

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL TRABAJO DEL PROFESOR DE ESPAÑOL COMO LE: PROPUESTAS DE ACTIVIDADES.

Aldenora dos Santos Cardoso (UFPA)¹

Renan Carvalho Barros (UFPA)²

Resumen: Este trabajo tiene el objetivo central de presentar la importancia del lúdico, que a través de los juegos, ejerce sobre el trabajo del profesor de lengua española y por esta razón valorarlo como recurso didáctico para la enseñanza/aprendizaje en las clases. Partiendo de una reflexión histórica, se constata que los juegos ponen en marcha los principios fundamentales para el aprendizaje de lenguas extranjeras. A lo largo del artículo, será mostrado cómo los juegos son dinámicos y por eso hacen la diferencia para el profesor enseñar español, exactamente por proporcionar en las clases un ambiente ameno y motivador, facilitando a los alumnos el aprendizaje. Así, en la introducción será abordado cual la intención de este trabajo. En el punto siguiente, será hecha una exposición de modo sencillo sobre el lúdico en el proceso enseñanza/ aprendizaje del ELE, cuando introducido en las clases, con los puntos de vista de algunos teóricos. En seguida, una breve explicación de los efectos del uso de los juegos en el trabajo docente, según la visión de los teóricos: Fuentes (2008), Benítez (2010), Fernández (1997) y Leski (2009). Y por fin, las consideraciones finales, juntamente con los anejos conteniendo actividades con juegos, con el propósito de demostrar que facilita al profesor poner sus estudiantes a practicar diferentes destrezas del español en clases.

Palabras-clave: Lúdico. Enseñanza/ Aprendizaje. Juegos didácticos. Motivación.

Resumo: Este trabalho tem como principal objetivo apresentar a importância do lúdico, que através dos jogos, exerce sobre o trabalho do professor de língua espanhola e por esta razão valoriza-lo como recurso didático para o ensino/aprendizagem nas aulas. Partindo de uma reflexão histórica, constata-se que os jogos põem em funcionamento princípios fundamentais para o aprendizado de línguas estrangeiras. No decorrer do artigo, será mostrado como os jogos são dinâmicos e que por isso fazem a diferença para o professor ensinar espanhol, exatamente por proporcionar nas aulas um ambiente agradável e motivador, facilitando para os alunos o aprendizado. Assim, na introdução será abordada qual a intenção deste trabalho. No capítulo seguinte, feita uma exposição de forma simples sobre o lúdico no processo ensino/aprendizado do ELE, quando utilizados nas aulas e dos efeitos do uso dos jogos no trabalho docente, na visão dos teóricos: Fuentes (2008), Benítez (2010), Fernández (1997) y Leski (2009). E, finalmente, as considerações finais, juntamente com os anexos, contendo atividades com jogos, a fim de demonstrar que facilita ao professor pôr seus alunos para praticar diferentes destrezas do espanhol nas aulas.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino/ Aprendizado. Jogos didáticos. Motivação.

¹ Acadêmica do curso Licenciatura Plena em Letras com habilitação em Língua Espanhola pela Universidade Federal do Pará – UFPA.

² Professor Especialista de Letras – Língua Espanhola da Faculdade de Ciências da Linguagem da UFPA, Campus de Abaetetuba.

1. INTRODUCCIÓN

La escuela es la principal referencia en educación, puesto que es una de las responsables por la construcción de la misma, principalmente la primaria, por tener el papel de conducir el individuo a una correcta formación desde niño. De ese modo, el principal objetivo de la educación es formar ciudadanos, que sean capaces de vivir en sociedad. Uno de los medios para alcanzar tal fin es la utilización del lúdico en las metodologías de enseñanzas en las escuelas, ya que presenta reglas y pueden conducir el aprendiente a la moralidad.

Este artículo presenta el lúdico como posible instrumento docente y por lo tanto tiene como finalidad discutir sobre su importancia para la enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera (ELE), llamando la atención de cómo puede ser una excelente herramienta como recurso didáctico para el profesor trabajar en el aula a la hora de enseñar lengua española. Según afirma Fuentes (2008, p.6).

Aunque el objetivo principal de los docentes de ELE no es de hacer clases divertidas, si tenemos que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, que no es otro que el aprendizaje y uso del español. De este modo, creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo. (FUENTES, Charo Nevado, 2008, p. 6)

De acuerdo con este contexto hay muchos teóricos que defienden el lúdico como medio facilitador en la enseñanza. Pero antes, es importante mencionar el aspecto lúdico en el aprendizaje de lenguas y después hacer su relación en la enseñanza/aprendizaje de ELE y en continuación, exponer la motivación como consecuencia positiva de los juegos, ya que influye en la manutención del aprendizaje.

Es realidad que el aspecto tradicional presente en la mayoría de las clases de español parece presentar pocos resultados satisfactorios, lo que se observa son alumnos aburridos, desmotivados en su aprendizaje, las dificultades del profesor son evidentes y él por muchas veces no consigue repasar los contenidos curriculares. Con esto, es necesario cambiar la práctica pedagógica, siempre que posible, afín de intentar lograr y alcanzar sus objetivos en clases.

De ese modo, el trabajo nació de la necesidad de reforzar como el lúdico puede convertirse en un recurso útil al servicio del profesor, y que a la vez, tomó lugar de destaque en la enseñanza/aprendizaje del ELE, ya que hace parte de la evaluación de la enseñanza de idiomas, sobre todo, porque incorpora nuevos mecanismos, favoreciendo el aprendizaje significativo de la segunda lengua, tornando el proceso más eficiente y de calidad. Por eso, el lúdico responde de forma satisfactoria en la enseñanza/aprendizaje. Al usarlo, el docente

tendrá un amplio conjunto de ventajas y una infinidad de opciones para trabajar los más diversos contenidos de la lengua española.

Así, el docente tendrá un aliado y dentro del lúdico, él puede lanzar manos de los juegos didácticos, capaces de desarrollar estrategias de aprendizaje, reforzar la práctica de destrezas, fundamentales para obtener la competencia comunicativa, ya que ponen el alumnado en situaciones reales del uso de la lengua, todos esos mecanismos pueden ser presentados a través de actividades lúdicas con objetivos bien planificados, y que tenga el docente como el agente facilitador de todo el proceso del juego, puesto que del contrario, ellos pueden no surtir los efectos esperados.

Sin embargo, parte importante de este proceso es la motivación, o sea, cuando se está motivado, todo se hace con satisfacción, que despierta el interés. Así, no es diferente en la enseñanza de lenguas, pues el juego es un elemento motivador, que pone el sujeto en condición de realizar sus actividades sin miedo a equívocos y está manifiesto el punto clave en aprender una nueva lengua, así Benítez establece (2010, p. 3)

Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse (BENÍTEZ, Gema Sánchez, 2010, p. 3)

El trabajo está estructurado de la siguiente forma, primero será hecho un breve abordaje sobre el aspecto lúdico en el aprendizaje de lenguas, después de su importancia como herramienta de enseñanza de ELE en la visión de algunos teóricos y por ultimo mostrar como los juegos mantienen relación con la motivación y que esta proximidad, depende el éxito del aprendizaje de lenguas. En seguida las consideraciones finales que pretenderán facilitar la comprensión de todo el trabajo. Y por fin, debido el artículo sugerir la utilización del lúdico en las clases del español, será presentada en anejos algunas propuestas de actividades lúdicas con objetivos definidos, con el intuito de reforzar como tal recurso didáctico puede ser utilizado en clases y que de ellos se puede sacar diversas posibilidades para trabajar de forma efectiva el ELE.

2. LA IMPORTANCIA DEL LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS

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 azar. Está dentro de la cultura y es anterior a esta, posee una función significativa.

Así los juegos son tan viejos 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 o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distintas origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum”. (HUIZINGA, Johan, 2004, p. 7)

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).

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e intencional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo , desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo (FRIEDMAN, 1996, p. 41).

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).

La lengua forma parte del sistema cultural y adquiere significado propio como expectativa de comportamientos compartidos, como conjuntos de técnicas de comunicación y estructuras lingüísticas que son parte del conocimiento social transmitido 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 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 juego 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 grand destaque, ya que conllevan exactamente lo que este enfoque logra, la lengua como un sistema y cuyo su finalidad es la comunicación, al poner esta en uso y con fines específicos, como afirma Orube (2000) en el siguiente párrafo:

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, Elisabet Areizaga, 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 lúdico, 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, el lúdico 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.

3. EL LÚDICO EN EL TRABAJO DEL PROFESOR DEL ESPAÑOL COMO LE

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, 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, Gema Sánchez, 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 a los alumnos y a la vez facilita impartir clases dinámicas, permiten un trabajo diferente de los contenidos y a la viabilidad de nuevas experiencias, promueve la producción del conocimiento. De acuerdo está Chaguri (2009) al exponer que “O professor de 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” (DE PAULA CHAGURI, Jonathas, 2009, p. 75). De hecho él como agente de la enseñanza debe estimular en sus alumnos el deseo de aprender, bien como ser el responsable por la mejoría en el proceso enseñanza/aprendizaje del español.

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 juego proporciona para el trabajo docente son notables, siendo pues indispensables la incorporación de tareas lúdicas, 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, Charo Nevado, 2008, p. 2).

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

tradicionales o mecánicos, produciendo clases en que el alumno se aburre, o sea, él no tiene motivación, 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 cuanto a la motivación , una de la contribución de la misma ha de ser ayudar al desarrollo y mantenimiento de una concepción positiva del sujeto como aprendiz , además de contribuir al desarrollo de percepciones de autoeficiencia y control personal que subyacen a la capacidad de modificar las actitudes negativas hacia el aprendizaje.(RAYA, Manuel Jiménez, 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 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.

Y acompañando el mismo raciocinio, Fernández (1997), refuerza que el juego 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, Sonsoles, 1997, p. 8)

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 español. 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 lengua extranjera. Por todas las diferentes funciones que el juego 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. Los juegos 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 & RODGERS, 2001, p. 29)

Fuentes (2008), por su vez, habla de la importancia que el juego 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, M. J. , MOROTE, P. , 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, los juegos 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 profesor. 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 recursos 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 profesor haga un análisis previo sobre el tipo de juego más adecuado de acuerdo con los objetivos que se pretenden atingir en clases. Otro punto relevante es siempre el profesor verificar en que 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 del juego, 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 juego propone y así sea ejecutado de la mejor forma posible.

Los alumnos no deben olvidar de que los juegos 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 juego, obtenga suceso como recurso didáctico valioso para la enseñanza significativa del ELE.

4. JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTIVACIÓN: EL COMPLEMENTO IDEAL PARA ENSEÑAR ESPAÑOL

Para aprender una lengua, 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).

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, Capítulo 6).

Pero, para que la motivación aporte todas las ventajas en el aprendizaje del ELE, son necesarias algunas implicaciones, que vengán a garantizar sus efectos sobre todo el proceso. Del mismo modo que el docente motiva sus alumnos, él también necesita estar motivado en su trabajo, debe tener interés y acreditar en sus potencialidades, según argumenta Alonso. (1994, p.11).

El profesor/a puede motivar o desmotivar a los alumnos. Mucho depende de si les proporciona lo que necesitan, si escoge los temas y actividades apropiadas para ellos y de si los alumnos ven el proceso en aprendizaje. Nosotros creemos, no obstante, que la motivación en el aula es tarea de todos. Si somos un grupo de trabajo, debemos repartir responsabilidades. (ALONSO, Encina, 1994, p. 11)

Juntamente a la actuación del profesor, la metodología empleada y la elaboración de las estrategias, tendrá un punto clave en el surgimiento y manutención de la motivación en las clases. Ella está de hecho relacionada con el carácter de las actividades propuestas, así el nivel motivacional, según refuerza Callegari. (CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques, 2004, p. 105).

O professor deve refletir sobre qual a melhor (ou a mais instigante) maneira de introduzir os conteúdos de sua disciplina, já que um mesmo conteúdo pode ser interessante ou cansativo, dependendo da maneira como for apresentado. (CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques, 2004, p. 105).

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 en el contexto de la enseñanza de idiomas, favorecieron una mayor participación de los alumnos y así contemplaban la motivación de los mismo

Ese aspecto es fácilmente percibido, por la postura presentada por el alumnado, lo que se traduce por su mayor involucrimiento en las clases, ya que todo que ellos hacen es con satisfacción, conforme propone Woodward, al citar que “si te gusta que los alumnos estén animados y tengan ganas de participar, podréis optar por los juegos para el comienzo de la clase”. (WOODWARD, apud Leski, 2002, p.69).

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, Fernández, 1997, p.10).

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 motivación 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, Adriale, 2009, p. 15)

La motivación intrínseca genera la autonomía y auto determinación en el aprendizaje, el alumno será responsable por su aprendizaje, él buscará respuestas, tendrá siempre interés, atención y conciencia de que los riesgos pueden traer beneficios, para su aprendizaje, además, esta condición es valiosa, lo que garantiza el suceso del proceso.

Actividades envolviendo juegos didácticos son una de las maneras para alcanzar este efecto, de cierto el placer de aprender está asociada a la manutención de la motivación, por todo el éxito que proporciona en la enseñanza/aprendizaje del español, como ejemplifica Leski. (LESKI, Adriale, 2009.p.27).

En el aprendizaje el deseo de participar y aprender es manifiesto con más frecuencia en clases en que el profesor les estimula con el entusiasmo con que enseña. Hace uso de materiales y actividades interesantes y placenteras (LESKI, Adriale, 2009, p. 27).

Por consiguiente, para que el alumno se sienta abierto al aprendizaje, es de fundamental importancia motivación, por eso la necesidad de impartir clases amenas y entretenidas. De hecho, entre las actividades que más motivan los alumnos, están las que obedecen al componente lúdico, Callegari (2004), llama la atención sobre eso.

Através de nossa experiência pessoal em sala de aula, temos percebido que tanto os jogos quanto as músicas atraem a atenção do aluno e despertam o seu interesse. Durante essas atividades, o ambiente em sala de aula parece torna-se mais agradável e leve, os alunos se descontraem, apresentam uma postura mais ativa e retêm com

mais facilidade os conteúdos abordados. (CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques, 2004, p. 155).

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, Patricia, 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.

Además, a través de los juegos se puede explotar varios contenidos al mismo tiempo, ya que en una única actividad es admitido al profesor trabajar varias destrezas como la expresión auditiva, oral, lectora, etc. Sin embargo, es posible trabajar asociado a estas el vocablo y la gramática, como también manejar informaciones referentes a la sociocultural, al geográfico y histórico, englobando todos requisitos para enseñar una lengua extranjera. Existen muchos tipos de juegos que contemplan practicar los más diversos contenidos curriculares del español, a ejemplo se puede citar los de competición, de asociación, de reto personal, juegos de mesa, habilidades adivinanzas, invenciones, colaboración, etc. De una forma general, todas las vertientes de juegos dan la posibilidad de explotar todos los contenidos propuestos para el docente enseñar la lengua española, ya que es posible impartir temas relacionados a la lengua como su estructura, léxico, fonética y muchas otras.

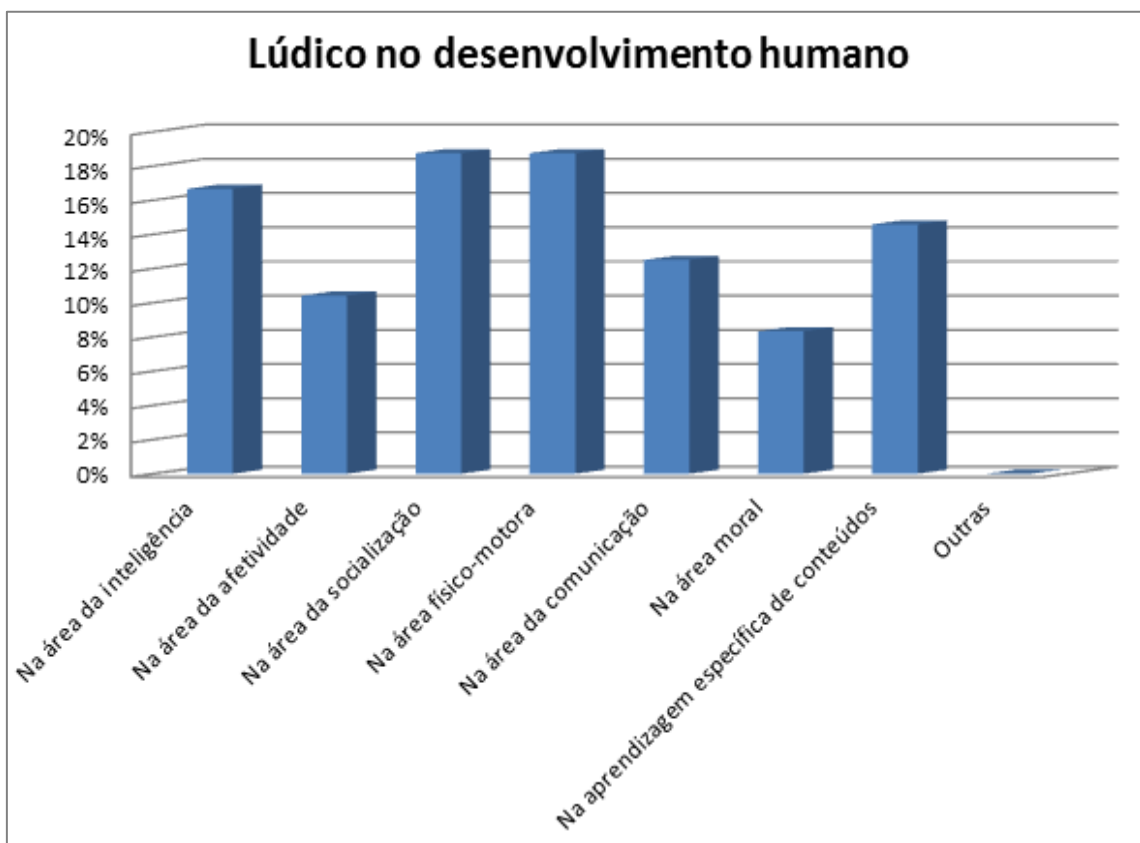
Para demostrar todo lo descrito hasta aquí sobre como el lúdico es valioso para el profesor y consecuentemente importante en el aprendizaje de la lengua española para sus estudiantes, conviene exponer algunos ejemplos concretos basados en algunos trabajos que tratan sobre este asunto. Serán citados pues algunos puntos de trabajos analizados y considerados relevantes con el intuito de refuerza tal idea, puesto que corresponden con la perspectiva defendida en el trabajo.

Ejemplo de esto puede ser probado en el siguiente fragmento extraído del artículo intitulado “O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino-aprendizagem” de autoría de Pessoa (2012), confirma que los efectos sobre el aprendizaje son los mejores posibles, la pesquisa fue hecha entre profesores, que consideran que el uso del aspecto lúdico es importante en la educación y por lo tanto fundamental en el proceso del aprendizaje. Esta percepción explicita, confirma que el lúdico en clases influye en el trabajo docente y contribuye de forma idónea, proporcionando al alumno aprendizaje.

De acuerdo con la pesquisa bibliográfica, las muestras obtenidas con el cuestionario fueran direccionadas a los profesores que ejercen el magisterio a alguno tiempo, así son profesionales que ya tienen experiencia en el arte de educar, siendo importante, puesto que ellos ya dominan los saberes necesarios a la realización del oficio.

Cuanto a la distribución de la muestra del lúdico en el desarrollo humano, la opinión de los profesores participantes de la pesquisa, quedó entre la área de la socialización y la área físico-motora, con la porcentaje de poco más de 18% cada una. La pesquisa resalta que fue interesante observar como todas las áreas tuvieron una participación cercana entre los docentes, lo que confiere importancia del lúdico en la cultural educacional, ya que fue considerado por una parte expresiva de los profesionales participantes, como elemento esencial para el desarrollo de todas las áreas de la formación humana.

Ilustración 1: Lúdico en el Desarrollo Humano



1 Fuente: Extraído del artículo de Pessoa (2012).

A continuación, en otro artículo “ Estrategias lúdicas para una clase de ELE más interactiva ” de autoría de Dias (2008), hace referencia sobre la utilización del lúdico en las clases de idiomas, especialmente del español, en un estudio hecho por medio de un cuestionario, los cuales son mencionados aspectos considerados positivos por los profesores

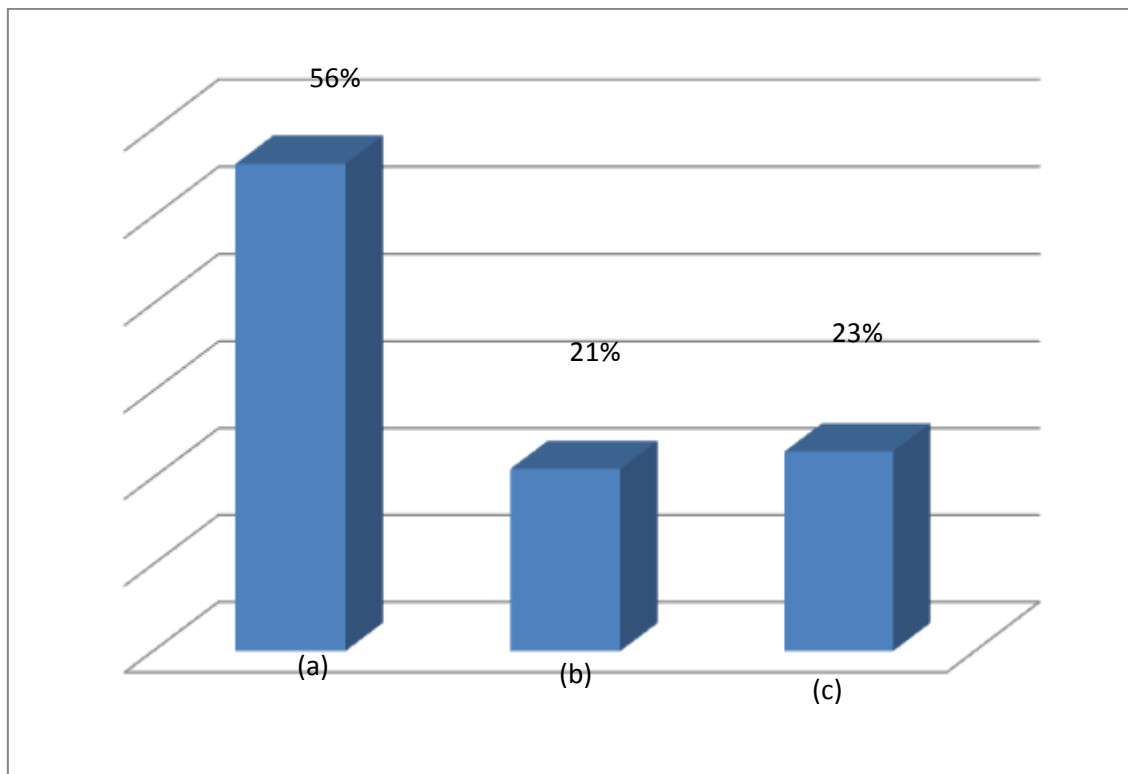
al jugar que los juegos didácticos abarcan varios efectos que definitivamente contribuyen con la eficacia del aprendizaje del alumnado de lengua española.

La pesquisa presente fue hecha en una pequeña encuesta en Río de Janeiro a algunos profesores de español que trabajan en Escuelas de Idiomas, con la intención de saber si utilizan estrategias lúdicas en sus clases. El cuestionario de la pesquisa presente en el artículo analizado se encuentra en el anejo I, los profesores son cuestionados se utilizan estrategias lúdicas en sus clases a fin de motivar el aprendizaje y la interacción entre sus alumnos, son hechas 6 preguntas y la que corresponde con el grafico expuesto en el trabajo es la siguiente:

4. Si ha elegido que sí, señale uno de los motivos abajo.
 - a) Son importantes para el aprendizaje porque motivan a los alumnos en el estudio de ELE.
 - b) Son esenciales para el aprendizaje de ELE.
 - c) Son útiles porque ayudan a los estudiantes de ELE a huir de la rutina de las clases.

Abajo sigue el grafico presente en el artículo con las amuestras que compraban algunas ventajas del uso del juego en la enseñanza/aprendizaje del español, apuntados por los profesores en la entrevista.

Ilustración 2: Importancia del juego en el aprendizaje



2 Fuente: Extraído del artículo de Dias (2008)

- a) Son importantes para el aprendizaje porque motivan a los alumnos del ELE.
- b) Son esenciales para el aprendizaje del ELE.
- c) Son útiles porque ayudan a los estudiantes del ELE a huir de la rutina de las clases.

Ciertamente, el juego posee un efecto impactante en el trabajo docente, convirtiéndose aliado del aprendizaje, por doble ventajas, ser dinámico y proporcionar todas las posibilidades para un aprendizaje significativo de todos los mecanismos envueltos a la lengua extranjera y al mismo tiempo generar y mantener la motivación de los alumnos.

Al final, conforme citado en el presente trabajo, es presentado dos actividades, basadas en los juegos didácticos. Son propuestas de actividades para el profesor trabajar de forma lúdica en las clases y al mismo tiempo afianzar y reforzar los contenidos estudiados, desarrollando en los alumnos también, algunas habilidades y destrezas importantes en el aprendizaje del ELE.

En seguida son presentados los dos diseños de las actividades, apenas como una muestra de las instrucciones para el profesor desarrollarlas en clases, los respectivos planes de clases detallados de cada actividad se encuentran en el final del trabajo en los anejos.

➤ **Diseño actividad 1**

DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

- **1º MOMENTO:** Comenzar repartiendo las clases en equipos y definiirlas en A, B, C y D, necesario para la dinámica exigida por la actividad.
- **2º MOMENTO:** Una vez espuesto los procedimientos iniciales de la actividad, el profesor va a dividir entre los alumnos los campos semánticos elegidos a través de sorteo. En seguida pedirá a los estudiantes que piensen y escriban las palabras relacionadas con sus respectivos grupos.
- **3º MOMENTO:** Organizar los equipos, de manera que el equipo A confronte la equipo B y así sucesivamente, hasta que todas participen del juego.
- **4º MOMENTO:** Coordinar la dinámica de la actividad, solicitando que la equipo elegida va en la frente de la clases, adivinar las palabras de lo campo semántico de sus compañeros desafiantes.

- **5° MOMENTO:** El grupo en la frente, intentarán adivinar cuales son las palabras elegidas de sus colegas, los cuales sin revelar les darán pistas a través de características, como por ejemplo cuál es su función, para qué sirve , cómo se usa. El equipo desafiado podrá hacer cuantas preguntas necesarias para llegar a una respuesta que jugar ser la correcta.
- **6° MOMENTO:** Con las informaciones obtenidas a través de cuestionamientos, el grupo van a escribir en hojas individuales de papel, cada letra que forma la palabra que juegan ser, en seguida tendrán que montarla correctamente en la frente a la clases.
- **7° MOMENTO:** En el final, se procede a realizar el conteo de los errores de cada equipo ,será elegida el grupo vencedor, el cual obtiene mas aciertos .

➤ **Diseño actividad 2**

DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

- **1° MOMENTO:** Para el comienzo de lo juego, repartir las clases en equipos y definiirlas en 1 , 2 , 3 y 4 , necesario para la dinámica exigida por la actividad.
- **2° MOMENTO:** El profesor montará las frases en la pizarra y organizará la caza con los verbos.
- **3° MOMENTO:** Aclarar para los participantes que será establecido un tiempo de diez minutos para que cada grupo realice la dinámica de la actividad, el profesor va a controlar ese tiempo.
- **4° MOMENTO:** Las equipos serán coordinadas de manera que cada una participe por vez, será hecho sorteo para definir la posición de participación de las equipos.
- **5° MOMENTO:** Pedir a la equipo que va a participar primero de la actividad , que elijan un participante de lo propio grupo , este será el responsable por correr hasta la pizarra y colar los verbos correctamente, enquanto los otros compañeros procuran los verbos adecuados para completar las frases elegidas por el profesor para ellos.

- **6° MOMENTO:** De acuerdo que ocurren las rodadas, los papeles utilizados con los verbos son recolocados en la caja y el profesor montará otras frases para que el grupo siguiente participe de la dinámica de la actividad.
- **7° MOMENTO:** En el final, se procede a realizar el conteo de los errores y aciertos de cada equipo ,será elegida el grupo vencedor, el cual obtener más aciertos de verbos en las frases.

5. CONCLUSIÓN

Exponer como el lúdico es un medio facilitador en el trabajo del profesor y que por eso se convierte en herramienta didáctica al servicio del aprendizaje de lengua extranjera, es importante, exactamente por todos los aspectos positivos que aportan en ese proceso.

El lúdico unido del juego, 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 el juego ser enriquecedor en la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por supuesto, el juego 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 aprendiz.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

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-ludico> >. Acceso en: 18 sep. 2018.

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: <www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-16102008-181412/pt-br.php>. 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/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc-mer.pdf >. Acceso en: 20 sep. 2018.

DE PAULA CHAGURI, Jonathas. **O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros**. Faculdade Estadual de Educação Ciências e Letras de Paranavaí-FAFIPA. Revista X, volume 2. Paranavaí, 2009, p.73-89. Disponible en: <www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos-teses/LinguaEspanola/artigos/4Chaguri.pdf>. 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.

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.

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.

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. Disponible en: <<http://tcconline.utp.br/wp-content/uploads/2012/08/LA-MOTIVACION-EN-EL-APRENDIZAJE-DEL-ESPANOL-COMO-LENGUA-EXTRANJERA-EN-LA-ENSENANZA-SECUNDARIA.pdf>>. Acceso en: 09. oct. 2018.

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**. Monografía (Pós-Graduação). Universidade Federal do Ceará – UFC (Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES). Fortaleza, 2012. Disponible en: <https://pt-static.z-dn.net/files/d29/90c275473bda99568a457a9bce3d384a.pdf>. Acceso en: 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. DIDÁCTICA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA. EXPOLINGUA, 1994. p. 44. Disponible en: https://marcoele.com/descargas/expolingua1994_jimenez.pdf. Acceso en: 29 sep. 2018

RICHARDS, Jack C., RODJERS, Theodore S.. **Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas**. Madrid, Cambridge, 2001.

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.

VARELA-GONSALEZ, Patricia. **El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE**. Instituto Cervantes de São Paulo. marcoele. Revista de Didáctica ELE / ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010. Disponible en: https://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto_ludico.pdf. Acceso en: 05 oct. 2018.

WOODWARD, Tessa (2002). **Planificación de clases y cursos**. Cambridge University Press.

ANEJOS

PLAN DE CLASE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ESCUELA: Joaquim Mendes Contente.

2. PÚBLICO: 7ª año de la enseñanza primaria.

3. TIEMPO DE LA CLASE: Será realizada durante una clase, en 1: 30 h/a.

4. OBJETIVO GENERAL: Realizar una actividad de carácter lúdica, utilizando el juego didáctico para trabajar la revisión y ampliación del vocablo, con la finalidad de afianzar y reforzar este contenido curricular.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Favorecer a los participantes la interacción con otros colegas.
- ✓ Promover la oralidad entre los alumnos.
- ✓ Trabajar la pronunciación del español en las clases.
- ✓ Activar la memoria a través de lo raciocinio lógico.
- ✓ Desarrollar en los alumnos la práctica de la expresión escrita.

6. ACTIVIDAD LÚDICA: El profesor va a dividir las clases en cuatro equipos, será propuesto para cada una de ellas que piensen y escriban cinco palabras diferentes (se puede hacer el uso del diccionario) relacionadas a los campos semánticos, enfocando vestuario, alimentos, materiales escolares y profesiones. Será hecho un sorteo entre los cuatro campos semánticos seleccionados, para que cada grupo quede con uno.

La dinámica consiste en que cada equipo adivine las palabras elegidas por sus compañeros del otro equipo a través de las descripciones y pistas fornecidas, así el grupo desafiado, va en frente a la pizarra intentar adivinar las palabras de sus colegas, el grupo en frente debe escribir en cada hoja de papel las letras que forman la palabra que juegan ser y en seguida intentar montarla, así sucederá a cada rodada hasta que todos participen de la actividad, gana el grupo que lograr acertar más palabras.

7. MATERIALES: Diccionario bilingüe, lápiz y hojas de papel.

8. EVALUACIÓN: La evaluación será continuada, donde el alumno será al final de cada clase, diagnosticando de lo que necesita aprender basados en lo contenido trabajado en la actividad propuesta.

DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

- **1º MOMENTO:** Comenzar repartiendo las clases en equipos y definiirlas em A, B , C y D , necesario para la dinámica exigida por la actividad.
- **2º MOMENTO:** Una vez espuesto los procedimientos iniciales de la actividad, el profesor va a dividir entre los alumnos los campos semanticos elegidos a través de sorteo. En seguida pedirá a los estudiantes que piensen y escriban las palabras relacionadas con sus respectivos grupos.
- **3º MOMENTO:** Organizar los equipos, de manera que el equipo A confronte la equipo B y asi sucesivamente, hasta que todas participen del juego.
- **4º MOMENTO:** Coordinar la dinámica de la actividad, solicitando que la equipo elegida va en la frente de la clases, adivinar las palabras de lo campo semántico de sus compañeros desafiantes.
- **5º MOMENTO:** El grupo en la frente, intentarán advinar cuales son las palavras elegidas de sus colegas, los cuales sin revelar les darán pistas a través de características, como por ejemplo cuál es su función, para qué sirve , cómo se usa. El equipo desafiada podrá hacer cuantas preguntas necesarias para llegaran a una respuesta que jugar ser la correcta.
- **6º MOMENTO:** Con las informaciones obtenidas a través de cuestionamientos, el grupo van a escribir en hojas individuales de papel, cada letra que forma la palabra que jagan ser, en seguida tendrán que montarla correctamente en la frente a la clases.
- **7º MOMENTO:** En el final, se procede a realizar el contaje de los errores de cada equipo ,será elegida el grupo vencedor, el cual obtener mas aciertos .

Equipo A	Equipo B	Equipo C	Equipo D
VESTUARIO	ALIMENTOS	MATERIALES ESCOLARES	PROFECCIONES
Zamarra	Tarta	Borrador	Fontanero
Calzoncillo	Golosinas	Tijera	Ebanista
Blusa	Cereales	Compás	Panadero
Chaqueta	Pescado	Portaminas	Ingeniero
Bufanda	huevos	Sacapuntas	Basurero

PLAN DE CLASE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ESCUELA: Joaquim Mendes Contente.

2. PÚBLICO: 9ª año de la enseñanza primaria.

3. TIEMPO DE LA CLASE: Será realizada durante una clase, en 1:30 h/a.

4. OBJETIVO GENERAL: Realizar una actividad de carácter lúdica, utilizando el juego didáctico para trabajar el empleo de los tiempos verbales estudiados, con la finalidad de afianzar y reforzar la gramática del español.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Desarrollar y poner en práctica lo raciocinio lógico.
- ✓ Promover la interacción de los alumnos de las equipos.
- ✓ Trabajar en las clases el correcto uso de los verbos en el modo indicativo.
- ✓ Incentivar la socialización del grupo en la búsqueda de soluciones.

6. ACTIVIDAD LÚDICA: En la actividad presentada se sugiere que se divida la clases en cuatro grupos, el profesor explicará los procedimientos de la actividad , que consiste que los alumnos completen frases con los tiempos verbales en el presente, pasado y futuro correspondiente para cada grupo, estén estarán embarullados en una caja, las frases serán montadas previamente en la pizarra por el profesor, con el vacío de información de los mismos, como también preparar los verbos para colócalos en la caja (dentro de la caja habrá verbos que no complementan las frases , esto es una estrategia para que los alumnos no encuentren los verbos elegidos fácilmente, como también encuentren los correctos), serán definidos cuatro frases para cada equipo, una equipo por vez va a participar e intentar realizar el juego dentro del tiempo establecido, el cual será controlado por el profesor.

La actividad exigirá que los participantes de las equipos sean ágiles, puesto que la caja estará estratégicamente distante de la pizarra de modo que ellos tendrán que alcánzala para colar los verbos en las frases completándola correctamente, gana el grupo que lograr acertar más verbos.

7. MATERIALES: Lápiz, hojas de papel, caja de papelón y cinta adhesiva.

8. EVALUACIÓN: La evaluación será continuada, donde el alumno será evaluado al final de cada clase, diagnosticando lo que necesita aprender basados en lo contenido trabajado en la actividad propuesta.

DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

- **1º MOMENTO:** Para el comienzo de lo juego, repartir las clases en equipos y definiirlas en 1 , 2 , 3 y 4 , necesario para la dinámica exigida por la actividad.
- **2º MOMENTO:** El profesor montará las frases en la pizarra y organizará la caza con los verbos.
- **3º MOMENTO:** Aclarar para los participantes que será estrablecido un tiempo de diez minutos para que cada grupo realice la dinámica de la actividad, el profesor va a controlar ese tiempo.
- **4º MOMENTO:** Las equipos serán coordinadas de manera que cada una participe por vez, será hecho sorteo para definir la posición de participación de las equipos.
- **5º MOMENTO:** Pedir a la equipo que va a participar primero de la actividad , que eligan un participante de lo propio grupo , este será el responsable por correr hasta la pizarra y colar los verbos correctamente, encuanto los otros compañeros procuran los verbos adcuados para completar las frases elegidas por el profesor para ellos.
- **6º MOMENTO:** De acuerdo que ocurren las rodadas, los papeles utilizados con los verbos son recolocados en la caja y el profesor montará otras frases para que el grupo siguiente participe de la dinámica de la actividad.
- **7º MOMENTO:** En el final, se procede a realizar el contaje de los errores y aciertos de cada equipo ,será elegida el grupo vencedor, el cual obtener más aciertos de verbos en las frases.

EQUIPO 1	Me levanto a las seis y media cada mañana.
	Escribía muchas cartas.
	Nadará mañana.
	Él toca el piano
EQUIPO 2	María estudia bien.
	Fui ayer a tienda seis veces.
	Comerás la espinaca.
	Trabajo para el zoológico.
EQUIPO 3	La clase comienza temprano.
	Compré un coche nuevo.
	Tendré tres hijos.
	Si tienes tiempo, ve al Perú.
EQUIPO 4	Cuando nieva, no pudo trabajar.
	Iba a la tienda.
	Ustedes dormirán .
	Estudio biología en la universidad.

Levanto

Comerás

Iba

Nadará

Toca

Fui

Comienza

Tendré

Trabajar

Compré

Escribía

Tienes

Trabajo

Estudio

Dormirán

Estudia

Pudo