



**SERVIÇO PUBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITARIO DO BAIXO TOCANTINS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
LICENCIATURA EM LETRAS LINGUA ESPANHOLA**

OBEDEN FERREIRA DE CARVALHO

**CULTURELE:UNA PROPUESTA DE JUEGO DE TABLERO PARA EL
APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS CULTURALES EN ELE.**

ABAETETUBA-PA

2023

OBEDEN FERREIRA DE CARVALHO

**CULTURELE: UNA PROPUESTA DE JUEGO DE TABLERO PARA EL APRENDIZAJE DE
LOS CONTENIDOS CULTURALES EN ELE.**

Trabajo de Conclusión de Curso presentado para
la obtención de grado de Licenciatura Plena en
Letras Lengua Española FACL, del Campus
Universitário de Abaetetubada Universidade
Federal do Pará UFPA Orientadora: Profa. Ma.
Maria José Souza Lima .

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)

- C331c Carvalho, Obeden Ferreira de.
Culturele: : una propuesta de juego de tableroparaelaprendizaje
de los contenidos culturales enele / Obeden Ferreira de Carvalho. —
2023.
39 f. : il. color.
- Orientador(a): Prof^a. MSc. Maria José Souza Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
Língua Espanhola, Abaetetuba, 2023.
1. Cultura en E/LE. 2. Aprendizaje. 3. Lúdico. 4. Juego de
tablero. I. Título.

OBEDEN FERREIRA DE CARVALHO

**CULTURELE:UNA PROPUESTA DE JUEGO DE TABLERO PARA EL
APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS CULTURALES EN ELE.**

Trabajo de Conclusión de Curso presentado
para la obtención de grado de Licenciatura
Plena en Letras Lengua Española FACL, del
Campus Universitario de Abaetetuba da
Universidade Federal do Pará UFPA
Orientadora:Profª. Ma. Maria José Souza Lima.

Data de Aprovação __/__/__

Bancada Examinadora

Maria Jose Souza Lima

ABAETETUBA-PA

2023

Se lo dedico a Dios Todopoderoso, a mi familia que estuvo a mi lado durante este camino, a mis maestros por todo el aprendizaje a mis amigos por todo su apoyo.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por todas las bendiciones que ha hecho en mi vida, y por ayudarme a llegar hasta aquí en este proceso, la gloria y la honra sean dadas a usted, Señor.

Gracias a mi madre Izabel Ferreira de Carvalho que su mayor sueño era verme en la universidad, lamentablemente las sorpresas de la vida se la llevaron antes de ese momento, pero es por ella que no me rendí, y por ti mamá en memória.

Gracias a mi padre, Mateus Domingos de Carvalho, que siempre estuvo a mi lado y nunca dejó de darme todo el apoyo que necesitaba para llegar hasta aquí, gracias papá, por ser mi mayor ejemplo de vida

Gracias a mi esposa Adriane Silva de Carvalho por todo el amor, cariño y dedicación por creer en mí aun cuando yo no lo hacía, gracias por su compañía por ser mi mayor inspiración y por estar a mi lado en todo momento

Gracias a mis hijos Laura y Kellison por todo el amor y cuidado, y por creer siempre que podría superar mis miedos y frustraciones, gratitud por la bendición de tener ustedes en mi vida.

Gracias a mis hermanos Fabio Junior, Ozileide e Ozilene, por todo cariño, compañerismo y ayuda en toda en todos los momentos de mi vida.

Gracias a todos mi Familiares, tíos, tías, primos y todos los demás que de alguna manera me ayudaran en este proceso de formación académica.

A mis amigos: Claudio dias ,Evair Oliveira, Leidiane, Michele Brandão, Ana Sayto y Adiel Batista, Eva Nathalia. (mis compañeros de pasantía) quienes fueron esenciales en mi viaje académico, siempre con mucho apoyo, alegría y amistad sincera durante estos años de estudio.

Gracias a todos los profesores del curso de letras lengua española, por me proporcionaron conocimiento. Especialmente a la profesora Maria José Souza Lima, que fue la tutora de este trabajo.

Gracias a todos los amigos de la turma Letras Lengua Española 2018, que fueron esenciales en el proceso de aprendizaje y me proporcionaron una excelente convivencia en las noches de clases. Por fin, muchas gracias a todos los que directa o indirectamente contribuyeron en mi vida personal y académica.

CULTURELE: UNA PROPUESTA DE JUEGO DE TABLERO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS CULTURALES EN ELE.

Obeden Ferreira de Carvalho ¹

Tutor (a) Prof.^a Esp. Maria Jose Souza Lima²

RESUMEN: El objetivo de este trabajo es proponer un juego de mesa culturele con setenta y dos fichas de preguntas y respuestas para la enseñanza de las culturas de los países de habla hispana. Estudios previos han demostrado que el juego es uno de los medios para explorar hábitos que se manifiestan en todos los seres humanos. Sin embargo, las aulas pueden ser espacios lúdicos para obtener conocimiento y cultura con actividades más placenteras y significativas. El docente debe recurrir a diferentes técnicas y métodos de enseñanza para transmitir y construir el conocimiento de sus alumnos. Por lo que el juego constituye un recurso didáctico con un alto nivel de riqueza que transmite información, cultura, derechos y valores en una clase de E/LE. Así, este análisis tiene como objetivo conocer la influencia de las metodologías lúdicas en el aprendizaje de la cultura de los estudiantes de lengua extranjera, la investigación se basa en un enfoque cualitativo de hipótesis descriptivas, con una muestra de 20 estudiantes de la institución de enseñanza Universidade Federal Campus Abaetetuba Pará, para la cual se aplicó el juego de mesa culturele y una encuesta con la actividad enfocada a la cultura de los países de habla hispana. Los efectos indicaron significativos en cuanto al interés mostrado por los estudiantes en cuanto al uso de juegos de mesa para la enseñanza de la cultura, por lo tanto, se concluye que las metodologías lúdicas favorecen el aprendizaje cultural y promueven el desarrollo integral del individuo, tanto en el aspecto físico, emocional, social y intelectual, favoreciendo la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando la creatividad. Para el desarrollo de este artículo se necesitaron autores que indagaran sobre cultura, lúdico y juegos de mesa, así como fundamentar los temas tratados. “Cultura”, Durão, (1999), López (2004), “Lúdico” Huizinga (2004), Fuentes (2008), Benítez (2010), “Juego de mesa” De Paula Chaugurif (2008), Juegos de Fernández (1997), “Motivación” Friedmann (1970) Fringerman (1996) que fueron fundamentales para el resultado de este trabajo.

PALABRAS - CLAVES: Cultura en E/LE, Aprendizaje, Lúdico, Juego de Tablero.

¹ Graduando do Curso de Letras-Espanhol-do Campus Universitario de Abaetetuba, da Universidade Federal do Pará (UFPA).E.mail obedenferreira@yahoo.com

² Docente del Curso de Letras-Espanhol, do Campus Universitario de Abaetetuba, da Universidade Federal do Pará, Mestra no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES- UFPA). Especialista em Língua Espanhola pela Faculdade Venda Nova do Imigrante, IESX_PPROV. Brasil. Especialista em metodologia do ensino de língua portuguesa e estrangeira pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). Graduação em Licenciatura Plena em Letras com habilitação em Língua Espanhola pela Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: mariajoselima@ufpa.br

RESUMO: O objetivo deste trabalho é propor um jogo de tabuleiro cultura com setenta e duas fichas de perguntas e respostas para o ensino das culturas dos países de língua oficial espanhola. Estudos anteriores mostraram que o jogo é um dos meios de exploração de hábitos que se manifestam em todos os seres humanos. No entanto, as salas de aula poderiam ser espaços lúdicos de obtenção de conhecimento e cultura com atividades mais prazerosas e significativas. O professor deve recorrer a diferentes técnicas e métodos de ensino para transmitir e construir o conhecimento dos seus alunos. Então o jogo se constitui em um recurso didático com alto nível de riqueza que carrega informação, cultura, direitos e valores em uma aula de E/LE. Assim, esta análise tem como objetivo conhecer a influência das metodologias lúdicas na aprendizagem da cultura dos alunos de língua estrangeira, a pesquisa se baseia em uma abordagem qualitativa de hipóteses descritivas, com uma amostra de alunos da instituição de ensino Universidade Federal Campus Abaetetuba Pará, para o qual foi aplicado o jogo de tabuleiro cultura e uma pesquisa com a atividade voltada para a cultura dos países de língua espanhola. Os efeitos indicaram significativos quanto ao interesse demonstrado pelos alunos quanto ao uso de jogos de tabuleiro para o ensino da cultura, portanto, conclui-se que as metodologias lúdicas favorecem o aprendizado cultural e promovem o desenvolvimento integral do indivíduo, tanto no aspecto físico, aspectos emocionais, sociais e intelectuais, favorecendo a observação, a reflexão e o espírito crítico, enriquecendo o vocabulário, fortalecendo a autoestima e desenvolvendo a criatividade. Para o desenvolvimento deste artigo, foram necessários autores que indagassem sobre cultura, brincadeiras e jogos de tabuleiro, bem como fundamentassem os temas discutidos. “Cultura”, Durão, (1999), López (2004), “Lúdico” Huizinga (2004), Fuentes (2008), Benítez (2010), “Board Game” De Paula Chaugurif (2008), Fernández games (1997), “Motivação” Friedmann (1970) Fringerman (1996) que foram fundamentais para o resultado deste trabalho.

PALABRAS- CHAVES: Cultura en E/LE, Aprendizaje, Lúdico, Juego de Tablero.

1. INTRODUCCIÓN

Para empezar el presente trabajo alude la importancia de las culturas de los países hispanohablantes en clase de ELE. Abordar los contenidos culturales en la enseñanza de lenguas requiere la consideración de aquellas instancias generales individuales que sustentan la atribución para comunicar y que se movilizan de forma integrada al lado de aquellas otras de orden propiamente lingüístico, competencia lingüística, sociolingüística, en el uso y aprendizaje de la lengua española como instrumento de interacción en una clase de ELE.

El trabajo está estructurado de la siguiente forma, primero será hecho un breve abordaje sobre el aspecto culturales y lúdicos en el aprendizaje de lenguas, y por último mostrar como los juegos de tablero mantienen relación con la motivación y que esta proximidad depende el éxito del aprendizaje de lenguas. En seguida entonces se hará el análisis del juego y las consideraciones finales, será presentada en anexos algunas propuestas de actividades como un plan de clase y una encuesta, reglas del juego y fotos para reforzar la experiencia laboral, con el objetivo de intensificación como tal recurso didáctico puede ser utilizado en clases y que de ellos se puede sacar diversas posibilidades para trabajar de forma efectiva en ELE.

“Cultura” es el conjunto de todas las expresiones y formas de una determinada sociedad. Esto incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de modales, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. La cultura evoluciona en la sociedad, se asocia al progreso y a los valores, nos da una identidad y nos ayuda a crear carácter. Los valores habituales en toda la comunidad y el grupo social en el que estamos nos dan un sentido de pertenencia. que nos une y nos da una sensación de seguridad.

Según Edwar Sapir (apud. MÁRQUEZ, et. al. 2010):

El lenguaje es una entidad cultural y si absorbemos una lengua es justamente porque vivimos en una comunidad que la utiliza y porque nos cautivan sus hábitos y sus creencias. Con base en eso, se puede decir que las variantes, en cuanto fenómeno de la lengua, están en relación con lo social y lo cultural y de esta manera simbolizan componentes elementales en la comunicación (EDWAR SAPIR apud MÁRQUEZ, et al 2010, p. 145).

Siendo así podremos decir que la cultrura es un factor importante para el desarrollo de individuo con la sociedad, además de acuerdo con (Paes Loureiro 2000 apud Lima, 2015, p.

145) "La palabra 'cultura', concepto universal, tal como lo concebimos, proviene del latín y se asocia al gesto de cultivar. Su semilla semántica originaria colere significa cultivar, esperar; curar, cuidar; preservar[...]" El lenguaje es un símbolo de la identidad social, que sirve para expresar información, creencia, valores y actitud que son compartidas por el grupo cultural.

Por eso, la cultura de una sociedad consiste en el conjunto de saberes, de creencias, de modelos de percibir, relacionar e interpretar que permiten a cada individuo desenvolverse de forma adecuada entre los miembros de esa sociedad determinada. Responde, tanto a una lógica de la pertenencia que da cuenta de la función ontológica de la cultura, como a una lógica de la relación según una función instrumental y relativa que facilita la adaptación a los contextos de uso de la lengua. Según Porcher habla.

Es así como la competencia comunicativa, que reside en la capacidad de comprender, de anticipar comportamientos lingüístico discursivos y culturales, pasa por la apropiación de una competencia sociocultural genérica de perfil conceptual que se preste a interrogaciones interculturales, teniendo en cuenta las vivencias y experiencias propias. Competencia que otros autores denominan: competencia cultural (Porcher, 1988 pag 134).

Además el desarrollo de esta competencia en el aula de ELE requiere proporcionar un conocimiento de la realidad social del país y promover actitudes y valoración positivas de la misma; una realidad que se configura por los denominados “aspectos socioculturales” o “contenidos socioculturales” los cuales tomamos como referencia al Instituto Cervantes (1994) en su Plan Curricular aparecen como el contenido temático del bloque Lengua Cultura y Sociedad vertebrados en secciones de temas, a saber: La vida cotidiana, la España actual y el mundo hispánico y Temas del mundo de hoy, sobre eso Díaz (2004):

La cultura no es simplemente un conjunto de conocimientos sobre la historia, la geografía, las instituciones de un país; menos aún sobre las características turísticas de un país(...) todo ello no son más que datos en estado bruto, Tampoco se confundirá la cultural con un simple conocimiento referencial necesario para comprender un texto(...) lo cultural no es una realidad global, es una realidad fragmentada, múltiple, plural, que depende de numerosos factores tales como el lugar geográfico, el estrato social, la edad, el sexo, las categorías socioprofesionales, etc. Hay que hablar pues, de las características culturales de un grupo social dado, de una época dada y ver las cosas bajo el ángulo de la pluralidad. (GUILLÉN DÍAZ 2004, pag. 838.)

En relación de la cultura de una lengua extranjera contribuye al proceso educativo en su conjunto, yendo mucho más allá de la adquisición de un conjunto de competencias. habilidades lingüísticas. Conduce a una nueva percepción de la naturaleza de las lenguas, por

eso es importante el alumno estudiar las culturas de los países que hablan español como idioma oficial en el caso de E/LE, como instrumento de aprendizaje de valores socioculturales.

Al destacar esta veta de estudios sociales, cabe señalar una de las tradiciones que mayor peso ha tenido a lo largo de la historia: el culto y la fiesta a los muertos. Hecho que se manifiesta atravesado por la cultura, el tiempo y el devenir. Se repite, se reedita y se reconstruye con elementos propios de cada contexto (Frazer, 2011).

De esta manera podemos decir que el día de los muertos son de alguna manera creencias que vinieron de los españoles y que se han mantenido en México hasta el día de hoy. Según.. Freud en *Tótem y tabú* describe los orígenes del banquete totémico, de las fantasías primordiales que se encuentran detrás del culto a los muertos y de que su moción de deseo moviliza a la psique y se refleja en lo social (Freud, 1913).

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE)189, “la cultura es un conjunto de forma de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, etc.” Con eso se puede decir que la cultura está en nuestro cotidiano, en las calles, en la forma de vestirse, en la convivencia, en la habla, en lo comportamiento de cada individuo siempre en construcción con la sociedad. por lo tanto Durão apunta que:

Para demostrar tales actitudes, que forman parte de nuestra cultura y se caracterizan como tal, ejemplifiquemos las siguientes maneras, cuando en una determinada situación, nos sentimos avergonzados, inmediatamente nos llevamos la mano a la cara, esta actitud ayuda a la persona con la que estamos hablando nos damos cuenta de que estamos avergonzados, ¿pero este tipo de actitud ocurre en todas las culturas? La respuesta es no. Un árabe, por ejemplo, para demostrar que le da vergüenza saca la lengua, lo que en nuestra cultura se considera un gesto de mala educación, que demuestra una falta de educación (DURÃO, 1999, p. 142).

Para que un estudiante de E/LE alcance la competencia comunicativa, Celce-Murcia, Dornyei y Thurrell (1995, apud IRAGUI, 2004, p. 457) entienden que es necesario que además de la competencia lingüística, discursiva, pragmática y estratégica, al estudiante tener dominio de la competencia cultural. En nuestra opinión, es importante observar la necesidad de propuestas de actividades que engloben esta competencia, a partir de la que proclama López (2004, p. 515) “La cultura se aprende –o mejor dicho, se adquiere– con el aprendizaje de idiomas y más allá, hasta que finaliza el proceso de socialización” (LÓPEZ, 2004, p. 515).

La cultura (...) es ese conjunto complejo que incluye conocimientos, creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y todas las capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad (TYLOR, 1871/1977: pag. 11.) La cultura es la suma de ideas, las respuestas emotivas condicionadas y las estructuras comportamentales habituales, que los miembros de una sociedad han adquirido gracias a la instrucción o a la imitación y que comparten en mayor o menor grado. (LINTON, 1937/1968: pag. 288.) La cultura

pode ser considerada como la totalidad de los rasgos materiales y no materiales, junto a las estructuras comportamentales que se le asocian y los usos lingüísticos que una sociedad posee. (WINSTON, 1933, pag, 25.)

Así cuando se piensa en enseñanza de cultura en la sala de aula de ELE, se ve la necesidad de trabajar la construcción de la identidad cultural del alumnos. Utilizando el metodo de juego de tablero culturele para hablar del cultura con cartas de pregunats y respuestas, las cartas compuetas de carta oro que trae ventajas y la carta sorpresa que no trae beneficios para los jugadores, tomado de la aplicacion canva con largura secenta por secenta con el fin de enseñar a los estudiantes de manera lúdica e divertida las culturas de los paises, como la danza, la música, los actores, los costumbres , la gastronomía, las creencias, las fiestas etc. Siendo así F. Poyatos habla que:

La cultura puede definirse como una serie de hábitos compartidos por los miembros de un grupo que vive en un espacio geográfico, aprendidos, pero condicionados biológicamente, tales como los medios de comunicación (de los cuales el lenguaje es la base), las relaciones sociales a diversos niveles, las diferentes actividades cotidianas, los productos de ese grupo y cómo son utilizados, las manifestaciones típicas de las personalidades, tanto nacional como individual, y sus ideas acerca de su propia existencia y la de los otros miembros. (F. Poyatos, 1994, pag, 25).

Por lo que podemos definir la cultura como fuente de conocimiento de un pueblo, reglas de una sociedad que se proponen recuperar cada día su identidad, como valores creencias, costumbres, sexo,color, raza etc.Además comprender la cultura del otro hace comprender la propia cultura, nos hace comprender nuestra propia identidad como individuo en una sociedad. Por tanto en la próxima sesión presentamos el lúdico en la enseñanza de E/LE.

2. EL LUDICO EN LA ENSEÑANZA DE ELE

El lúdico hace parte de la naturaleza humana, viene del latín *ludus* y significa jugar, se traduce en los juegos infantiles, las competiciones, las representaciones litúrgicas y teatrales, la recreación y los juegos de tablero. Está dentro de la cultura y es anterior a esta, posee una función significativa. Así los juegos son tan antiguos cuanto la humanidad y acompañaron los más diversos pueblos, les confiriendo una función social, imprimiendo características particulares en cada cultura a lo largo de los siglos y que ha evolucionado en nuestros días. Según Huizinga (2004, p. 7)

Encontramos el juego en la cultura, como un elemento dado que existe antes de la cultura misma, acompañándola y marcándola desde los más diversos orígenes hasta la etapa de civilización en la que ahora nos encontramos. En todas partes encontramos presente el juego, como una cualidad de acción bien definida, distinta de la vida “ordinaria”. (HUIZINGA, 2004, p. 7)

Con eso el autor quiere decir la importancia de ambos para el proceso de aprendizaje de ELE. Destacando que la origen del recreativo está presente en el hombre desde de la edad muy temprana. El lúdico toma parte a lo largo de la historia y se convierte como un elemento incluso en el proceso educativo, ya que ejerce una función social y un recurso al servicio de la formación del aprendiente desde niño.

De esa forma, las actividades lúdicas a través de los juegos deben ser el recurso más utilizado y su necesidad de inmediato para su formación primaria, siendo recomendable su introducción en la enseñanza. De cierto, el juego fomenta el progreso personal, conduciendo el individuo a una correcta formación, inspira la virtud y le capacita a vivir en sociedad, a seguir reglas. Así establece Friedman, (1996, p. 41).

Los juegos lúdicos permiten una situación educativa cooperativa e intencional, es decir, cuando alguien está jugando, está ejecutando reglas de juego y, al mismo tiempo, desarrolla acciones de cooperación e interacción que favorecen la convivencia grupal (FRIEDMAN, 1996, p. 41).

En relación a esa educación cooperativa podemos afirmar que la destreza se torna mucho mas agradable y dinámica porque requiere la atención y participación de todos los involucrados en este contexto de aprendizaje, debido a eso el estudiante tiene más disposición para cumplir su rol en relación a su participación con los otros compañeros.

Delante del contexto es percibido que el lúdico y la educación están relacionados y crean mecanismos que flexibilizan las ideas favoreciendo la práctica de nuevos comportamientos, proporciona un ambiente ameno, donde el alumno activa habilidades y nociones de aprendizaje. No obstante, si la relación juego/cultura está relacionada, es la cultura responsable por ese proceso, ya que esta proporciona todo que el hombre precisa saber para su desarrollo en una sociedad.

Lobato (1999), pone de manifiesto que la cultura es transmisora de herencias de una sociedad a otra y así promueve la interacción entre los seres humanos posibilitando el desarrollo de la comunicación. (LOBATO,1999, p. 7).

Comunicación y estructuras lingüísticas que son parte del conocimiento social expectativa de comportamientos compartidos, como conjuntos de técnicas de transmita la lengua forma parte del sistema cultural y adquiere significado propio

como tido y heredado a través de procesos de socialización lingüísticos (LOBATO, 1999, p. 7)

Además, si cultura y juegos están interaccionados es natural que el aspecto lúdico tome parte importante en la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que está impregnado en el patrimonio cultural, el juego influencia el sistema lingüístico y valores propios del hombre. De acuerdo con esa perspectiva, los juegos influyen en el habla y las costumbres y creencias de los pueblos.

Practicar y conocer el juego es parte importante en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua, pues introduce el espíritu constructivo en el hombre como la organización, la cooperación, el interés por el conocimiento y la interacción. De acuerdo con esto, Magán y Piquer conceptúan la relevancia del juego y hablan de que “los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, cognitivo y lingüístico. Magán y Piquer (2008, p. 73).

Conforme descrito, el lúdico ha sido un instrumento de aprendizaje a lo largo del tiempo y recientemente se convirtió en un riquísimo recurso didáctico para la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras. A pesar de eso, ni siempre fue valorado, pero con las evoluciones de los métodos de enseñanza de idiomas y su posterior incorporación en los nuevos modelos didácticos, principalmente en el ámbito del Enfoque Comunicativo, las actividades lúdicas ganan un gran destaque, ya que conllevan exactamente lo que este enfoque logra, la lengua como un sistema y cuya su finalidad es la comunicación, al poner está en uso y con fines específicos, como afirma Orube (2000)

De manera que si nos comunicamos es porque tenemos la necesidad de lograr algo con ello. Por esta razón, el enfoque comunicativo plantea que en las actividades comunicativas los alumnos deben sentir la necesidad de usar el lenguaje para algún propósito determinado. (ORUBE, 2000, p. 149).

Delante de esto, las actividades lúdicas pasan a ser consideradas por los métodos de enseñanza de lenguas. Como estrategia didáctica conlleva muchas ventajas, con la propagación del desarrollo del aprendizaje de la segunda lengua como: el fomento de estrategias, desarrollo de competencias y fuente de motivación, también contribuye al desarrollo de las destrezas y habilidades esenciales a la comunicación efectiva. Así sobre el uso del recreador, afirma Fingerman (1970, p. 69), “hace que el juego se mantenga en pie, desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es el del triunfo y del éxito”.

Así pues, la ludicidad tiene grandes contribuciones para el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras, su utilización como recurso didáctico es un instrumento capaz de dinamizar el trabajo docente, tornando sus clases más interesantes y por lo tanto, estimulando el aprendizaje de sus alumnos de forma positiva. Sin embargo, para que los efectos del lúdico aparezcan es preciso que el profesor sepa aprovechar las ventajas de esa herramienta de enseñanza siempre que necesario. Sobre la importancia del componente lúdico en el aula, concordamos con Benítez (2008):

El autor sostiene que, el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula [...]. (BENITEZ, 2008, p.3)

Al reflexionar sobre estas hipótesis presentadas por Krashen, podemos decir que la presencia del lúdico en las clases de lengua extranjera, por ejemplo, por medio de la utilización de recursos como audios con diálogos reales en la lengua, juegos y otras actividades lúdicas promueven un acercamiento del alumno al idioma, favoreciendo el aprendizaje de las diferentes habilidades comunicativas.

Según Vygotski (1991), el avance en el aprendizaje de los alumnos depende del abordaje que se emplea en el proceso de enseñanza. Es necesario no solo poner foco en la necesidad que ellos tienen en el aprendizaje, sino que hay que buscar formas para que el proceso no se vuelva un fardo para el alumno, pues de lo contrario, aunque tenga conciencia de su necesidad, la desmotivación y falta de incentivos tornarán el proceso muy penoso y probablemente sin éxito.

Partamos, pues, del juego; tratemos de que nuestros alumnos alcancen sus objetivos a partir de lo que más les atrae: el juego. Demos a todas nuestras actividades, si es posible, un carácter lúdico que las haga motivantes. Debemos olvidarnos un poco de esa idea tradicional que relaciona el juego con el patio, e intentemos llevar el juego a nuestras aulas. (MOLINA, 1997, p.347)

La Real Academia Española presenta la siguiente definición para lenguaje: “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos” Sabemos que el lenguaje implica mucho más que eso, sin embargo, podemos utilizar esa definición más simple para demostrar que, siendo el juego un facilitador a la hora de expresar y comunicarse, jugar con lenguaje seguramente ayudará al alumno en su proceso de aprendizaje.

Como podemos ver, las palabras son una fuente inagotable para los juegos, lo que hace que sean numerosas las posibilidades de utilización del lúdico en el proceso de aprendizaje de una nueva lengua. El profesor puede hacer uso de innúmeros recursos lúdicos que faciliten el aprendizaje de los saberes que el aprendiente necesita dominar para desempeñarse en la lengua meta, por consiguiente en el proximo topico vamos hablar motivacion del juego de tablero y tarjetas.

2.1.MOTIVACIÓN DEL JUEGO COMO COMPONENTE DE APRENDIZAJE.

Para el aprendizaje del E/LE, es necesario motivación, condición necesaria en el aprendizaje, pues esta mueve el individuo por medio del impulso y del estímulo, con el fin de alcanzar un objetivo, le mueve a una acción, a un motivo, así es manifiesto la capacidad de él realizar sus actividades, lo que implica directamente en el aprendizaje, para Salvalaggio la motivación es definida como “Un motivo para la acción” (SALVALAGGIO, 2004, p. 62).

La motivación es, sin duda, fundamental para enseñar y aprender. De esa forma los juegos son unas de las mejores estrategias motivacionales, pues complementan el proceso con satisfacción. Los juegos didácticos son un aporte para que haya motivación y consecuentemente aprendizaje significativo. Existen dos tipos de motivación que influyen en el aprendizaje de lenguas extranjeras, para el análisis propuesta, el interés va a centrarse en la motivación intrínseca.

Por suscitar la intrínseca se entiende que es aquella donde ocurre la participación y la realización de una actividad por propia causa, o sea, el interés en aprender, en practicar la lengua son condiciones que vienen del individuo. Y su relación con los juegos son cercanos, ya que la utilización de estos estimula ese tipo de motivación, conforme expone Leski (2009), al afirmar que “Además, implica un desarrollo personal para realizar tareas desafiantes asociadas al placer obtenido del propio proceso, estimulando así, la curiosidad y la persistencia”. (LESKI, 2009, p. 15)

Teniendo en cuenta que la motivación juega un papel importante en el aprendizaje de la lengua española, el profesor precisa planificar los contenidos juntos a las metodologías, o sea, usar actividades que sean capaces de motivar el alumnado.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, describe la importancia de la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras al exponer que:

La eficacia depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos, así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como

materiales, que pueden entrar en juego. Siguiendo este principio fundamental hasta sus últimas consecuencias, necesariamente se consigue una gran diversidad de objetivos y una mayor diversidad de métodos y materiales. (MCER, 2002, pag, 6).

La revolución en los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en los años 70, ponían de destaque el enfoque comunicativo, donde se daba importancia que en el aprendizaje de ahora, el estudiante aprenda divirtiéndose. De cierto, algunos cambios promovidos como el juego de tablero y cartas en el contexto de la enseñanza de idiomas, favorecieron una mayor participación de los alumnos y así contemplaban la motivación de los mismo.

A partir del momento de cambio en metodologías de la enseñanza, los docentes podrían promover, mudanzas necesarias en sus clases de español, tornándolas más dinámicas, con el propósito de atraer el alumno, estimulando su curiosidad e interés y por lo tanto incentivando la motivación en clases, como también les imprime la conciencia de responsabilidad también por su aprendizaje, así resalta Fernández (1997, p. 10)

En el enfoque comunicativo, los juegos tienen un lugar central en la dinámica de la clase, porque se plantean no como una actividad para un momento de cansancio o para pasar el rato, sino con objetivos claros en el proceso de aprendizaje y, sobre todo, para posibilitar el ensayo de la interacción comunicativa en la nueva lengua [...]; despiertan la creatividad para resolver las diferentes situaciones propuestas, revalorizando así el aspecto creador del aprendizaje de la lengua; potencian el estar activos y ser responsables del propio aprendizaje. (SONSOLES, 1997, p.10).

De lo descrito, queda evidente que juego y motivación se complementan, siendo que esta relación evita carencias de éxito en el aprendizaje. Esto ocurre debido el juego ser un recurso que ofrece condiciones motivadoras como el interés, autonomía, que influyen la motivación en aprender a través de sensaciones placenteras, según cita González (VARELA GONZÁLEZ, 2010, p.2) “Ésta es una de las diversas razones por las cuales el juego es un elemento motivador de nuestros alumnos a la hora de aprender un idioma”. Así, juegos y aprendizaje del español están cercanos, puesto que el primero es capaz de generar las bases para producir el segundo. por consiguiente en la próxima sección hablaremos de lo juego de tablero y tarjetas.

2.2. JUEGO DE TABLERO Y TARJETA.

Muchas veces los métodos utilizados para enseñar español desmotivan al alumno, de esta manera, el profesor de español que desea obtener resultados satisfactorios en el

aprendizaje de sus alumnos debe cambiar, cuando necesario los objetivos y las metodologías con el propósito de solucionar esa problemática, es decir, hacer el uso de actividades creativas, como el juego de tablero, que trabaja el lúdico de manera agradable ya que estas permiten clases diferentes, como definidas por Benítez (2010, p. 97).

Con esta tipología no se pretende dar una “solución mágica”- ya sabemos que en nuestro campo de trabajo no existen las soluciones mágicas- ni innovar como si de un nuevo descubrimiento científico se tratase- somos de la opinión de que casi todo ya está inventado y nuestra pericia docente reside en saber combinar las herramientas en función de las necesidades y expectativas de cada grupo de alumnos, pero sí ofrecer una idea , una posibilidad que creemos que es práctica, realista y que puede funcionar y ayudarnos a organizar esa presentación en el aula. (BENÍTEZ, 2010, p. 97)

Así pues, centrándose en el trabajo docente, los juegos didácticos son una eficaz herramienta, ya que enseñar con el apoyo de éstos, se convierte en una estrategia que motiva los alumnos y a la vez facilita impartir clases dinámicas, permiten un trabajo diferente de los contenidos y a la vez la viabilidad de nuevas experiencias, promueve la producción del conocimiento. De acuerdo está Chaguri (2009) al exponer que “O professor de E/LE que utiliza atividades lúdicas torna-se mediador do conhecimento, propiciando ao educando espaço para criar e experimentar suas habilidades sem se desligar do mundo real” (Jonathas, 2009, p. 75) .

De ese modo, al profesor es fundamental nuevas prácticas metodológicas, introduciendo actividades lúdicas en las clases con el objetivo de alcanzar el aprendizaje significativo de sus estudiantes. Las ventajas que el lúdico proporciona para el trabajo docente son notables, siendo pues indispensables la incorporación de tareas recreativas, sobre todo por presentarse dinámico en clases y contribuye con éxito para la enseñanza del español, así como afirma Fuentes (2008)

En el momento en que la educación más tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el discente pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en la programación. (FUENTES, 2008, p. 2).

Además, el uso del componente lúdico es bien valorado por parte de los alumnos como principios docente por proporcionar un aprendizaje divertido y así receptivo. Pero, con toda importancia que la lúdica aporta en todo ese proceso y de su incorporación en las nuevas bases de enseñanza, hay muchos docentes que aún se apoyan en las reglas

tradicionales o mecánicos, produciendo clases en que el alumno se aburre, o sea, él no tiene motivación, se queda con pereza puesto que no consigue hacer relación entre el aprendizaje y la realidad, caracterizando una completa descontextualización. En este sentido, pierden el interés en adquirir nuevos conocimientos. Este tipo de enseñanza no genera resultados positivos y lleva al desinterés del alumnado, al que perjudica el aprendizaje, no le tornando significativo. Tal como refuerza Raya (2009, p.44).

En las clases, el mayor objetivo del profesor es que sus estudiantes hagan el uso efectivo de la lengua española en un contexto comunicativo y así se obtenga un aprendizaje interactivo de la lengua que está enseñando. Es fundamental para que sea atingido ese fin, que el profesor estimule los alumnos a aprender y practicar la lengua en todas sus destrezas.

Al utilizar juegos del tablero con cartas de preguntas y respuestas en las clases, son activadas también las estrategias cognitivas, Fernández (1997) considera que la relación de jugar y aprender son comunes y encierran la misma perspectiva: “adivinar, descubrir, entrenarse, conseguir, recomponer, encontrar el camino...”. Allá de eso, por la esencia que abarcan, los juegos imponen al estudiante la búsqueda de soluciones y desarrollan sus estrategias de memorización y creatividad.

Conduce al aprendizaje de español y afirma que. El juego es una forma innata de aprender, es la capacidad que tenemos de ir experimentando y apropiándonos de lo que nos rodea y hacerlo de una forma placentera; el aprendizaje verdadero es siempre un juego en el que entran, como en todo juego, la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento, la creatividad, los trucos, el placer de llegar al final y de haberse superado. (FERNÁNDEZ, SONSALES, 1997, p. 8)

Por tanto, en este contexto se observa la importancia del profesor buscar y apropiarse de recursos didácticos que vengán transformar y perfeccionar sus técnicas de enseñanza en clases con el fin de estimular en el estudiante los mecanismos lingüísticos del idioma y cultura a través del juego de tablero. La utilización de estrategias lúdicas en el trabajo docente contribuye para el desarrollo de los estudiantes en el aspecto social, personal y cultural, tanto para el propio profesor que tendrá facilitado el repaso de estos medios esenciales en el aprendizaje de una E/LE.

Por todas las diferentes funciones que el enlace didáctico desempeña, se convierte en recurso indispensable en el aula, tornándose prioritario que el docente incorpóralo en su trabajo, transformando en su aliado, ya que se presenta eficiente a la hora de enseñar español, puesto que de ellos se pueden extraer numerosos beneficios, así argumenta Benítez (BENÍTEZ, Gema Sánchez, 2010, p. 3).

El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relega, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula. (BENÍTEZ, GEMA SÁNCHEZ, 2010, p. 3).

Al proponer juegos didácticos en las clases, el profesor provoca la necesidad real de comunicación dentro del aula. La recreación ponen los alumnos a activar sus conocimientos previos, llevándoles a una comunicación efectiva. El estudiante será beneficiado con el surgimiento de la interacción, que socializa el conocimiento y potencializa la cooperación y de ese modo ocurre la interacción, llevándolos a la utilización de las estrategias de comunicación, así menciona Richards y Rodgers (2001), al citar que “En la Enseñanza Comunicativa de la Lengua, los mismos juegos pueden usarse para presentar o practicar un tipo de intercambio interactivo determinado”. (RICHARDS, 2001, p. 29).

Fuentes (2008), por su vez, habla de la importancia que el pasatiempo ejerce como técnica grupal, al argumentar que “Favorece la comunicación, la integración a la cohesión grupal”. En realidad participar de un equipo requiere de todos sus participantes el involucramiento, y de ese modo cada uno activa sus propias estrategias de aprendizaje, lo que contribuye al desarrollo de una correcta expresión en el acto comunicativo.

Se trata pues, de las estrategias de aprendizaje, que para Oxford (1998) apud Labrador y Morote (2008, p. 74), define que ellas:

Son las decisiones concretas que adopta el estudiante a fin de que su aprendizaje sea más rápido, fácil, divertido, autónomo y más susceptible de ser transferido a nuevas situaciones, se refiere a estrategias que el alumno realiza de forma consciente: consultas de gramática, vocabulario consulta a otros compañeros, traducción mental, etc. (LABRADOR, 2008, p. 74)

A pesar de una infinidad de otros recursos, el lúdico está entre lo que corresponde con la perspectiva docente y resulta ser, un riquísimo instrumento de trabajo, por auxiliarlo a poner en práctica sus actividades, dispensando grandes esfuerzos y al final tener en cuenta que sus objetivos didácticos en el aula fueron atingidos con éxito. Por todo lo expuesto, el juego de tablero contribuyen por hacer más eficaz el aprendizaje y por eso convertirse facilitador en la labor del profesor a la hora de enseñar español, es necesario tener en cuenta algunos cuidados al proponer actividades lúdicas y del posicionamiento del maestro. Esas relaciones son fundamentales para que el componente lúdico cumpla su papel de destaque en el proceso de enseñanza del ELE.

Es necesario considerar el momento más adecuado para incluir los juegos en las clases, hay que tener en cuenta los objetivos a alcanzar, la forma de la metodología y los mecanismos empleados, bien como llevar en consideración las particularidades de las clases, como la edad, el nivel de los conocimientos y los intereses de los aprendientes. Es muy importante que el preceptor haga un análisis previo sobre el tipo de entretenimiento más adecuado de acuerdo con los objetivos que se pretenden atingir en clases. Otro punto relevante es siempre el profesor verificar en qué momento las actividades lúdicas son necesarias, o sea, más útiles que otros recursos.

Por otra parte, es fundamental que el alumno conozca todas las instrucciones del juego, las cuales se debe aclarar sus reglas. El docente debe ser mediador, orientador y un facilitador en el decorrer de la acción, pero no se puede olvidar que él tenga un papel secundario, y a la vez ceder el lugar de protagonista al alumno, pero mostrar su autoridad en clases. Todo ese proceso tiene una finalidad, la de que el aprendiente alcance los objetivos que el movimiento propone y así sea ejecutado de la mejor forma posible.

Los alumnos no deben olvidar de que los mecanismos no son una pérdida de tiempo y sin una actividad seria en que ellos tienen que emplear atención y a la razón de su utilización, entonces, los objetivos precisan ser siempre presentados con claridad. Todo eso conlleva que el conjunto, obtenga suceso como recurso didáctico valioso para la enseñanza significativa del ELE, por tanto en la próxima sección hablaremos de la metodología de la aplicación del juego.

3. METODOLOGIA

Esta investigación tuvo inicio por medio de una revisión bibliográfica sobre los aspectos culturales de países de habla hispanica, en la que se consultaron los estudios de Durão, (1999), López (2004), Huizinga (2004), Fuentes (2008), Benítez (2010). Además, realizamos una investigación de naturaleza cualitativa, específicamente un estudio a través de aplicación de juego de tablero cultural y una encuesta que fue contestada al fin de la clase con 20 alumnos de la Universidad Federal Campus Abaetetuba Pará, a saber, 31 de mayo de 2023. Tanto la aplicación de juego, como la encuesta se dieron en el periodo del 31 de mayo de 2023, en el turno de la mañana.

La aplicación de las clases de español y la encuesta tuvieron la finalidad de identificar la importancia de la enseñanza de la cultura de los países de habla hispanica para los profesores, verificar qué aspectos culturales utilizan y cuáles son los criterios para elegirla, qué instrumentos utilizan y cómo los manejan.

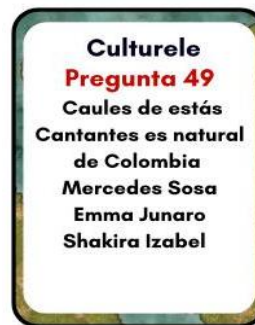
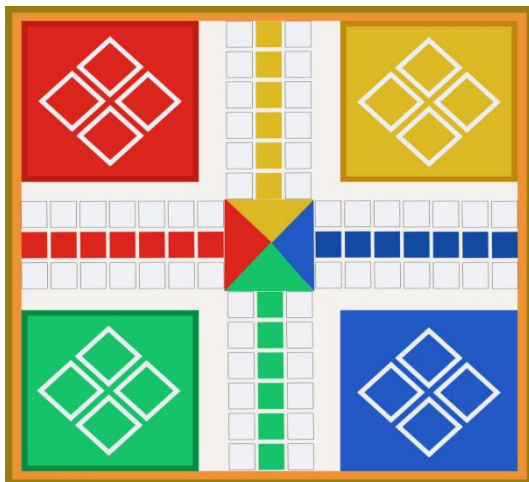
EL juego se inicia con 8 a 16 personas divididas en 4 grupos de 2 o 4 personas necesarios para la dinámica que requiere la actividad. Una vez espuesto los procedimientos iniciales de la actividad, el profesor va a dividir los alumnos en 4 equipos de 4 o 5 personas cada equipo. En seguida pedirá a las equipos se organizan alrededor del juego.. Los jugadores comienzan a lanzar el dado, el equipo que lanza el numero más alto comienza el juego. Las equipos son composta de colores, azul, verde, amarillo y rojo, que son los colores de la casillas y tambien de los conos.

La primera etapa consta de preguntas y respuestas nivel 1, quien responder las primeras 4 preguntas correctamente avanza al nivel 2. En la segunda etapa, los jugadores deberán responder las 8 preguntas del nivel más difícil para llegar a la recta final. En las primeras preguntas los jugadores se encuentran dentro de la casa, deben acertar las 4 preguntas para poder salir de la casa y pasar al siguiente nivel. Carta Ouro: La carta oro da a los jugadores el derecho de avanzar algunas casillas en el juego.

Carta sorpresa:, tomar la carta sorpresa hace que los jugadores retrocedan uno o dos espacios, si tomas la carta donde el equipo tiene derecho a elegir que el otro equipo regrese al inicio del juego, el equipo elegido retrocede al comienzo del juego. Las equipos tienen 30 segundos para responder las preguntas, si la respuesta es incorrecta, pasa a otro equipo y no avanza ninguna casa. Los equipos tienen que hacer el máximo esfuerzo para salir de la casa, que es su refugio seguro, después de salir de la casa, aunque el equipo elija para volver, vuelve al principio pero fuera de la casa. EL juego termina cuando el equipo avanza todos los espacios y llega a la recta final.por tanto en la siguiente sesión tenemos la apresentacion del juego culturele.

3.1 CULTURELE:UNA PROPUESTA DE JUEGO DE TABLERO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS CULTURALES EN ELE

Tablero culturele



Las cartas preguntas habla de las culturas dos países que hablan español como idioma oficial, como la danza, los costumbres, las creencias, la comida, los cantantes, los actores, las fiestas y las curiosidades de estos países.



La carta oro: hace que los jugadores tenga ventajas para avanzar en el camino, también se quitar la carta donde tiene que elegir un oponente para volver el inicio del juego.



La carta sorpresa : no trae ventajas para los jugadores que al quitar la carta, tendran que volver las casillas.los colores de las cartas de preguntas y respuestas y tambien de la carta oro y sorpresa esta relacionado con los colores do tablero.

4.SOBRE EL JUEGO,ORIGEN,METODOLOGIA, ORIENTACIÓN Y ESTRUCTURA

Ludo es una versión del juego originario de la India, creado en el siglo XVI, llamado parchisi. El tablero actual, en forma de cruz, es solo una representación del original, que no era otro que el jardín del emperador Abdul Momin. El centro del tablero representa el trono, sobre el que se sentaba el emperador en el centro del patio. Por su parte, las piezas eran las más hermosas muchachas indias que iban de casa en casa y se disputaban el honor de tocar para el Emperador. Los dados que decidían la suerte de los participantes eran conchas o moluscos que contaban un punto si caían hacia arriba.Por increíble que parezca, el ludo nació en India, a mediados del siglo VI, cuando se jugaba en las cuevas de Ajanta, ubicadas en el estado de Maharashtra..

En otra versión, el objetivo del jugador de Ludo es ser el primero en llegar a la casilla final con sus cuatro piezas desde su casilla de origen. Para ello, cada uno de ellos debe haber dado toda la vuelta al tablero.

En nuestra versión, los jugadores tendrán que responder las 4 preguntas de nivel fácil para salir de casa, y entrar al nivel 2 donde tendrán que responder las preguntas y avanzar las casillas, para llegar a la recta final del juego.Por lo qual ahora vamos presentar las reglas del juego

4.1 REGLAS DEL JUEGO

- 1)EL juego se inicia con 8 a 16 personas divididas en 4 grupos de 2 o 4 personas necesarios para la dinámica que requiere la actividad.
- 2) Una vez espuesto los procedimientos iniciales de la actividad, el profesor va a dividir los

alumnos en 4 equipos de 4 o 5 personas cada equipo. En seguida pedirá a las equipos se organizan alrededor del juego..

- 3) Los jugadores comienzan a lanzar el dado, el equipo que lanza el numero más alto comienza el juego.
- 4) Las equipos son composta de colores, azul, verde, amarillo y rojo, que son los colores de la casillas y tambien de los conos.
- 5) La primera etapa consta de preguntas y respuestas nivel 1, quien responder las primeras 4 preguntas correctamente avanza al nivel 2
- 6) En la segunda etapa, los jugadores deberán responder las 8 preguntas del nivel más difícil para llegar a la recta final.
- 7) En las primeras preguntas los jugadores se encuentran dentro de la casa, deben acertar las 4 preguntas para poder salir de la casa y pasar al siguiente nivel.
- 8) Carta Ouro: La carta oro da a los jugadores el derecho de avanzar algunas casillas en el juego.
- 9) Carta sorpresa:, tomar la carta sorpresa hace que los jugadores retrocedan uno o dos espacios, si tomas la carta donde el equipo tiene derecho a elegir que el otro equipo regrese al inicio del juego, el equipo elegido retrocede al comienzo del juego.
- 10) Las equipos tienen 30 segundos para responder las preguntas, si la respuesta es incorrecta, pasa a otro equipo y no avanza ninguna casa.
- 11) Los equipos tienen que hacer el máximo esfuerzo para salir de la casa, que es su refugio seguro, después de salir de la casa, aunque el equipo elija para volver, vuelve al principio pero fuera de la casa.
- 12) EL juego termina cuando el equipo avanza todos los espacios y llega a la recta final.

4.2 CULTURELE APLICACIÓN Y ANALISES DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE ELE.

El día 31 de mayo de 2023 iniciamos la clase, con los alumnos de la promoción 2022, a las 9:00 am, clase de español II impartida por el profesor Marcio Ribeiro, donde estuvieron presentes 20 alumnos, enpenzamos haciendo una presentación sobre la propuesta de trabajo, presenté el tema del trabajo, culturele una propueta de juego de tablero para el aprendizaje de los contenidos culturales en E/LE.

Hablamos de los 21 países que hablan español como idioma oficial, fue presentado un plan de clase que está en (anexo 1), y también la encuesta que está en (anexo 2), que al final de la presentación los alumnos deberían contestar las preguntas de la encuesta, después hablamos de la importancia de la cultura de los países de habla hispana, la importancia de la identidad de cada país hispanohablante, las danzas, las comidas, sus creencias, sus costumbres, formas de vestir, etc.

Fue puesto un ejemplo del país Nicaragua, donde las calles no tienen nombre, entonces la gente siempre tiene un punto de referencia como un árbol, la señal, un letrero o un monumento, después hablamos de la importancia que el juego tiene en nuestro aprendizaje, y por fin presentamos el juego de tablero, con cartas, los conos y los dados, y mostramos cómo sería el juego con la carta dorada, que traería ventajas a los jugadores, y también la carta sorpresa que no sería tan buena para los equipos ya que podría no tener beneficios para la dinámica de la destreza.

En nuestras observaciones constatamos, en primer lugar, que los alumnos conocían poco sobre las culturas de los países hispanohablantes, lo que podría comprometer la dinámica del juego, pero los alumnos tuvieron un punto positivo que ellos ya hablaban bien español, puesto que todos dijeron no conocer muchos de las culturas hispanicas.

Llevó a la comprobación de que el conocimiento de los discentes respecto a las culturas de E/LE, en general, era semejante. Toman en consideración las variaciones de los distintos modos de hablar la lengua española, sin embargo se percibieron algunas predilecciones y creencias de prestigio sobre las culturas donde algunos le gusta el México. Para comprobar esto, es interesante destacar como ejemplo lo que dijo los alumnos

Alumno 1.

¿Crees que el juego de tablero cultural te ayudó en su proceso de aprendizaje? ¿Porqué?

Creo que me ayudó a descubrir cosas de países que no conocía y despertó mi interés por investigar y estudiar más sobre las culturas de los países que hablan español, que podamos tener más juegos como este que podamos impartir aulas más dinámicas en sus clases.

Después presentamos a los alumnos sobre los aspectos culturales de los países y la importancia del arte para el aprendizaje, fuimos a practicar el entretenimiento, les mostramos como funciona el juego, como sería para 20 personas, se dividirían en cuatro equipos de cinco personas, los equipos se podrían compartir con los alumnos que tuvieran más afinidades, por lo que se dividieron en 4 equipos, les explicamos cómo funcionaría la acción.

Los equipos serían azul, verde, amarillo y rojo (ver anexo, fotos atrás) , quienes se quedarían cada uno en sus casas y recrea lo dado, el equipo que sacar el número más alto inicia el juego, entonces jugaron, y el equipo amarillo, tomó el número más alto y comenzó el movimiento, cuando los equipos respondieron las respuestas correctas avanzaron uno espacio, cuando los grupos se equivocaban permanecían en sus lugares, él tenía las cartas doradas y la carta sorpresa que le daban ventajas y perjuicios en la recreación.

La segunda pregunta abordaba la importancia que tiene la cultura en las clases de E/LE. Todos destacaron la gran importancia que tiene la el ludico y la cultura. En general, las respuestas no diferían entre sí, como son las respuestas de los alumnos 2:

Alumno 2

¿Qué opinas sobre la dinámica del juego en clases de E/LE? ¿Cuál más te gustó? ¿Porqué?

Fue una gran clase, me gusto la forma em que se aplicó el juego, la forma en que se produjo el juego, fue totalmente genial, porque la dinamica del juego aporta mucho nuestro conocimiento.

Cuando explicamos en la práctica como sería el juego, les preguntamos se todos estaban listo, dijeron que si, entonces comenzamos el artificio, fue algo nuevo para los alumnos que estaban muy entusiasmados con la dinámica del arte, todos estaban muy involucrados con las preguntas y hubo un momento de tensión en que no pudieron acertar las indagaciones, otros ya están nerviosos pensando que inquirición les vendría y al ver la carta oro se alegraron porque supieron que era algo bueno, pero cuando vieron allí la carta sorpresa se armó el ambiente de tensión porque podían volver para el inicio de la destreza , el entretenimiento en sí fue muy relevante, porque podemos observar que los estudiantes no solo se divirtieron sino que también aprendieron sobre lo que es la cultura, idioma, costumbres, creencias, valores sociales , sino también el momento de relajación que tenían durante el proceso del pasatiempo.

Alumno 3

¿Qué opinas sobre la dinámica del juego en clases de E/LE? ¿Cuál más te gustó? ¿Porqué?

Me gustó el juego de tablero como un todo, trajeron algo didactico y diferente, con una propuesta para hacernos pensar y articular lo que ya sabiamos como resultados de estudio pasados, previos.

La recreacion continuó como estaba en el horario, los equipos sacaron las tarjetas y leyeron las preguntas para que los otros equipos pudieran aprender lo que había en las tarjetas, los otros estudiantes de los otros equipos también hablaron entre ellos sobre las preguntas del

países, los más interesantes y que dijeron que nunca habían oído hablar de algunas culturas de los países, los equipos tenían treinta segundos para responder las preguntas, si las preguntas estaban mal, se quedaron en sus casas y no tenían derecho a avanzar, los equipos que se llevaron la sorpresa. las cartas retroceden dos espacios o pasan una ronda sin jugar, el equipo verde saca la carta que le da el beneficio de hacer que cualquiera de los equipos regrese al principio.

El objetivo de acción de tablero es que los alumnos pudieran conocer las culturas de los países que hablan español como idioma oficial, y que lograron aprender sobre la cultura de una manera diferente, la destreza, es posible concluir que les aportó conocimientos y mucha diversión, porque el los equipos querían ganar el enlace, esta fue la parte interesante del arte en que los equipos trabajaron mucho porque querían llegar a la recta final, para cada pregunta los equipos se organizaron para responder la respuesta correcta para no equivocarse, estábamos sorprendidos por el desarrollo de todos los alumnos que dieron lo mejor de sí para que el partida pudiera ser un éxito.

Alumno 4

¿Crees que el juego de tablero culturele ayudo en su proceso de aprendizaje? ¿Porqué

Si seguro me ayudo a aprender mas por ejemplo yo siempre pense que los que vivian en Costa Rica eran Costarricense pero no, son Costarricense y muchas otras dudas me las aclaro a traves de una barincadera

El repertorio siguió el horario, tendría que terminar a la hora pautada a las 11:30, si ningún equipo hubiera ganado la destreza el equipo que estuviera mas cerca de la meta final ganaba el conjunto, pero nuestra sorpresa la combinación estaba tan desarrollado que a las 11:32 el equipo rojo llegó a la etapa final, fue un momento de mucha alegría para el equipo, que se quedaran muy felices por desarrollo de la distracción

Como vimos, el documento expone la necesidad de proporcionar al alumno opciones de conocer las culturas para que él mismo pueda elegir la variante que le parezca más factible o por la facilidad que esta represente, o por cuestiones personales y culturales. Es importante crear condiciones y favorecer la aproximación a las culturas por parte de los alumnos.

Por tanto la relevancia de juego en el análisis, hubo una percepción de que el juego es capaz de traer conocimiento y al mismo tiempo brindar momentos agradables donde el estudiante deja su vergüenza y comienza a involucrarse de manera que el miedo a la inhibición se va. y pone en marcha estrategias para lograr las etapas del juego y también

aprender los contenidos propuestos. Por consiguiente en la próxima sesión presentamos las consideraciones finales.

5.CONCLUSIÓN

En cierto modo, el juego es una herramienta didáctica que puede tener una gran utilidad en clase de ELE. Mediante el enlace didáctico, se evitan los normales problemas de inhibición que afectan a los alumnos que se inician en el aprendizaje del español como lengua extranjera. Mediante el conjunto, el alumno se convierte en un elemento activo, motivado, capaz de conducir su propio aprendizaje. Cuando el alumno pierde el miedo inhibitor característico, es capaz de establecer una comunicación espontánea de modo natural.

La aplicación de la destreza como herramienta didáctica tiene una finalidad clara, que no es otra que la de alcanzar una adecuada competencia comunicativa en el español como lengua extranjera. Uno de los objetivos fundamentales de la comunicación lingüística es su carácter imprevisible y creativo. Es por ello por lo que se encuentran paralelismos con la didáctica lúdica. Cuando el alumno recrea con el español, tiene una libertad que le permite potenciar su creatividad y capacidad imaginativa. De esa manera, la realización de estas actividades lúdicas pueden ser muy rentables y mediante ellas se pueden trabajar las cinco áreas de habilidad que integran la competencia comunicativa.

El lúdico unido del certame, deja de servir de pasatiempo para convertirse en metodología de enseñanza eficiente, asumiendo una intencionalidad de formación de las más variadas prácticas socioculturales del individuo por la función social que manifiesta en la sociedad. Así, permite adquirir y potencializar conocimientos, resultando ser una base que se firma en la perspectiva educativa, de este modo genera en el hombre la posibilidad de identificar habilidades y destrezas. Lo refleja en la posibilidad de él ser creativo y también se expresar, todo ese proceso lleva la recreación ser enriquecedor en la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por supuesto, el conjunto dinamiza la forma como el profesor puede enseñar español, siendo necesario su introducción en las clases del español, proporciona que el estudiante aprenda, de modo que él se torna capaz de asimilar y apropiarse de lo conocimiento a través de un aprendizaje divertido, lo que desarrolla destrezas importantes dentro del proceso enseñanza/aprendizaje del ELE y que satisfacen el ámbito principal al enseñar una nueva lengua , que es hacer que el alumno obtenga una adecuada competencia comunicativa.

En síntesis, por esta y todas las razones ya expuestas, los juegos son de hecho eficientes para asegurar el suceso del proceso envolviendo la enseñanza/ aprendizaje del ELE, puesto que constituye una herramienta fundamental para el profesor crear e innovar los direccionamientos de enseñanza, lo que va a garantizar eficiencia en su trabajo docente y consecuentemente va a proporcionar un aprendizaje significativo y de calidad para su aprendiente.

Siendo así el juego de tablero culturele tiene sus ventajas como desarrollar las habilidades de pensamiento de los alumnos en relación con las preguntas. Después, contar con la ayuda de los compañeros en el momento de las respuestas, en seguida, motiva para responder las preguntas y llegar a la etapa final de la acción, luego, jugar en grupo: desarrollar la habilidad de recrearse con otros equipos, respetando los turnos. Por esto respetar las reglas y los demás jugadores: son muy importante para la propia vida diaria del alumno.

La frustración: cuando tienes que volver al tablero de espera cuando ya casi has completado el turno en el tablero, le enseña al alumno la importancia de perseverar y empezar de nuevo. El alumno debe saber perder y gestionar su frustración. Además la frustración es un signo muy positivo. Significa que la solución a tu problema está dentro del alcance, pero lo que estás haciendo actualmente no está funcionando y necesitas cambiar tu enfoque para lograr tu objetivo.

Puede decir que el uso de juegos educativos en el aula contribuye significativamente al proceso de enseñanza y aprendizaje de temas como contenidos culturales para estudiantes en clase de ELE. Al final de la actividad propuesta, se observó que la mayoría de los estudiantes que participaron del juego de tablero culturele mostraron aprobación y en consecuencia, interés en discutir los aspectos culturales observados en las discusiones.

Varias dudas conceptuales y dificultades de aprendizaje observadas por el docente podrían ser resueltas durante el juego y brindarle al docente una imagen más clara de las fallas de aprendizaje existentes. Un punto importante para futuras intervenciones docentes sobre otros temas a desarrollar en el aula. La práctica didáctica, además de resultar eficaz, es perfectamente factible de ser utilizada en el aula, contribuyendo a una formación más significativa para los alumnos.

REFERENCIAS

ALONSO, Encina. **¿Como ser profesor/a y querer seguir siéndolo?** Madrid. Edelsa, 1994.

BENÍTEZ, Gema Sánchez. **Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico**. Universidad de Delchi, India. 2010. Disponible en: < <https://marcoele.com/suplementos/estrategias-y-componente-lúdico> >. Acceso en: 18 sep. 2018.

BENITEZ, P; DOMENICONI, C. **Inclusão escolar: o papel dos agentes educacionais brasileiros**. *Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 35, n. 4, p. 1007-1023, 2015

BARBIERE DURÃO.A.A. **A importancia da explicitação de matizes particulares no ensino de lingua estrangeira**. *Signum* V. 2. 1999.P 139-154

CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques. **Saborear para saber: diferentes olhares sobre a motivação em sala de aula- um estudo com alunos e professores de espanhol do ensino médio**. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2004. Disponible en: . Acceso en: 30 sep. 2018.

CONSEJO DE EUROPA (2002). **Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)**. MECD/Instituto Cervantes y Anaya Ed. Disponible en: < http://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/marco/cvc-mer.pdf >. Acceso en: 20 sep. 2018.

DE PAULA, Chaguri. Fuentes (2008), Benítez (2010), Fernández (1997) y Leski 2009), Jonathas. **O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros**. Faculdade Estadual de Educação Ciências e Letras de ParanavaíFAFIPA. Revista X, volume 2. Paranavaí, 2009, p.73-89.Disponible en: . Acceso en: 31.oct.2018.

DIAS, Leandro Gomes. **Estrategias lúdicas para una clase de ELE más interactiva. Escola de Idiomas Fisk/ Curso Preparatório Sem Dúvidas**. Rio de Janeiro, 2008. p.305. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/30_gomes.pdf. Acceso en: 30 sep. 2018.

DUARTE,N.Vygostiky e o “**aprender a aprender**”**críticas das apropriações neoliberais e pos-modernas de teoria vygostkiana/** Newton Duarte- 2. ed,rev,e ampl--Campinas SP:Autores Associados(coleção educação contemporânea)

DIDÁCTICA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA. EXPOLINGUA, 1994. p. 44. Disponible en: https://marcoele.com/descargas/expolingua1994_jimenez.pdf. Acceso en: 29 sep. 2018.

FERNÁNDEZ, Sonsoles. **Aprender como juego. Juegos para aprender español** .In: Carabela. Monográfico: Las actividades lúdicas en la enseñanza de E/LE. Madrid: SGEL, 1997, v. 41, p. 7-22.

FERNÁNDEZ, Francisco Moreno. Aportaciones de la sociolingüística. In. **Vademécum para la formación de profesores enseñar español como segunda lengua (L2)/ lengua extranjera (le)**. Coordinadora: Virginia Lara Casado. Universidad abehache abehache, 8 (1): p. 1-186, Jan./Jun., 2015. ISSN: 2238-3026 163 de Alcalá e Instituto Cervantes. 2004.

FINGERMAN, J. G. (1970): **El juego y sus proyecciones sociales**, Bueno Aires, Ateneo.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FUENTES, Charo Nevado. Escuela Internacional de Salamanca: **El componente lúdico en las clases de ELE**. marcoele. Revista de Didáctica ELE / ISSN 1885-2211 / núm. 7. Salamanca, 2008. Disponible en: https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf. Acceso en: 21 sep. 2018

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. 19

LABRADOR, M. J.; MOROTE P. (2008). “**El juego en la enseñanza de ELE**” en Glosas Didácticas 17: 71- 84.

LESKI, Adrielle. **La motivación en el aprendizaje del español como lengua extranjera en la enseñanza secundaria**. Monografía (Especialización). Universidade Tuiuti do Paraná, 2009.

LÓPEZ GARCÍA, María del Pilar. **Puntos de vista sobre el proceso de adquisición de la competencia cultural**. In: **Revista Frecuencia**, 2001.

LÓPEZ, Lourdes Miguel. **La subcompetencia sociocultural**. In: Gargallo, I. S.; Lobato, J. S. (orgs) **Vademécum para la formación de profesores: Enseñar español como segunda lengua (L2)/ lengua extranjera (LE)**. España: SGEL, 2004. p. 511- 531.

LIMA, M. J. **El Abordaje de la variación lingüística en las clases de ELE de las escuelas secundarias en Castanhal**. 2015, 20p. São Paulo. In abehache **Revista da Associação Brasileira de Hispanistas**, 2015.

MOROTE-MAGÁN, Pascuala; LABRADOR-PIQUER, María José. **El juego en la enseñanza de ele**. **Glosas Didácticas**. Revista Electrónica Internacional ISSN 1576-7809. Nº 17, Valencia, 2008. Disponible en: <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>. Acceso en: 11 oct. 2018

ORUBE, Elizabet Areizaga. **El enfoque comunicativo. Propuestas didácticas. In: Didáctica de la segunda lengua en educación infantil y primaria.** Madrid, Uri Ruiz Bikandi (editora), 2000.

PESSOA, Marilia de Abreu. **O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino – aprendizagem.** Monografia (Pós-Graduação). Universidade Federal do Ceará – UFC (Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES). Fortaleza, 2012. Disponible en: <https://ptstatic.z-dn.net/files/d29/90c275473bda99568a457a9bce3d384a.Aceso> 27 sep 2018.

RAYA, Manuel Jiménez. **Aprendizaje centrado en el alumno: Desarrollo de la autonomía del aprendiz de lengua extranjera.** Monográficos marcoELE. ISSN 1885-2211 / núm. 8, 2009.

SALVALAGGIO, Verônica. **Noções de psicologia e relações humanas.** Curitiba: IBPEX, 2004.

SÁNCHEZ-LOBATO, J. “Lengua y cultura. La tradición cultural hispánica”. **Lengua y Cultura en el aula E/LE**, CARABELA 45. Madrid: SGEL, 1999: 5-26.

SEGUE ANEXOS: PLAN DE CLASE, ENCUESTA, FOTOS.

ANEXO 1

PLAN DE CLASE

Profesor: Obeden Ferreira de Carvalho

Institución: UFPA – Curso de Grado en Letras – Lengua Española

Turma: 2022 **Turno:** Mañana **Fecha:** 31/05/2023 **Horario:** 09:00h – 11:30h

Asignatura: Espanhol II

Tema: Culturele: Una propuesta de juego de tablero para el apredizaje de los contenidos culturales en E/LE...

• Objetivos

General: Mostrar a los alumnos la importancia de estudiar las culturas de los países que hablan en español como el dioma oficial en clase de E/LE.

Específicos: Hacer con que los alumnos tengan contacto con las culturas de los países hispanohablantes.

Presentar a los alumnos las características de las culturas de los países que tiene español como el dioma oficial y su importancia en el proceso de aprendizaje;

Practicar la destreza oral, a través de actividades dinámicas basadas en un juego de tablero, con cartas de preguntas y respuestas.

• Desarrollo

Presentación del plan de clase;

Presentación cultural de los 21 países que hablan en espanhol como el idioma oficial en la clase de E/LE (Diapositivas);

Exponer la importancia de trabajar la cultura de los países en las clases de E/LE (Diapositivas);

Exponer la importancia de trabajar la oralidad a traves de juego de tablero en clase de E/LE (Diapositivas);

Dinámica 01 – La importancia de la cultura a traves del juego de tablero

Presentar las culturas de los países a los alumnos y el juego para la aprendizaje, después de la presentación inpartir la clase na practica con el juego de tablero con cartas de preguntas y respuestas, y el final una discusión sobre el contenido aplicad.

Distribución de la encuesta para que cada alumno conteste (10 preguntas: 5 objetivas y 5 discursivas);

Conclusión de la clase (Charla abierta con los alumnos para quitar dudas).

REGLAS DEL JUEGO

- 1) EL juego se inicia con 8 a 16 personas divididas en 4 grupos de 2 o 4 personas necesarios para la dinámica que requiere la actividad.
- 2) Una vez espuesto los procedimientos iniciales de la actividad, el profesor va a dividir los alumnos en 4 equipos de 4 personas cada equipo. En seguida pedirá a las equipos se organizan alrededor del juego..
- 3) Los jugadores comienzan a lanzar el dado, el equipo que lanza el numero más alto comienza el juego.
- 4) Las equipos son composta de colores, azul, verde, amarillo y rojo, que son los colores de la casillas y tambien de los conos.
- 5) La primera etapa consta de preguntas y respuestas nivel 1, quien responder las primeras 4 preguntas correctamente avanza al nivel 2
- 6) En la segunda etapa, los jugadores deberán responder las 8 preguntas del nivel más difícil para llegar a la recta final.
- 7) En las primeras preguntas los jugadores se encuentran dentro de la casa, deben acertar las 4 preguntas para poder salir de la casa y pasar al siguiente nivel.
- 8) Carta Ouro: La carta oro da a los jugadores el derecho de avanzar algunas casillas en el juego.
- 9) Carta sorpresa:, tomar la carta sorpresa hace que los jugadores retrocedan uno o dos espacios, si tomas la carta donde el equipo tiene derecho a elegir que el otro equipo regrese al inicio del juego, el equipo elegido retrocede al comienzo del juego.
- 10) Las equipos tienen 30 segundos para responder las preguntas, si la respuesta es incorrecta, pasa a otro equipo y no avanza ninguna casa.

11) Los equipos tienen que hacer el máximo esfuerzo para salir de la casa, que es su refugio seguro, después de salir de la casa, aunque el equipo elija para volver, vuelve al principio pero fuera de la casa.

12) EL juego termina cuando el equipo avanza todos los espacios y llega a la recta final.

ANEXO 2

ENCUESTA

Asignatura: Espanhol II

Tema: Culturele: Una propuesta de juego de tablero para el aprendizaje de los contenidos culturales en E/LE..

Alumno(a): _____

01-¿Cuál es la importancia de los elementos culturales para el aprendizaje de E/LE?

02-¿Cómo ves la presencia de la cultura de los países que hablan español como el idioma oficial en las clases y los libros didácticos de E/LE?

- () Buena, me hace entender y profundizar más en la cultura de los países.
 () Mediana, no haría falta si no estudiásemos.
 () Mala, creo que interfiere en nuestros estudios.

03-¿Crees que es importante trabajar las culturas hispanoamericanas a través de un juego de tablero en las clases de ELE.

04-A partir de lo que estudiamos hoy, ¿Qué piensas sobre los elementos culturales a través del juego de tablero?

05-¿Qué opinas sobre la dinámica del juego en clases de E/LE? ¿Cuál más te gustó?
¿Porqué?

06-¿Cuál tu opinión con relación el contenido cultural utilizado en el juego?

- () Sencilla, tuve facilidad en comprender las preguntas y respuestas.
() Mediana, no sabía casi nada sobre la cultural de los países .
() Difícil, tenía muchos países desconocidos.

07-¿Crees que el juego de tablero culturele ayudo en su proceso de aprendizaje? ¿Porqué?

08-¿Cuál su nivel de contacto con las múltiples culturas hispanohablantes? ¿Conoces otros culturas con esa misma temática? ¿Cuáles?

09-Si pudieras mejorar algo relacionado a la metodología en las clases, ¿Qué propondrías?

10-¿Qué opinas sobre las tareas hechas en equipo?

- () Buenas, pues tengo facilidad en trabajar con otras personas.
() Medianas, pues a veces hay conflictos entre las personas del equipo.
() Malas, pues tengo dificultad en trabajar con otras personas

ANEXOS 3

FOTOS



