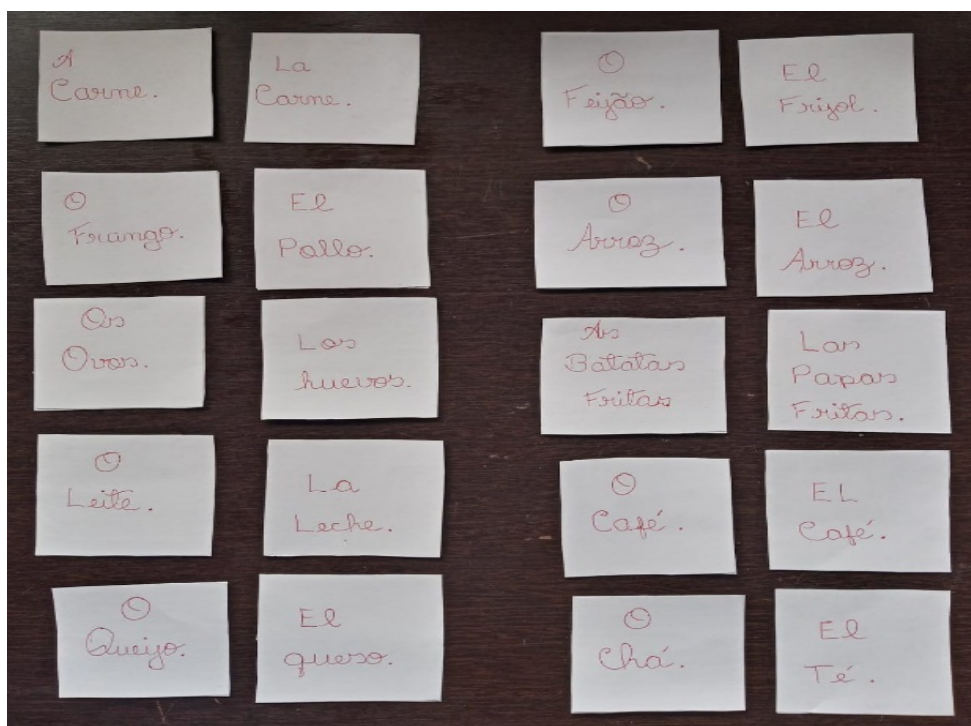


Foto: Pastaña, 2023.

En la imagen superior podemos observar el juego de memoria palabra-palabra realizado en cartulina, escribir con bolígrafo las palabras es un método sencillo que puede ayudar al docente en el aula, sin utilizar muchos recursos.

3.2.1 DESCRIPCIÓN

En este juego, la regla básica es encontrar las dos piezas equivalentes que forman un par. Las piezas deben estar todas boca abajo, y deben mezclarse para que las parejas no queden demasiado juntas, y cada estudiante debe girar dos piezas por turno, esperando encontrar la pareja que es el nombre y la imagen del alimento. Es importante mantener la descripción y no dejar que el compañero vea la pieza que se dio la vuelta, así se vuelve más interesante jugar, ya que nadie memorizará el atajo que ya encontró el otro compañero. el que encuentre más parejas gana. El profesor puede organizar la sala en pequeños grupos, para que participen todos los alumnos. Y luego puede sugerir que los estudiantes construyan pequeños textos con las palabras que encontraron.

3.2.2 COMPOSICIÓN

El juego consta de 20 piezas, donde se escribirá el nombre del alimento en cada dos piezas el mismo nombre, por lo que cada dos piezas con el mismo alimento forman una pareja.

3.2.3 FORMA DE JUGAR

En el juego clásico, cada participante debe, por turno, dar la vuelta a dos piezas y dejar que todos las vean. Si las figuras son iguales, el participante deberá recoger ese par y volver a jugar. Si son piezas diferentes, se deben volver a dar la vuelta y se pasa el turno al siguiente participante.

Sin embargo, podemos observar dos formas de proponer el juego de memoria en el aula, dos formas diferentes de llevar el contenido sobre la gramática de la lengua española, por lo que el docente puede usar ambas formas para enseñar a los estudiantes a escribir palabras y pronunciarlas, y pueden también sugerir que realicen textos con

las palabras encontradas, trabajando así la producción textual en las clases de español, lo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

4. CONSIDERACIONES FINALES

Así, el tema central fue a través de la inclusión de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos del séptimo año de la enseñanza fundamental, y así buscamos mostrar cómo los juegos pueden ser metodologías importantes en el proceso de construcción del conocimiento de estos alumnos.

Se logró el objetivo principal de este trabajo, que fue metodologías que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura español en el 7mo año de primaria, a través de la inclusión de juegos lúdicos. Los juegos se realizaron en las clases obligatorias en las prácticas curriculares que se realizaron durante el curso, y fueron muy importantes para este trabajo, por lo que se pudo observar como estos juegos pueden facilitar las clases, los estudiantes se interesaron mucho y participaron. las clases.

Durante el proceso de construcción de este trabajo podemos observar cómo la enseñanza del español es importante para los estudiantes, y tanto ellos como los docentes necesitan trabajar en equipo para construir el conocimiento. Y los juegos son buenos puentes para esta enseñanza, ya que hacen que alumnos y profesores interactúen en el aula.

El trabajo aquí descrito, buscó sugerir la inclusión de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Español, en el 7° año de primaria, esta técnica puede facilitar la interacción de los estudiantes en el aula y beneficiar el desempeño del docente, ya que que es una técnica que utiliza el juego para promover la enseñanza. De esta forma, resulta más ameno e interesante para los alumnos, y más sencillo para el profesor, que asume el papel de mediador en los juegos, ya que necesita pensar en la forma correcta de transmitirlo a los alumnos, para que tener la función de promover el conocimiento no es sólo una broma.

De esta forma, la metodología utilizada para la realización de este trabajo fue a través de la investigación bibliográfica con un enfoque cualitativo de los hechos investigados, así como de todas las enseñanzas aprendidas durante las prácticas docentes obligatorias. Con esto fue posible filtrar los datos necesarios para llegar a

nuestras consideraciones, con base en la bibliografía investigada en las principales fuentes y periódicos, conformamos un trabajo de referencia de calidad, que puede servir de referencia para otros posibles trabajos relacionados con el tema aquí expuesto.

REFERENCIAS

ABNT – Asociación Brasileña de Normas Técnicas. NBR-6023. Información y documentación – Referencias – Elaboración. Río de Janeiro, 2002.

CERVO, Amado Luiz; BERVIÁN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. Metodología científica. San Pablo: Pearson, 2006.

CARMO, Carliani Portela do et al. El juego en la educación infantil: aprendizaje y desarrollo. vi seminario internacional de profesionalización docente, pág. 1-13, 2017.

DE SOUSA, Angélica Silva; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; ALVES, Lais Hilario. INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA: PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS. Cuadernos FUCAMP, v. 20, núm. 43, 2021

Francia, ZT (2022). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.

FERREIRA, Gonzaga. Escritura científica: cómo entender y escribir con soltura. São Paulo: Atlas, 2011.

GUIMARÃES, Anselmo. Historia de la enseñanza del español en Brasil. Ciencia completa, v. 7, núm. 11, 2011.

LIMA, Kayra Thailine Sousa; LIMA, Steffany Samanta Carvalho; DE JESUS NASCIMENTO, Victoria. Importancia de la ludicidad en la educación infantil. Revista Facimp-Empoderamiento, v. 1, no. 1, pág. 4-13, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. El juego y la educación infantil. Propositiones, v. 6, núm. 2, pág. 46-63, 1995.

MALUF, Ángela Cristina Munhoz. Actividades lúdicas para la Educación Infantil: conceptos, pautas y prácticas. Editora Voces Limitada, 2011.

PIAGET, Jean. Desarrollo y aprendizaje. Estudiar la docencia, pág. 1-8, 1972.

TEIXEIRA. Sirlândia Reyes de Oliveira. Juegos, juguetes, juegos y ludoteca: implicaciones en el proceso de aprendizaje y desarrollo. Río de Janeiro: wak, 2010.