



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

DARILENE ALMEIDA PINHEIRO

**JUEGO “CRUZANDO FRONTERAS”: UNA PROPUESTA
DIDÁCTICA PARA TRABAJAR LA CULTURA DE LOS PAÍSES
HISPANOAMERICANOS EN LAS CLASES DE E/LE**

Abaetetuba

2023

DARILENE ALMEIDA PINHEIRO

**JUEGO “CRUZANDO FRONTERAS”: UNA PROPUESTA
DIDÁCTICA PARA TRABAJAR LA CULTURA DE LOS PAÍSES
HISPANOAMERICANOS EN LAS CLASES DE E/LE**

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

Abaetetuba

2023

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

P654j Pinheiro, Darilene Almeida.
Juego “Cruzando Fronteras” : una propuesta didáctica para
trabajar la cultura de los países hispanoamericanos en las clases de
E/LE / Darilene Almeida Pinheiro. — 2023.
44 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^ª. MSc. Maria José Sousa Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
Língua Espanhola, Abaetetuba, 2023.

1. Cultura. 2. Jogo. 3. Ensino-aprendizagem. 4. Fronteiras.
I. Título.

CDD 371.337

DARILENE ALMEIDA PINHEIRO

**JUEGO “CRUZANDO FRONTERAS”: UNA PROPUESTA
DIDÁCTICA PARA TRABAJAR LA CULTURA DE LOS PAÍSES
HISPANOAMERICANOS EN LAS CLASES DE E/LE**

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

Data de Aprovação ___/___/___

Conclusão:

Banca Examinadora:

_____ Orientadora

Maria José Souza Lima

_____ Membro

Márcio Abreu Ribeiro

Agradecimientos

En primer lugar, quisiera agradecer a Dios por haberme dado fuerzas para llegar hasta aquí, en este momento tan importante de la mía, y por estar conmigo en todos los momentos vividos hasta ahora.

A mi querida familia por llevarme en los momentos de cansancio, especialmente a mi madre María de Nazaret Rodrigues Almeida que siempre ha estado a mi lado y nunca ha escatimado esfuerzos para ayudarme. También a mi padre Domingos Lisboa Pinheiro que siempre que podía me ayudaba de diversas maneras ambos me apoyaron para que yo llegara hasta aquí, su sueño es verme graduada en la universidad que si Dios quiere no va a tardar a suceder

Mis abuelas María del Espíritu y María Trinidad, especialmente mi abuela materna que siempre me apoyó para continuar el curso incluso cuando pensaba en renunciar

A mi querida orientadora Maria José Souza Lima por haberme instigado y desafiado a producir material didáctico. Su dedicación, enseñanzas y apoyo constante en este proceso fueron de fundamental importancia para mí;

A los profesores del curso de Letras - Lengua Española Anne Leticia, Lorena Freitas, Márcio Abreu, Marco Chandía, Rosana Pascoal, por el intercambio de conocimiento y experiencia que experimentamos durante este proceso y contribuyeron en mi formación

A mis compañeros de clase que fueron esenciales en el proceso de Enseñanza, por ayudarme en los momentos que tenía dificultades, y por el intercambio de conocimiento adquirida durante el curso

JUEGO “CRUZANDO FRONTERAS”: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA TRABAJAR LA CULTURA DE LOS PAÍSES HISPANOAMERICANOS EN LAS CLASES DE E/LE

Darilene Almeida Pinheiro¹

Tutor (a) Prof.^a Ma. Maria José Souza Lima²

RESUMEN: La cultura de los países hispanoamericanos son distintas y muy interesantes, y la relación juego/cultura puede promover la enseñanza de la cultura de la lengua-meta. Así que, los juegos tienen una gran importancia en el ámbito educativo pues a través de ellos los alumnos aprenden de una forma divertida e interactiva. En este sentido, la educación no puede permanecer ajena a esta realidad, principalmente cuando se trata de E/LE que utilizando esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, hace con que las clases sean más cercanas a la realidad vivida por los estudiantes y muestra cómo pueden favorecer en la adquisición de un segundo idioma. De este modo, este trabajo tiene como objetivo trabajar la cultura de los países hispanohablantes que hacen frontera con el Brasil a través del juego “Cruzando Fronteras”, haciendo así con que el alumno aprenda acerca de la cultura de países que están a nuestro alrededor. Eso puesto, los aspectos explotados en el juego son: comidas típicas, danzas características, fechas conmemorativas, puntos turísticos y expresiones idiomáticas. Cabe señalar que las fronteras son las líneas que separan territorios geográficos dominados por diferentes grupos, en otras palabras, son las fronteras que dividen a un país de otro. La metodología del trabajo está constituida de revisión bibliográfica con enfoque en la Cultura, en especial, utilizando los pensamientos de teóricos como Álvarez (2002), Bourdieu (2008), Candau (2003), Eagleton (2011), García, Escarbajal Y Escarbajal (2007), Méndez (2000), Piaget (1971), Skopinskaia (2003), Vygotsky (1989), los PCN's entre otros. Además, fue hecha la aplicación del juego “Cruzando Fronteras”, seguido de una encuesta que sirvió para ver lo que ellos aprendieron en la clase y con el juego. Como resultado de esa investigación tuvimos una clase y aplicación muy provechosa, los alumnos quedaron muy curiosos y mostraron bastante interés en aprender el contenido con el juego. Al fin y al cabo, el objetivo del juego fue alcanzado pues los alumnos aprendieron de forma dinámica y divertida a respecto de la cultura de los países consiguieron asociar a la suya, ampliando así su conocimiento cultural.

Palabras Claves: Cultura. Juego. Enseñanza-aprendizaje. Fronteras. E/LE.

RESUMO: A cultura dos países latino-americanos é diferente e muito interessante, e a relação jogo/cultura pode promover o ensino da cultura da língua alvo. Assim, os jogos têm grande importância no âmbito educacional, pois através deles os alunos aprendem de forma divertida e interativa. Nesse sentido, a educação não pode ficar alheia a esta realidade, principalmente quando se trata da E/LE, que ao utilizar esta ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, aproxima as aulas da realidade vivenciada pelos alunos e mostra

¹ Alumna de la carrera de Letras- español (UFPA) Universidade Federal do Pará- Campus universitario de Abaetetuba. Correo electrónico: darylneap@gmail.com

² Mestra em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES- UFPA). Profesora de la carrera de Letras – Licenciatura en Lengua Española, Faculdade de Ciências da Linguagem da UFPA – Campus universitario de Abaetetuba. Correo electrónico: mariajoselima@ufpa.br

o Brasil através do jogo “Cruzando Fronteiras”, permitindo assim que o aluno conheça a cultura dos países que estão ao nosso redor. Assim, os aspectos explorados são: comidas típicas, danças típicas, datas comemorativas, pontos turísticos e expressões idiomáticas. Cabe ressaltar que as fronteiras são as linhas que separam territórios geográficos dominados por diferentes grupos, ou seja, são as fronteiras que dividem um país de outro. A metodologia do trabalho consiste em uma revisão bibliográfica com foco na Cultura, em especial, utilizando os pensamentos de teóricos como Álvarez (2002) Bourdieu (2008) Candau (2003) Eagleton (2011), García, Escarbajal y Escarbajal (2007) Méndez (2000) Piaget (1971) Skopinskaja (2003) Vygotsky (1989), os PCN’s entre outros. Além da aplicação do jogo “Cruzando Fronteiras”, seguida de uma pesquisa que serviu para ver o que aprenderam na aula e com o jogo. Como resultado desta pesquisa tivemos uma aula muito proveitosa, os alunos ficaram muito curiosos e demonstraram muito interesse em aprender o conteúdo e o jogo. Por fim, o objetivo do jogo foi alcançado porque os alunos aprenderam de forma dinâmica e divertida sobre a cultura dos países que conseguiram associar à sua, ampliando assim o seu conhecimento cultural.

Palavras Chaves: Cultura, Jogo, Ensino-aprendizagem, Fronteiras, E/LE.

1. INTRODUCCIÓN

La lengua española a lo largo del tiempo ha sido importantísima para la comunicación entre las personas, ya que es hablado por cerca 599 millones de personas hablan la misma, según el informe anual del Instituto Cervantes, titulado “El español: una lengua viva. Informe 2023”¹. Segundo el libro *História dos Estudos Linguísticos*, de Heronides Moura e Morgana Cambrussi el español tiene gran semejanza con el portugués debido a que son lenguas hermanas, pues sus orígenes en el latín.

Así que, la presencia de la lengua española en Brasil se remonta a la colonización de tierras brasileñas y se ha intensificado a lo largo de los años, según Fernández (2005, p. 18), “más de cuatro millones de inmigrantes ocuparon las tierras de las regiones Sur y Sudeste como consecuencia de las graves crisis económicas que afectan a España desde mediados del siglo XIX”.

El español es hoy en día una lengua de fundamental importancia en el mundo. Cada vez hay más personas estudiando y hablando español en todo el mundo. Estamos rodeados de países que hablan español, por eso estamos en constante contacto con este idioma y cultura por eso es importante valorar ese idioma que está tan cerca de nosotros brasileños. Esto es lo que atestigua Álvarez (2002):

¹ https://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario_23/informes_ic/p01.htm

La proximidad entre ambos crea lo que llamamos un beneficio al inicio del aprendizaje, pero en las etapas más avanzadas se vuelve una dificultad, esto sucede porque la proximidad y la semejanza resultante contribuyen a una comprensión inicial que pueda desinhibir al estudiante en la etapa inicial, colocándolo como un falso principiante. Posteriormente, cuando el nivel de complejidad aumenta, la tendencia es cometer errores que pueden volverse fosilizables dentro del interlenguaje creada por el aprendizaje⁴ (ALVAREZ, 2002).²

Por eso, el presente trabajo tiene como objetivo principal trabajar la cultura de los países hispanoamericanos y a partir de los países que hablan español y hacen frontera con el Brasil, favorecer el conocimiento de la cultura y de la lengua española a través del Juego Cruzando Fronteras, enseñando al estudiante de forma lúdica y divertida, ampliando la cosmovisión de los estudiantes desde una postura positiva, empática y tolerante hacia las diferentes manifestaciones culturales.

También tiene como objetivos específicos promover el conocimiento sobre aspectos generales y aspectos socioculturales de países hispanohablantes como Argentina, Bolivia, Colombia, Paraguay, Perú, Uruguay y Venezuela para desarrollar el conocimiento cultural de los estudiantes e inculcar comprensión de diferentes manifestaciones culturales que se destacan en las sociedades de los países fronterizos con Brasil. De ese modo, busca responder las siguientes preguntas: Es posible que el alumno pueda aprender a través de los juegos y cuál su importancia para la enseñanza-aprendizaje de E/Le?

En consecuencia, otros objetivos son presentar la importancia del lúdico, que a través de los juegos con estudiantes de lengua española en una enseñanza didáctica y por esta razón valorarlo como recurso didáctico para la enseñanza/aprendizaje, y también presentar la importancia de estudiar la cultura en las clases de Español como Lengua Extranjera, demostrando la importancia de la misma en el proceso de enseñanza-aprendizaje como algo primordial también puede influenciar en la formación del ser humano como ciudadano que aprende y respeta otras culturas.

Por eso, este trabajo está estructurado de la siguiente manera primero hablaremos sobre la cultura, y como es importante incorporarla en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y este es un tema que ha sido discutido tanto por educadores como por movimientos sociales durante las últimas décadas. Como nos recuerda Bourdieu (2008), cultura y educación están interconectadas, y no pueden existir una sin la otra.

² Traducción de la autora: "a proximidade entre ambas crias o que nós chamamos de benefício no início da aprendizagem, mas que nos estágios mais avançados torna-se uma dificuldade. Isto acontece porque a proximidade e semelhança decorrente contribuem para uma compreensão inicial que pode desinibir o aluno na etapa inicial colocando-o como falso iniciante. Mais tarde, quando o nível de complexidade aumenta, a tendência é a cometer erros que podem se tornar fossilizáveis dentro da interlíngua criada pelo aprendiz" (ALVAREZ, 2002)

En seguida discutiremos sobre la importancia del lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de L/E y como ellos pueden ayudar los alumnos a tener más deseo para aprender sobre la cultura de los países hispanoamericanos usando el pensamiento algunos teóricos como Vygotsky (1989), Piaget (1971), Fuentes (2008) que defienden esa idea como una excelente herramienta didáctica para que los alumnos aprendan de forma interactiva y divertida, así como también los juegos en las clases de ELE.

También iremos adentrarse en el juego Cruzando Fronteras, explicando sus reglas, sus propuestas, sus objetivos, el tema abordado en el mismo, en seguida haremos un análisis del juego y concluiremos con las consideraciones finales del presente trabajo, trayendo el resultado como los alumnos desarrollaran esta actividad, y sus impresiones a respecto del juego, del contenido y de la clase.

Cabe subrayar, el Juego “Cruzando Fronteras” va a trabajar la cultura de los países que hacen frontera con el Brasil, haciendo con que los alumnos vean las diferencias y semejanzas asociando su realidad con las de los países que están más cercanos, mostrando como todos los pueblos producen cultura y ninguna es superior a la otra, las mismas son simplemente diferentes y todas deben ser respetadas.³

Sobre la frontera, según el Diccionario panhispánico del español jurídico es una línea que marca el límite exterior del territorio de un Estado, entendido como el espacio terrestre, marítimo y aéreo sobre el que ejerce su soberanía, lo que permite hablar de fronteras terrestres, marítimas y aéreas en función de la naturaleza física del espacio delimitado.⁴

A partir de lo expuesto, la metodología como ya fue dicho, está constituida de revisión bibliográfica con enfoque en la Cultura, utilizando los pensamientos de teóricos como Álvarez (2002), Bourdieu (2008), Candau (2003), Eagleton (2011), García Escarbajal Y Escarbajal (2007), Méndez (2000), Piaget (1971), Skopinskaja (2003), Vygotsky (1989), los PCN's entre otros. Además, fue hecha la aplicación del juego “Cruzando Fronteras”, seguido de una encuesta que sirvió para ver lo que ellos aprendieron en la clase y con el juego.

De la misma manera, al fin, el análisis de la clase y la aplicación del juego que demostraron ser muy provechoso pues los alumnos mostraron bastante gana tanto en el

³ El juego Cruzando Fronteras fue creado por la autora Darilene Almeida Pinheiro con el objetivo de favorecer y valorar las fronteras, a través de la cultura de los países hispanoamericanos. El nombre del juego tiene ese intuito de realmente cruzar las fronteras y aproximarse de la cultura de países que están al nuestro alrededor.

⁴ <https://dpej.rae.es/lema/frontera>

contenido y con en el juego, desde la primera clase quedaron muy curiosos y entusiasmados. La aplicación del juego fue practica y rápida pues los alumnos mostraron bastante interés y deseo de aprender realmente sobre el contenido estudiado, así como la encuesta que obtuvo resultados positivos acerca del juego en cuestión., en la próxima sección trabajaremos sobre el concepto de cultura y la importancia de la misma en las clases de español como lengua extranjera.

2. ¿QUÉ ES CULTURA?

Ahora discutiremos sobre la cultura, sus conceptos, sus aspectos, entre otros. La palabra cultura según FERREIRA (1986) proviene del latín colere, que significa cultivar. Con el tiempo surgieron varios conceptos al respecto, estando directamente vinculados a la sociedad, ideas, valores y comportamientos de un determinado grupo social. Podemos decir que la cultura es el conjunto de manifestaciones artísticas, sociales, lingüísticas y comportamentales de un pueblo, grupo social o civilización.

Al principio ella es un elemento que ha formado parte de la sociedad desde los inicios de la humanidad, es algo activo en la vida de todos los seres humanos, se puede expresar a través de sus acciones hacia la sociedad. Forman parte de la cultura de un pueblo las siguientes actividades y manifestaciones: música, teatro, rituales religiosos, lengua hablada y escrita, mitos, costumbres alimentarias, danzas, arquitectura, inventos, pensamientos, formas de organización social, folklore, fiestas populares, tradiciones. etc.

Cabe destacar la definición de la cultura formulada por Edward B. Tylor según la cual cultura es “todo el complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y todos los demás hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad”⁵, o sea, es un conjunto de ideas, comportamientos, símbolos y prácticas sociales artificiales aprendidas de generación en generación a lo largo de la vida en sociedad.

Se puede señalar que la cultura está ocupando cada vez más espacio en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras, varios estudiosos han venido discutiendo este término a lo largo del tiempo para Eagleton (2011), “cultura es considerada una de las dos o tres palabras más complejas de nuestro idioma [...]”, con eso podemos ver qué hablar de cultura es algo muy complejo.

⁵ <https://archive.org/stream/primitivculture01tylouoft#page/n17/mode/2up>

De hecho, ese es un tema que abarca diferentes áreas del conocimiento y definirla es una tarea muy difícil. García, Escarbajal y Escarbajal (2007) afirman que el concepto es difuso, inacabado y en constante evolución, eso porque ella puede pasar por mudanzas cuando interactúa con otras culturas pudiendo así generar nuevas culturas, o sea la cultura puede ser actualizada con el tiempo y con las mudanzas de sus individuos.

García, Escarbajal y Escarbajal (2007) afirman que la cultura se construye compartiendo significados, que dan sentido a nuestra cosmovisión y nos hace comportarnos de cierta manera, o sea ella nunca está acabada y puede ir renovando con el tiempo pues la forma como vemos el mundo cambia de acuerdo con el tiempo compartiendo así nuevos conceptos y una nueva visión cultural.

En suma, definir lo que es la cultura es un tema discutido por diversos autores y teóricos pues existen varias concepciones que se puede utilizar, es un tema muy extenso que puede tener varias definiciones y es casi imposible elegir solamente uno, cada uno tiene su pensamiento y cada pensamiento habla realmente de lo que ella puede significar en cada área del conocimiento.

Designar lo que ella significa es algo muy amplio eso porque ella evoca muchos intereses hacia la sociedad, interés multidisciplinarios, es un tema estudiado por diversas áreas del conocimiento como historia, antropología, sociología, comunicación, administración, economía, etc. Y en cada área citada posee distintos enfoques y usos para ser aplicada.

Candau (2003) afirma que la cultura es un fenómeno plural, multiforme que no es estático, sino que está en constante transformación, involucrando un proceso de crear y recrear. Es decir, la cultura es a su vez un componente activo en la vida del ser humano y se manifiesta en los actos más comunes de la conducta del individuo y, no hay individuo que no posea cultura, por el contrario, cada uno es creador y propagador de cultura.

Hay cultura en toda la realidad que nos rodea. Por tanto, no existe ningún acto humano que no exprese la misma. Ya sea el idioma, las creencias religiosas, el amor, las artes, la política, la arquitectura, las prácticas económicas e incluso las de higiene personal en todas estas actividades encontramos la cultura de un pueblo. Siendo así, ella es un modo de producción de subjetividad, una forma de construcción de sujetos.

2.1 ¿Por qué Enseñar La Cultura En Las Clases De E/Le?

En esa sección hablaremos de la importancia de estudiar la cultura en las clases de español. Para Bourdieu, la escuela es un instrumento de reproducción de una cultura dominante que fue elegida arbitrariamente en detrimento de otras culturas y de las desigualdades sociales, para este importante autor la cultura no existe sin la educación y viceversa, los dos están interconectados.

Vygotsky sostiene que el aprendizaje de un individuo no puede dissociarse del contexto histórico, social y cultural en el que se encuentra inserto. Para aprender, desarrollar conocimientos y autoconstruirse, el ser humano necesita interactuar con otros miembros de su especie, con el medio ambiente y también con la cultura.

La cultura en el ámbito educativo y la incorporación de la misma en proceso de enseñanza-aprendizaje de E/Le es una relación estudiada por diversos autores ellas juntas se convierten en elementos socializadores, capaces de cambiar la forma de pensar tanto de estudiantes como de profesores, ampliando su conocimiento a respecto del mundo a su alrededor, conociendo otras realidades allá de la suya, otros pensamientos.

Skopinskaja (2003, p.56) afirma que uno de los mayores problemas que enfrentan los profesores de idiomas es elegir el material didáctico apropiado y qué contenido cultural presentar. Dicho esto, corresponde al docente elegir materiales que ayuden al alumno a buscar más información sobre la cultura de destino y fomenten una mirada crítica para evitar un conocimiento superficial de la cultura estudiada.

Así, Cultura y educación en relación con la formación del ser humano como ciudadano enfatiza el carácter fundamental de acciones que integran manifestaciones intelectuales y artísticas en las prácticas pedagógicas de enseñanza. Según Sánchez Lobato & Santos Gargallo (2004 p.835) afirman que:

Abordar los contenidos culturales en la enseñanza de lenguas requiere la consideración de aquellas competencias generales individuales que sustentan la competencia para comunicar y que se movilizan de forma integrada al lado de aquellas otras de orden propiamente lingüístico (competencia lingüística, sociolingüística y pragmática) en el uso y aprendizaje de la lengua Sánchez Lobato & Santos Gargallo (2004 p.835)

Cuando se trata de cultura en relación con la educación, su misión principal es transmitir valores institucionales, valores y símbolos integrados, compuestos a lo largo de varias generaciones y con características propias de una comunidad humana peculiar,

conceptualizadas de manera más o menos amplia y excluyente, resultando en una obra y un bien colectivo (FORQUIN, 1997).

Con relación a la cultura, ella debe estar presente en el ámbito escolar, pues también forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, nutre, socializa y aporta ideas para un aprendizaje eficiente, además de jugar un papel sumamente importante en la formación de un individuo crítico y socializado. Nutre todo el proceso educativo y el proceso de formación individual del estudiante.

Sabemos que la relación cultura y educación es muy importante pues agrega valores en la vida de los estudiantes haya visto que estará aprendiendo cosas allá de su realidad, sin salir de la clase, cosas que pueden estar cercanas o lejanas, cosas semejantes o diferentes, y el más importante es que el alumno aprende a valorizar y respetar las diferentes culturas.

La lengua y la cultura generalmente se consideran dos pilares inseparables de lo que se entiende por enseñanza de idiomas. Por eso, a lo largo de la historia de la enseñanza de lenguas, innumerables personas sostienen que enseñarla permite el enriquecimiento y la consolidación de lo aprendido sobre la lengua, o sea, defienden que a través de la cultura los alumnos pueden aprender aún más y se interesar por el contenido estudiado.

Trabajar la diversidad cultural en el aula es clave para la integración real de los alumnos. Además, contribuye a formar personas más empáticas y tolerantes, lo que repercute en sociedades más igualitarias. Afrontar la diversidad en el aula supone un reto, pero también una oportunidad para formar a personas más respetuosas, empáticas y tolerantes.

Estamos trabajando en el término cultura en un sentido amplio y sabemos que la tarea de definir qué es cultura es muy complejo. En este trabajo se destaca el entendimiento de Méndez(2000), quien es una investigadora en el campo de E/LE, que analiza definiciones de cultura que hablan de la forma de vida, costumbres, desarrollo artístico y científico de un determinado grupo social, pero añade una visión diferente de estos conceptos. Según ella, las definiciones conocidas de cultura abarcan la historia, la política, la economía, las tradiciones de un país, pero añade:

[...] cultura no solo entendemos las diferentes formas de actuar, tradiciones, los comportamientos, es decir, las diferencias que distinguen a un pueblo de los demás, sino también todas aquellas cosas que nos acercan a los diferentes pueblos, es decir, lo común que tenemos entre nosotros. (p.138)

En nuestro trabajo iremos trabajar la cultura de los países hispanoamericanos que hacen frontera con el Brasil hablando de las costumbres, la culinaria, los feriados, la religiosidad, las tradiciones y relacionar con la nuestra cultura asociando lo que es igual y lo que es diferente entre las culturas, para reforzar la frontera existente entre ellos y valorar la cultura

de países de los países que nos rodean.

2.2 La Cultura En Los Países Hispanoamericanos

Ahora hablaremos sobre la cultura de los países hispanoamericanos. En ese trabajo tenemos el objetivo de favorecer las fronteras existentes en nuestro país, usando la cultura de los países que están al nuestro alrededor, porque a pesar de que la mayoría de los países que hacen fronteras con el Brasil son países hispanohablantes, ellos no son tan valorados y tenemos que valorizar esta realidad que está tan cercana de nosotros.

Los aspectos culturales de los pueblos que a América Latina están fuertemente marcados por la construcción de una identidad regional basada en los llamados pueblos originarios. La presencia de estos pueblos, principalmente indígenas influyó activamente en la formación de un escenario cultural muy diverso, caracterizado por la heterogeneidad de prácticas culturales.⁶

Además, otros elementos representativos de la cultura hispanoamericana son una dieta basada en alimentos regionales, como el maíz, la yuca y frutas tropicales, y también ritmos musicales, como la samba, el “Axé” y el *Reggae*. En materia deportiva destaca el fútbol, especialmente en los países del sur de esta región, como Argentina que es un país que tienen muchos amantes del deporte.

La cultura latinoamericana es en realidad una suma de ideologías, tradiciones, creencias e historias que nos configuran como región. La principal característica definitoria de hispanoamericana es su diversidad. A lo largo de este vasto territorio, podemos observar importantes diferencias culturales entre los países vecinos e incluso dentro de cada región.

Otro importante signo de identidad en la cultura hispanoamericana es su gastronomía. En Perú, por ejemplo, encontramos sabores intensos, con preferencia por platos picantes a base de pescado, mientras que en Brasil puede ir desde platos amazónicos a base de pescados exóticos, pasando por la barbacoa, más común en el sur, hasta las clásicas “feijoadas”, compuestas por frijoles y arroz⁷.

Así como en Brasil, la cultura hispanoamericana posee muchas fiestas tradicionales, como la Semana Santa, el Carnaval, San Juan, las fiestas religiosas, entre otros, algunos son muy parecidos con la nuestra manera de celebrar y otros diferentes con sus

⁶ <https://www.google.com/amp/s/mundoeducacao.uol.com.br/amp/geografia/america-latina-1.htm>

⁷ <https://www.sherlockcomms.com/pt/blog/cultura-latino-americana-homogenea/>

particularidades que la diferencian de la nuestra cultura y que destacan a su pueblo, sus costumbres y sus tradiciones.

Las danzas también son otros aspectos culturales que se destacan, así como en el Brasil tenemos la samba, los países hispanoamericanos también tienen sus danzas típicas como el tango en la Argentina, la salsa en la Venezuela, la Marinera en el Perú, Caporales en la Bolivia, entre otros, danzas esas que son originarias de determinado pueblo que muestran las individualidades de cada uno.

En las clases de E/LE es muy interesante trabajar esos contenidos pues estimula al alumno tener interés en aprender otras culturas allá de la suya. No es nada nuevo que dominar lenguas extranjeras es fundamental en el mundo globalizado. En este contexto, el español se presenta como una de las mejores y más ventajosas opciones para los brasileños, tanto desde el punto de vista profesional como académico y cultural.

En una reflexión sobre el lugar de la cultura en la enseñanza de lenguas extranjeras, Almeida Filho (2002) señala dos posiciones posibles: la que concibe que el aprendizaje de idiomas sería lo primero y, poco a poco, se irían incorporando elementos culturales, o el aprendizaje de lo cultural, y posteriormente, a partir de esta base, si absorbiera el idioma de destino. Según el autor, ambas posiciones conducen a una visión radical sobre el lugar de la cultura en el desarrollo de la competencia comunicativa en aprendices⁸.

Después de hablar sobre la cultura, su importancia, sus aspectos, ahora iremos para otra parte de ese trabajo, que es sobre el lúdico, y su importancia para las clases de E/LE, sobre los juegos y en la enseñanza de E/LE, cuáles los aspectos positivos de esas importantes herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de español.

3. EL LÚDICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE E/LE

Según el diccionario universal da língua portuguesa (2000) el lúdico se origina del latín *lucus*, que significa juegos y/o diversión. Una actividad lúdica en la enseñanza y aprendizaje, principalmente de una LE, estimula al alumno a querer aprender el idioma, y son de suma importancia en el cotidiano del niño para concretar lo que fue enseñado, de esa forma el profesor estimula al niño a aprender, cuánto la enseñanza de una LE puede ser divertida.

Asimismo, los recursos lúdicos son riquísimos pues pueden abarcar varios aspectos

⁸ https://drive.google.com/open?id=1uhY6fEzPOmAfU_cfn-WfoBTT-MmKDtJt

del niño, principalmente, cuando estos se utilizan en la enseñanza y el aprendizaje, cuando se utiliza en el aula, hace que el niño juegue con el conocimiento, produciendo un viaje en el tiempo, en el pasado, presente y futuro, pues de esta manera el estudiante fantasea su aprendizaje y crea la autonomía de lo que aprende a través de juegos, creando así relaciones de lo que fue enseñado y de lo que fue aprendido. 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, 2008, p.6)

El lúdico permite ampliar el conocimiento del individuo, ya que estimula áreas vinculadas al aprendizaje. Tratándose de los estudiantes, el aprendizaje mediante el uso de juegos didácticos estimula el desarrollo y mejora las habilidades; siendo así, los juegos se convierten en herramientas capaces de despertar el potencial creativo, haciendo con que el alumno tenga más interés en aprender realmente el contenido.

Así, de esa forma podemos decir que la utilización del lúdico en las clases de E/LE va a propiciar al alumno un aprendizaje amplio y rico. El profesor a partir del momento que utiliza esa herramienta como metodología de enseñanza pasa a ofrecer al alumnado una serie de posibilidades y maneras que favorecen la enseñanza de cualquier disciplina de la gran curricular.

El lúdico puede ser considerado algo agradable pues posee la capacidad de envolver al alumno con bastante entusiasmo y es eso que hace con que se torne una actividad motivacional dentro del cual se desarrolla, la alegría conlleva un interés intrínseco, canalizando energías hacia un esfuerzo total para lograr el objetivo determinado en el juego.

A través del lúdico el niño desarrolla sus habilidades cognitivas, motoras, creativas, intelectuales, entre varias otras que pueden ser abordadas, desarrolladas y ofrecidas por esa metodología, además de hacer de manera lúdica la enseñanza de inclusión de los discentes que poseen discapacidad, con que el alumno venga a interactuar unos con otros, respetando los valores humanos y las diversas culturas y religiones que puedan tener dentro del aula o institución escolar.

De esta forma, para el aprendizaje de idiomas, en este caso, el idioma el español, sirve para el desarrollo más completo del aprendiz, debe ir más allá del conocimiento del vocabulario y reglas gramaticales y cubrir la dimensión cultural para comprender comportamientos y realidades, sin juicios de valor y/o visión estereotipada, estableciendo

puentes entre su cultura de origen y la de los países hispanohablantes (PCIC, 2006)

La utilización del lúdico en la escuela es fundamental para fomentar actividades con juegos, por, ejemplo, buscando una forma de aprendizaje agradable e interesante para los estudiantes, esta herramienta facilita el trabajo del profesor, porque a través del juego se puede observar el camino, el pensamiento de los estudiantes y ayudarlos a comprender el contenido escolar y superar sus dificultades.

Vygotsky (1989), importante teórico de la psicología del desarrollo, destaca aspectos de la percepción, la atención, la memoria y el lenguaje. Según él el lúdico influye en el desarrollo del niño y puede contribuir a la expansión de sus habilidades conceptuales. Según el autor, es a través del juego que el niño pueda definir conceptos, crear situaciones que desarrollen situaciones reales, desde este proceso dinámico contribuyendo a la evolución en la enseñanza del desarrollo social y educativo. (VYGOTSKY, 1989.)

El lúdico es una actividad ligada al ser humano, es a través de él que crea un aprendizaje aún más significativo, a medida que el estudiante se interesa en las actividades y juegos propuestos por el educador, instigando y llamando la atención sobre el tema tratado. Al trabajar con este recurso, los estudiantes también desarrollan un crecimiento tanto físico como mental, intelectual, que conduce a la construcción de la autonomía.

De ese modo, el trabajo nació de la necesidad de reforzar como el lúdico puede convertirse en un recurso útil al servicio del profesor, 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.

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 disminuir las dificultades de esa problemática, es decir, hacer el uso de actividades creativas, ya que estas permiten clases diferentes.

Después de discutir sobre el lúdico, en la próxima sección vamos a especificar aún más sobre la importancia de los juegos y cuáles son sus importancias y sus puntos positivos en el ámbito escolar y principalmente en la enseñanza de LE.

3.1 La Importancia De Los Juegos En La Enseñanza De E/Le

En este momento, se va a introducir la cuestión de la importancia de los juegos en la

enseñanza del español como LE y como ellos pueden obtener gran éxito para aprender la cultura de los países, pues los alumnos aprenden de manera práctica por lo hecho de asociar a su propia cultura y divertida por lo hecho de ser algo dinámico. 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)

La importancia que los juegos tienen en relación a la enseñanza de una lengua extranjera como actividades de estrategias cognitivas, los juegos atribuyen al estudiante la búsqueda de soluciones y desarrollan sus estrategias de memorización y creatividad. 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)

El uso de juegos en el plan de estudios de la enseñanza de idiomas, además de ser útil para el desarrollo de la oralidad, así como la escritura y la lectura, también va a ayudar al alumno a ampliar las diversas habilidades lingüísticas como la escritura, gramática, aumentar el cognitivo y el meta cognitivo y pasa a tener confianza en el momento en que estará leyendo frases o textos, aprende a diferenciar la unidad fonológica de cada sílaba, entre otros.

En el ámbito escolar aporta varias ventajas tanto para el proceso de enseñanza-aprendizaje como para la evolución de los estudiantes, ya que el juego impulsa a los estudiantes y funciona como un gran motivador; a través del juego obtiene placer y realiza una actividad espontánea y voluntaria para lograr la meta con éxito y competencia.

Según Piaget (1971), el desarrollo infantil se produce a través del juego. Necesita jugar para crecer, necesita del mismo como equilibrio con el mundo. Por tanto, podemos decir que es parte del crecimiento del ser humano, las actividades lúdicas fomentan la creatividad y desarrollan el intelectual del niño, ayudando en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aprendiendo de una forma divertida.

El uso de esos recursos didácticos puede ser un camino viable, ya que puede ayudar a llenar varios vacíos dejados por el proceso de transmisión-recepción de contenidos, facilitando la construcción y apropiación de conocimientos y despertando el interés de los estudiantes, quienes tendrán una participación más activa en el proceso de enseñanza-

aprendizaje (Costa; Gonzaga; Miranda, 2016), teniendo el docente el papel de mediador.

El profesor tiene un papel de suma importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje eso porque es él que es el mediador del conocimiento, o sea, quien va transmitir su conocimiento para los alumnos y cuando se usa de herramientas más atractivo él consigue la atención del alumno para la clase y el contenido estudiado, facilitando así a la comprensión de ellos.

También tienen gran importancia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que alienta capacidades de comunicación y expresión, actúan en el proceso de apropiación del conocimiento, permitiendo el progreso espontáneo y creativo, la evolución de habilidades, en el ámbito de las relaciones interpersonales, el liderazgo y el trabajo en equipo.

Además de hablar sobre la importancia del juego en las clases de LE, ahora vamos a hablar sobre la metodología de ese trabajo, como fue construido, las clases, la aplicación del juego y cuáles fueron los puntos positivos y las dificultades que observamos tanto en los alumnos como en la clase en general.

4. METODOLOGIA

Este trabajo tuvo inicio por medio de una investigación bibliográfica a respecto de la cultura como concepto y de aspectos culturales de los países hispanoamericanos. También es una investigación de naturaleza cualitativa pues se trata de aplicación del juego “Cruzando Fronteras” donde vamos a ver cuáles son los aspectos favorables y las dificultades de los alumnos y sus opiniones al respecto del mismo.

Posteriormente, la investigación fue aplicada en la escuela Instituto Nossa Senhora dos Anjos (INSA) en municipio de Abaetetuba, en el primer año de la enseñanza mediana, fue aplicada a 45 alumnos, y ocurrió en 2 días, día 21 de noviembre de 2023 y día 22 de noviembre de 2023. En primer día se explicó qué significa cultura y cuál es su significado y su utilidad para la enseñanza de la lengua española, especificando los diferentes tipos de cultura existentes, los aspectos culturales de los países hispanohablantes utilizando de ejemplos de danzas, comidas, fechas conmemorativas, entre otros.

Después se realizó una investigación de naturaleza cualitativa, específicamente un estudio a través de aplicación del juego “Cruzando Fronteras” observando como los alumnos recibieran la actividad, sus opiniones, los desafíos y cuáles fueron los resultados del juego en la clase y lo que aprendieron a respecto de las culturas de los países.

La aplicación del juego se dio en 2 fases, primero hablaremos sobre lo que significa la cultura y la importancia de la misma en la sociedad, y después empezaremos a explicar el juego. La primera fase del juego que es 'Adivina' a través de 3 consejos los alumnos tendrán que adivinar de cual país se trata la cultura en cuestión, después ocurrirá la segunda fase que es el 'Pasa y Repasa' que será en grupo, y tendrán que saber la respuesta sobre la cultura de los países. La tercera y última fase será el 'Juego de Memoria' que será con figuras y nombres de las culturas de los países y tendrán que encontrar los pares y hablar de cual país se trata.

Luego después del juego fue entregada una encuesta a los alumnos donde ellos tendrían que responder algunas preguntas para ver si realmente aprendieron el contenido a través del juego, en esa encuesta tenían preguntas objetivas y otras subjetivas a respecto del contenido estudiado tanto en la clase como en el juego. Ahora, iremos hablar sobre el juego, sus fases, sus reglas, entre otros.

4.1 Sobre El Juego Cruzando Fronteras

Antes de aplicar el juego tuvimos primer la clase de introducción, donde hablamos sobre la cultura de los países, primero escuchamos las opiniones de los alumnos a respecto de lo que entienden por cultura y después hablamos los aspectos culturales, los países que hacen frontera con el Brasil, preparando los alumnos para el juego. Después aplicamos la clase mostrando la importancia de estudiar esos contenidos

El Juego "Cruzando Fronteras" tiene como objetivo trabajar la cultura de los países hispanoamericanos que hacen frontera con el Brasil, Argentina, Bolivia, Colombia, Paraguay, Perú, Uruguay y Venezuela, la idea del juego es que los alumnos asocien la cultura brasileña con la de esos países. El juego trata sobre comidas típicas, danzas típicas, puntos turísticos, expresiones idiomáticas, fechas conmemorativas, entre otros.

Figura 1 – Logo Del Juego Cruzando Fronteras



Elaborado por la autora 2023

En la primera fase del juego vamos a presentar la cultura de los países con consejos a respecto de la cultura de los países y los alumnos tendrán que adivinar de cual país se trata. Cada tarjeta tendrá tres informaciones sobre la cultura y tendrá que adivinar de cual país es. En la primera pista es más completa y las siguientes son más específicas. Cada equipo podrá dar su opinión sobre una tarjeta a la vez, es decir, habrá una tarjeta para cada equipo de forma alternada. Al final de cada consejo, el equipo puede adivinar. Si no lo sabe la respuesta, el equipo adversario tiene derecho a intentar responder. Si lo haces bien, obtienes un punto.

Figura 2 – 1° Fase del Juego

<p>1. Es un gran productor de vino, tiene muy buenos amantes de las bebidas.</p> <p>2. El fútbol es un atractivo que impulsa la actividad turística en este país</p> <p>3. El tango es un de los símbolos de eso país</p> <p>Respuesta: Argentina</p>	<p>1. Es un país muy moderno e industrializado. La infraestructura es una de las mejores de América Latina.</p> <p>2. El mate es considerado un símbolo del país</p> <p>3. El Carnaval es los más largos del mundo, con más de 40 días.</p> <p>Respuesta: Uruguay</p>
<p>1. Salchipapas es una comida típica de eso país</p> <p>2. La fiesta del gran poder es una tradición de eso país</p> <p>3. La paz es su capital y un grande punto turístico de eso país</p> <p>Respuesta: Bolivia</p>	<p>1. El Inty Raymi es una de las fiestas más importantes de eso país.</p> <p>2. El Ceviche es una comida típica de eso país.</p> <p>3. Machu Picchu es un gran punto turístico de eso país.</p> <p>Respuesta: Perú</p>
<p>1. La lengua guaraní es un ejemplo de resistencia de la cultura indígena a nivel local.</p> <p>2. A chipa, o bori bori e a sopa paraguaya son nombres de las comidas típicos ampliamente consumidos en eso país.</p> <p>3. Las danzas típicas de eso país son la polca y la galopa</p> <p>Respuesta: Paraguay</p>	<p>1. La salsa es la danza más conocida de eso país.</p> <p>2. La ciudad de Mérida cuenta con uno de los teleféricos más grandes del mundo que conecta la ciudad con el Pico Bolívar.</p> <p>3. Es el país con las mayores reservas de petróleo reconocidas entre todas las naciones.</p> <p>Respuesta: Venezuela</p>
<p>1. La cultura colombiana se caracteriza por la realización de diversas fiestas, con énfasis en el carnaval.</p> <p>2. Las ciudades de Bogotá y Medellín son importantes centros de turismo de eventos y negocios</p> <p>3. El Carnaval de Barranquilla es considerado el principal evento cultural del país.</p> <p>Respuesta: Colombia</p>	<p>Elaborado por la autora 2023</p>

En la segunda fase, el pasa y repasa, como los alumnos ya tendrán un poco de conocimiento a respecto de la cultura de los países, ahora es una competición entre dos grupos donde un grupo ya estará con la respuesta y va preguntar al otro que tendrá que saber la respuesta de la cultura de determinado país.

La clase se dividirá en grupos y cada uno recibirá cuatro tarjetas que contienen preguntas con sus respectivas respuestas sobre la cultura de los países hispanoamericanos. Cada grupo hará preguntas a otro grupo. Si la respuesta es correcta, se suma un punto; Un grupo a la vez hace las preguntas hasta que se acaben las tarjetas. Gana el equipo que obtenga el mayor número de puntos.

Figura 3 – 2º Fase del Juego

<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es la capital de Argentina? 2. ¿Qué es el choripán? 3. Cite un punto turístico de Argentina 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cite una danza típica del Bolivia 2. ¿Cómo se llama el lago navegable más alto del mundo? 3. ¿Qué es la fiesta de Gran Poder?
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es el Machu Picchu ubicado en el Perú? 2. ¿Cómo es el Ceviche? 3. ¿Cómo también es conocido el Inty Raymi? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Allá del español. ¿Cuál es el otro idioma oficial de Paraguay? 2. ¿Qué es la Polca Paraguaya? 3. Cite una comida típica de Paraguay
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo es celebrado el Carnaval en Uruguay y como es llamado? 2. ¿Qué es el Candombe? 3. Cite una comida típica de Uruguay 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es la danza más conocida de Venezuela? 2. ¿Qué es la gran sabana? 3. ¿Qué significa la expresión "Rumba"?
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es la danza típica de Colombia? 2. ¿Qué son las Arepas? 3. ¿Cuál es la isla más conocida de Colombia? 	<p>Elaborado por la autora 2023</p>

Figura 4– 2º Fase del Juego – Respuestas

<ol style="list-style-type: none"> 1. Buenos Aires 2. El choripán, también llamado chori, es un tipo de comida que saludo consta de dos rebanadas de pan, entre las cuales se coloca un chorizo, generalmente aderezado con chimichurri o salsa criolla. 3. La Plata, Patagonia, Garganta del Diablo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caporales, diablada, morenada 2. Lago Titicaca 3. La fiesta del "Señor Jesús del Gran Poder" es el mayor evento folclórico de la ciudad de La Paz (Bolivia), el nombre de la fiesta hace referencia a Jesucristo, a quien los placeres están verdaderamente dedicados.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Machu Picchu es una ciudadela inca en lo alto de la Cordillera de los Andes, reconocida como una de las maravillas del mundo moderno. 2. Es un plato peruano a base de pescado crudo o camarones marinados en jugo de limón, lima u otro cítrico. Lo imprescindible es que el pescado sea blanco, pero de carne firme; 3. Fiesta del Sol 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Guarani 2. Es un género musical que surgió de la dialéctica del repertorio campesino paraguayo 3. Dulce de Mamón, Chipa de Queso, Vori Vori
<ol style="list-style-type: none"> 1. El desfile de Llamadas el Carnaval uruguayo es uno de los más largos del mundo, con más de 40 días de celebración, 2. Candombe es un baile de tambores típico de América del Sur y juega un papel importante en la cultura uruguaya. 3. Alfajor, Parrilla Uruguaya, Chivito 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salsa, La Cocaína, Joropo 2. Es una región ubicada al sur de Venezuela, que pertenece al territorio del Parque Nacional Canaima, en el estado Bolívar. 3. La expresión significa fiesta.
<ol style="list-style-type: none"> 1. La Zumba 2. Son un tipo de pan/torta de maíz muy conocido en Colombia, normalmente se sirven para el desayuno y la merienda. 3. La Isla de San Andrés 	

Elaborado por la autora 2023

La 3º fase del juego es el de memoria, en la última fase los alumnos tendrán que asociar las figuras a el nombre del aspecto cultural de los países, habrá dos tarjetas a respecto de la cultura, dónde en una habrá una imagen y en la otra habrá el nombre y tendrán que encontrar los pares y hablar de cual país se trata tal Cultura. En primer momento iremos

muestrear todas las cartas con información cultural de los diferentes países que componen el juego. Colocar todas las cartas que componen el juego boca arriba, de manera que se vean las diferentes parejas.

Después todas las tarjetas estarán boca abajo, y será jugado en parejas pedir a uno representante de cada grupo y encontrar los pares; Si no encontrar una pareja igual, el alumno tendrá que volver a meterse las cartas en la boca y pasar el turno a otro niño que tendrá que voltear las cartas, intentando encontrar una pareja; El juego deberá continuar descubriendo todas las parejas, alternando siempre los turnos de los participantes;

Al devolver una tarjeta, el estudiante debe verbalizar de que cuál aspecto cultural se trata y hablar el nombre del país, para que los otros estudiantes también sepan y aprenden aún más sobre la cultura de los países.

Figura 5– 3° Fase del Juego



Elaborado por la autora 2023

Figura 6 – 3° Fase del Juego - 2



Elaborado por la autora 2023

4.2 Aplicación Y Análisis

Ahora iremos analizar cuáles fueron los aspectos positivos, las ventajas y dificultades que tuvimos tanto en la aplicación del juego cuánto a la clase. En el día 21 de noviembre, con la turma del primero año de la enseñanza mediana de la escuela Instituto Nossa Senhora dos Anjos (INSA) a las 7:15, en la clase de español impartida por el profesor Josildo, estaban presentes en la clase 45 alumnos. Empezamos la primera clase que fue la presentación del contenido sobre la cultura de los países hispanoamericanos que hacen frontera con el Brasil.

En el primero momento trabajamos la oralidad de los alumnos para saber lo que ellos entienden por cultura, lo que entienden por frontera, se ellos saben cuáles son los países que hacen frontera con el Brasil, se ellos conocen la cultura de esos países, se ellos saben que la mayoría de esos países son países hispanohablantes, que tienen el español como idioma oficial. Algunos alumnos respondieron las preguntas hechas de forma general, sobre

la cultura la mayoría respondió la misma cosa que sería la realidad vivida por una determinada sociedad que es pasada de generación a generación, sobre las fronteras los alumnos quedarán más callados, mostraran está un poco dudosos con la respuesta. Ya a respecto de los países que hacen frontera con el Brasil la mayoría sabía los países, pero no sabían que la mayoría eran hispanohablantes. En el segundo momento, empezamos un diálogo sobre los países que hacen frontera con el Brasil, fue preguntado para ellos se saben los nombres de los países, se sabían las capitales, lo que sabían a respecto de ellos, se conocían algo al respecto de la cultura de los mismos. Como respuestas la mayoría ellos consiguieron acertar cuanto a los nombres de los países, las capitales, pero sobre la cultura sabían pocas cosas, hablaban del tango, del fútbol que son destaques de la cultura de Argentina.

Después fue presentado el plan de clase y fue empezado a explicar cómo funcionaría la clase, con la diapositiva⁹ hablamos del contenido de lo que es la cultura de los países hispanoamericanos que hacen fronteras con el Brasil, explicando los aspectos culturales, las semejanzas y las diferencias con la nuestra, hablamos de la importancia de las fronteras y de estudiar la cultura de los países que está a cerca de nosotros.

En seguida hablamos de juego y la importancia y los beneficios de ellos en la enseñanza de una lengua extranjera, y como empezamos a hablar de juego los alumnos se quedarán muy curiosos para saber o porqué que estábamos hablando de juegos, si haríamos algún juego con ellos, y percibimos que despertó mayor interés en ellos de saber realmente el contenido.

Como fue despertado la curiosidad de los alumnos, aprovechamos para pasar una revisión del contenido para saber lo que aprendieron y entendieron de la clase y hablamos para ellos estudiaren que en la próxima clase haríamos un juego a respecto del contenido y que el grupo que ganar recibirá un premio, y ellos quedaron muy entusiasmados con la noticia del juego.

En la segunda clase hecha en el día 22 de noviembre en el mismo grupo y en el mismo horario empezó la segunda clase que es la aplicación del Juego Cruzando Fronteras, primeramente exponemos el plan de clase, y como funcionaría la misma, después presentamos la diapositiva¹⁰ con el paso a paso y las reglas del juego, hicimos la presentación visual del juego con las tarjetas y los alumnos se mostraron muy curiosos y

⁹ <https://drive.google.com/file/d/1yTg-wHpNehLwc1uoxiDsmUkXEoEl7pgX/view?usp=drivesdk>

¹⁰ https://drive.google.com/file/d/1y5QklxpU6SbzTGmX_jsY4Urda36NDLRF/view?usp=drivesdk

entusiasmados pero prestaran bastante atención en la explicación y tiraron sus dudas también.

En seguida empezamos la aplicación del juego con su primera fase que es la adivina, donde en la tarjeta habrá tres consejos y el alumno tendrá que adivinar de la cultura de cuál país se está hablando, fueron siete tarjetas una de cada país, Argentina, Bolivia, Colombia, Paraguay, Perú, Uruguay y Venezuela cuanto a la aplicación de esa primera fase en algunas tarjetas los alumnos acertaron muy rápido, en otras demoraron un poco, y también en algunas no supieron responder.

Dividimos la clase en dos grupos que disputaron entre sí, los nombres de los grupos fueron “verde” y “amarillo” dando énfasis en los colores de las banderas de los países, en esa primera fase ganó la equipo “verde” que consiguió 2 puntos, pero las preguntas fueron bien disputadas, la equipo ganó por 1 punto de diferencia y solo tuvimos el resultado en la última pregunta.

Después inició la segunda fase del juego que es el pasa y repasa ahora será una competición entre dos grupos donde un grupo ya estará con la respuesta y va preguntar al otro que tendrá que saber la respuesta de la cultura de determinado país, también fueron siete tarjetas de preguntas pero en esa fase también tendría siete tarjetas con las respuestas, fueron entregues tres a cada equipo y una quedó con el profesor caso hubiera empate, el grupo que hacer las preguntas ya estará con la tarjeta de respuesta también y va analizar si el otro grupo acertó o erró la pregunta.

En esa fase fue entregue tres tarjetas con las preguntas y tres con las respuestas para cada grupo, una se quedó con el profesor caso tuviese empate, pero no fue preciso, fue una fase también muy disputada los alumnos mostraron que realmente estudiaran el contenido y que se interesaran por el juego, quien ganó esa segunda fase fue el grupo amarillo, ellos hicieron 2 puntos.

Ya en la tercera y última fase, esa sería la fase de desempate ya que en la dos primeras fases cada un equipo ganó una fase. En esa etapa el juego de memoria que se dará de la siguiente forma los alumnos tendrán que asociar las figuras a el nombre del aspecto culturales de los países, habrá dos tarjetas, una con la figura y otra con el nombre y el alumno tendrá que asociarlos dos y encontrar los pares y hablar de cual país se trata tal cultura, el equipo que encontrar más pares gana.

Fueron catorce pares, o sea veintiocho tarjetas, esa etapa allá de los equipos fue disputado en parejas, donde se elegiría un representante de cada equipo para disputaren entre sí, fue hecha en cinco rodadas, donde el equipo verde hizo tres puntos y ganó esa fase

y también el juego. Y recibió el premio.

Después del juego buscamos las opiniones de los alumnos sobre el juego a través de una encuesta, el contenido, las clases, para ver lo que aprendieron, cuales fueran las dificultades, se consiguieron llegar al objetivo del juego que sería asociar a la nuestra cultura, lo que más gustaron en el juego y en las clases, para ver si las clases fueron realmente productivas para ellos.

Las preguntas hechas fueron: “1. ¿Cuáles son los países hispanohablantes que hacen frontera con el Brasil?” “2. ¿En su opinión, cual la importancia de la cultura en las clases de español?” “3. ¿Ya conocían los aspectos culturales tratados en el juego? ¿Cuáles?” “4. ¿Cuál su opinión al respecto del juego Cruzando Fronteras? ¿Qué más te gustó? ¿Cuáles fueron las dificultades?” “5. ¿Crees que el objetivo del juego fue alcanzado? ¿Porqué?”¹¹

Y algunas de las respuestas fueron:

Alumno 1: “Tanto la clase cuanto el juego para mí fue muy provechosos y productivos, yo realmente quería saber un poco más sobre la cultura de los países que están cerca de nosotros pues no es una realidad tan distinta de la nuestra y es siempre bueno aprender más sobre los otros países”

Eso alumno habla que le gustó mucho tanto la clase cuanto el juego, se pudo percibir que como él estaba interesado en realmente saber sobre la cultura e los países, estaba muy entusiasmado en aprender, en la clase participó bastante hizo preguntas cuando tenía dudas, ayudó a los otros cuando no sabían las respuestas, fue un alumno muy participativo y esforzado.

Alumno 2: “Me ha gustado mucho del juego pues aprendí muchas cosas que no sabía y ni imaginaba, la clase también fue muy interesante pues fue hecha de forma muy sencilla de entender”

Ya eso otro alumno le gustó mucho el juego y la clase también, él dice que la clase fue muy sencilla de entender pues fue hecha de manera que ellos no tuvieran dificultades de aprender, cuanto al juego dice que tubo pocas dificultades, y que a él le gustaría aprender aún más sobre la cultura de nuestros países vecinos, se pudo percibir también que estaba participando bastante.

Alumno 3: “Yo tuve un poco de dificultad pues en el inicio me quedé un poco confusa

¹¹ Traducción de la autora: “1. “Quais são os países de língua espanhola que fazem fronteira com o Brasil?” “2. Na sua opinião, qual a importância da cultura nas aulas de espanhol?” “3. Você já conhecia os aspectos culturais abordados no jogo? Qual é?” “4. Qual a sua opinião sobre o jogo Cruzando Fronteras? O que mais você gostou? Quais foram as dificuldades?” “5. Você acha que o objetivo do jogo foi alcançado? Porque?”

pero después entendí la dinámica del juego y aprendí y me divertí bastante”

Esa otra alumna habla que tuvo dificultad en el inicio pues llegó atrasada en la clase, pero después ella pudo entender bien mejor al contenido estudiado, ella también dice que como llegó después, el juego ayudó bastante para que entendiese aún más sobre la parte de la clase que perdió, en la clase ella no fue tan participativa, pero en el juego participó bastante.

Luego después de los comentarios, fue presentada una encuesta a los alumnos, donde ellos respondieron algunas preguntas a respecto del contenido tratado en el juego, en la misma tenían algunas preguntas, unas objetivas, otras subjetivas que sirvieron para ver lo que aprendieron con el juego, y tuvieron muchos aciertos y pocos errores, eso muestra que el juego fue muy productivo para ellos.

Como un análisis general, el juego fue muy provechoso, la mayoría de los alumnos gustaron bastante y dieron sus opiniones. El objetivo del juego fue alcanzado pues los alumnos aprendieron de forma dinámica y divertida a respecto de la cultura de los países que fronterizan con el Brasil, y consiguieron asociar a la nuestra cultura y realidad. El juego amplió el conocimiento multicultural de los alumnos.

CONSIDERACIONES FINALES

En este trabajo, hablando de manera general, el juego Cruzando Fronteras cumplió su objetivo principal, haya vista que demostró aproximarlos alumnos a la cultura de los países mencionados que hacen frontera con el Brasil, valorando así, los aspectos culturales y las fronteras existentes al nuestro alrededor y la lengua española.

En síntesis, estudiar a los contenidos culturales de forma dinámica es algo que llama la atención y despierta el interés de los alumnos, que quedan aún más curiosos y entusiasmados cuando se habla de un juego, los contenidos culturales son muy importantes también para el desarrollo personal del estudiante, pues estará aprendiendo la realidad de otras personas y comparar con la suya, aún más cuando se trata de la cultura de países que están al nuestro alrededor, porque se es una realidad no distante de la nuestra, respetar y valorar las fronteras existentes en nuestro alrededor es de suma importancia.

Hoy en día, los juegos educativos se han vuelto cada vez más presentes en el día a día escolar porque además de ser divertidos, resaltando el lúdico, cuando se utilizan pedagógicamente, ayudan a los estudiantes en la creación y familiarización de

conocimientos. Los juegos educativos, si están bien hechos, pueden contribuir significativamente al desarrollo del estudiante una vez que el aprendiz interactúa continuamente con el juego para que tu aprendizaje pueda ocurrir de manera más dinámica, práctica y divertida.

Como fue posible observar, el lúdico permite ampliar el conocimiento del individuo, ya que estimula las varias áreas vinculadas al aprendizaje. Tratándose de los alumnos, el aprendizaje mediante el uso de juegos didácticos estimula el desarrollo y mejora las habilidades cognitivas e intelectuales, siendo así, los juegos se convierten en herramientas capaces de despertar el potencial creativo.

De esa forma, el uso del juego en las clases, teniendo en cuenta que cada día que pasa, más niños, adolescentes y jóvenes se interesan por juegos de los más diversos tipos. Es necesario que el educador de una forma general conozca y utilice esta herramienta dentro de las clases, y utilicen el máximo sus ventajas positivas en el proceso de desarrollo de la enseñanza- aprendizaje.

A respecto del juego Cruzando Fronteras, podemos decir que los alumnos recibieron muy bien lo mismo, desde la primera clase se mostraron muy atenciosos y con el deseo de aprender tanto el juego cuanto el contenido, y como resultado percibimos que ellos aprendieron bastante y estudiaron realmente para preparar para el juego, y se mostraron atentos a la explicación tanto del juego cuanto el contenido.

Como resultado de la clase, percibimos que los alumnos aprendieron bastante pues hicieron preguntas, respondieron las preguntas que hicimos, participaron con mucho entusiasmo de la clase. Cuanto al juego Cruzando Fronteras también fue interesante pues ellos participaron de manera que mostraba interés por el contenido, cuando no sabían preguntaban al otro y hasta llegar a la respuesta.

Por fin, con este estudio, podemos decir que el juego se puede utilizar como valioso recurso didáctico con el fin de incidir positivamente en la motivación de los estudiantes de la enseñanza mediana hacia el conocimiento de la cultura de una segunda lengua, la lengua española. Durante las actividades desarrolladas para esta investigación, se observó que todos los aprendices participaron activamente en el proceso de aprendizaje, validando, por tanto, los juegos son un factor positivo para aumentar el interés de los estudiantes, acercando de la lengua y cultura española.

REFERENCIAS

- ALMEIDA FILHO, J.C.P de. **¿Lengua después de cultura o después de cultura, lengua? Aspectos de la enseñanza de la interculturalidad.** In CUNHA, Maria Jandyrá CAVALCANTI y SANTOS, Percília. Tópicos em português língua estrangeira, (cap. 14) pp.: 209-15, Brasília; Editora UnB, 2002.
- ALVAREZ, Maria Luisa Ortiz. **A Transferência, a Interferência e a Interlíngua no Ensino de Línguas Próximas.** In: Congreso Brasileño de Hispanistas, 2002, Brasília, DF, Anais 2. Brasília: Universidade de Brasília, 2002. Disponible en: <http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?pid=MSC0000000012002000100039&script=s_ci_arttext>. Aceso en 10/10/2023
- 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> >. Aceso en 15/10/2023
- BOURDIEU, Pierre. **Razones prácticas: sobre la teoría de la acción.** Trad. Thomas Kauf. Editorial Anagrama. Barcelona. 2006
- COSTA, R. C.; GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C. **Desenvolvimento e validação do Jogodidático Desafio Ciências – Animais para utilização em aulas de Ciências no Ensino Fundamental Regular.** Revista da SBEnBIO, nº 9, p. 9-20, 2016. Aceso en 10/11/2023
- Diccionario Panhispánico del Español Jurídico.** 2023 disponible en <<https://dpej.rae.es/lema/frontera>>
- EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura.** 2ª ed. São Paulo: Editora UNESP, 2011.
- FERNÁNDEZ, Francisco Moreno. **El Español En Brasil.** In: SEDYCIAS, João. (Org.). O Ensino do espanhol no Brasil: passado, presente, futuro. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.
- FERNÁNDEZ, Sonsoles. **Aprender como juego. Juegos para aprender español.** In: Carabela. Monográfico: Las actividades lúdicas em la enseñanza de E/LE. Madrid: SGEL, 1997, v. 41, p. 7-22.
- FERREIRA, A. B. H. **Novo dicionário da língua portuguesa.** 2ª edição. Rio de Janeiro. Nova Fronteira. 1986. P. 508.
- FORQUIN, Jean Claude. **Escola e Cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar.** Trad. Guacira Lopes Louro. Porto Alegre: Artes Medicas Sul, 1997.

- FUENTES, Charo Nevado. Escuela Internacional de Salamanca: **El componente lúdico emlas clases de ELE**. Marcoele. Revista de Didáctica ELE / ISSN 1885-2211 / núm. 7. Aceso en 18/11/2023
Salamanca, 2008. Disponible en: https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf.
- GARCÍA MARTÍNEZ, A.; ESCARBAJAL FRUTOS, A.; ESCARBAJAL DE HARO, A. **La Interculturalidad. Desafío para la educación**. Madrid: Dykinson, S.L, 2007.
- MOURA, Heronildes de, CAMBRUSI, Morgana. **História dos Estudos Linguísticos**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2008.
- MÉNDEZ, Á. A. **La cultura española más allá de los tópicos**. In ¿Qué español enseñar?: norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional ASELE, Zaragoza, 2000, p. 137-144. Asociación para la Enseñanzadel Español como Lengua Extranjera.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS- PCNs. **Terceiro e quarto ciclo do Ensino Fundamental: língua estrangeira**. Brasília, 1998.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem erepresentação**. Zahar, Rio de Janeiro: 1971
- SÁNCHEZ LOBATO, J., & SANTOS GARGALLO, I. (Eds.). (2004). **Vademecum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2) /lengua extranjera** (LE). Madrid: SGEL.
- SKOPINSKAJA, L.; KJARTANSSON, R. **Incorporating intercultural Communicative competence in language teacher education**. European Centre for Modern Languages Council of Europe Publishing, 2003. Disponible en: http://archive.ecml.at/documents/pub123bE2003_Lazar.pdf. Aceso en 20/11/2023
- TYLOR, Edward B. **Primitive Culture**. London: John Murray. 1871
- VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social Da Mente**. São Paulo: Martins Fontes.1989.

ANEJOS

Anexo 1 (Plan de Clase)



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

PLAN DE CLASE

1. Identificación

Profesora: Darilene Almeida Pinheiro

Institución: Instituto Nossa Senhora dos Anjos (INSA)

Turma: 1º Año

Turno: Mañana

Fecha:

21/11/2023 Asignatura: Español

CH: 50 minutos

Tema: Aspectos Culturales de Países Que Hacen Frontera Con El Brasil

2. Ementa

Cultura Hispanoamericana. ¿Qué es la Cultura? Aspectos Culturales. Diversidad Cultural. La Importancia de Estudiar la Cultura. Países Que Hacen Frontera Con El Brasil

3. Objetivo General

Introducir y aproximarse a la lengua y la cultura españolas de forma multidisciplinar, a través de una clase expositiva, con diapositivas ampliando así la cosmovisión de los estudiantes desde una postura positiva, empática y tolerante hacia las diferentes manifestaciones culturales.

4. Objetivos Específicos

- (1) Introducir y presentar la cultura de los países que hacen frontera con el Brasil.
- (2) Promover el conocimiento sobre datos generales y aspectos socioculturales de países hispanohablantes para desarrollar la competencia intercultural de los estudiantes.
- (3) Inculcar conocimiento y comprensión de diferentes manifestaciones culturales que se destacan en las sociedades de los países fronterizos con Brasil.
- (4) Ejercitar el conocimiento cultural de los estudiantes para que conozcan las otras culturas.

5. Metodología

⇒ 1° Momento

- En el primero momento, iremos trabajar la oralidad de los alumnos, preguntando para ellos lo que entienden por cultura, lo que entienden por frontera, se ellos saben cuáles los países que hacen frontera con el Brasil.
- Hablar de los países que hacen frontera con el Brasil y preguntar se ellos conocen algún de estos países
- Después iremos preguntar lo que ellos saben sobre la cultura de esos países y entonces empezar a explicar la clase.

⇒ 2° Momento

- En eso segundo momento haremos la presentación del plan de clase;
- Después hablaremos sobre cultura, y sobre los aspectos culturales de la cultura hispanoamericana (Diapositiva)
- Hablar sobre la importancia de trabajar la cultura en las clases
- Además de explicar la importancia de los juegos para la enseñanza de una lengua extranjera

⇒ 3° Momento

- Será pasada una actividad para revisión de lo que los alumnos entendieron y aprendieran en la clase
- Luego después será entregue un material para lectura para que en la próxima clase los alumnos ya estén preparados para el juego

6. Estrategias de Enseñanza

- ⇒ Clase expositiva dialogada
- ⇒ Trabajo en grupo
- ⇒ Dinámicas y juegos

7. Contenidos

- ⇒ Cultura Hispanoamericana
- ⇒ Puntos Turísticos
- ⇒ Expresiones idiomáticas
- ⇒ Fechas Conmemorativa

- ⇒ Culinaria
- ⇒ Danzas

8. Recursos Necessarios

- ⇒ Computador
- ⇒ Cañón de Luz
- ⇒ Material Impreso
- ⇒ Pincel
- ⇒ Caja de sonido

9. Referências

<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/argentina.htm>
<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/bolivia.htm>
<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/colombia.htm>
<https://www.google.com/amo/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/paraguai-1.htm>
<https://www.google.com/amo/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/peru-2.htm>
<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/uruguai.htm>
<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/venezuela.htm>
<https://www.youtube.com/live/IGK7kmnR-js?si=oMtHcPmesFJM4qL>
<https://youtu.be/zPiTzO0v3jo?si=Mq9vMsdKWRILZ-3G>
<https://youtu.be/yxOqV3P7B2g?si=tH-7m0mzORTM1xxG>
<https://youtu.be/4IfM7wTiMYw?si=ohv0aC4FvLRkzbiV>

Anexo 2 (Material de Apoyo)





Profesora: Darilene Almeida Pinheiro

Institución: Instituto Nossa Senhora dos Anjos (INSA) Turma:

1° Año. Turno: Mañana. Fecha: 21/11/2023

Asignatura: Español

	<p>Argentina es un país ubicado en América del Sur y su capital es la ciudad de Buenos Aires. Una de las principales formas de expresión cultural en Argentina es la música. El país es conocido internacionalmente por el tango, ritmo que nació en Buenos Aires en el siglo XIX a partir de influencias caribeñas, europeas y africanas.</p> <p>Es un gran productor de vinos, tiene muchos amantes de las buenas bebidas, además del vino, otra bebida tradicional del país es el mate, que conocemos como chimarrão.</p> <p>Como comida típica tenemos el choripán, también llamado chori, es un tipo de comida que consta de dos rebanadas de pan, entre las cuales se coloca un chorizo, generalmente aderezado con chimichurri o salsa criolla.</p> <p>El fútbol es un atractivo que impulsa la actividad turística en este país. A respecto de los puntos turísticos tenemos La Plata, Patagonia y Garganta Del Diablo</p>
	<p>Bolivia es un país ubicado en América de Sur, y su capital es la ciudad de La Paz que también es un gran punto turístico del país.</p> <p>Las Salchipapas es un plato típico boliviano, pero actualmente también se consume en países de Latinoamérica. Consiste en un plato de salchichas fritas, enteras o cortadas en rodajas, acompañadas de patatas fritas y salsas diversas.</p> <p>Una gran representación del pueblo boliviano es La fiesta del “Señor Jesús del Gran Poder” es el mayor evento folclórico de la ciudad de La Paz (Bolivia), el nombre de la fiesta hace referencia a Jesucristo, a quien los placeres están verdaderamente dedicados.</p> <p>Con relación a la danza tenemos caporales, diablada, morenada como la más conocidas del país. Como punto turístico tenemos el lago Titicaca que es el lago navegable más alto del mundo.</p>
	<p>Colombia es un país de América del Sur ubicado en la porción noroeste del subcontinente y con su capital en Bogotá.</p> <p>La cultura colombiana se caracteriza por la realización de diversas fiestas, con énfasis en el carnaval. El Carnaval de Barranquilla es considerado el principal evento cultural del país</p> <p>La Zumba es una de las danzas más conocidas de Colombia juntamente con la Cumbia y el Bullerenge</p> <p>Como comidas Típicas tenemos las Arepas son un tipo de pan/tortade maíz muy conocido en Colombia, normalmente se sirven para el desayuno y la merienda.</p> <p>La Isla de San Andrés es uno de los puntos turísticos de Colombia más conocidos.</p>

	<p>Paraguay es un país del centro de Sudamérica, junto a Bolivia, Paraguay es uno de los dos países de Sudamérica que no tiene salida al mar, su capital es la ciudad de Asunción.</p> <p>La lengua guaraní es un ejemplo de resistencia de la cultura indígena a nivel local.</p> <p>La chipa, el vori vori y la sopa paraguaya son nombres de las comidas típicas más conocidas y consumidas en el país</p> <p>Con relación a las danzas típicas, las más conocidas son la Polca un género musical que surgió de la dialéctica del repertorio campesino paraguayo y la Galopa</p>
	<p>Perú es un país de América del Sur ubicado en la costa oeste del subcontinente. Su capital es la ciudad de Lima.</p> <p>En el país se encuentra la antigua ciudad inca de Machu Picchu, hoy su principal atractivo turístico.</p> <p>Uno de los platos tradicionales del país, elaborado principalmente en la costa, es el ceviche Es un plato peruano a base de pescado crudo o camarones marinados en jugo de limón, lima u otro cítrico.</p> <p>Una de las fiestas más importantes y tradicionales que se celebran en el Perú: el Inti Raymi o “Fiesta del Sol”. Durante esta fecha, miles de turistas nacionales y extranjeros pasean por las calles del centro histórico del Cusco y se reúnen en las terrazas de sus principales sitios para vivir una jornada especial de actividades culturales encaminadas a revalorizar el legado inca.</p>
	<p>Uruguay es un país ubicado en América del Sur, haciendo frontera con Brasil y Argentina. Su capital es la ciudad de Montevideo. Es un país muy moderno e industrializado. La infraestructura es una de las mejores de América Latina</p> <p>El desfile de Llamadas o carnaval uruguayo es uno de los más largos del mundo, con más de 40 días de celebración, generalmente de enero a marzo.</p> <p>Candombe es un baile de tambores típico de América del sur y juega un papel importante en la cultura uruguayo</p> <p>El mate es considerado un símbolo del país</p> <p>Alfajor, Parrilla Uruguaya, Chivito son las comidas típicas de ese país.</p>
	<p>Venezuela es un país ubicado en el continente americano, su capital es la ciudad de Caracas. El país es considerado rico en biodiversidad y recursos naturales, conocido principalmente por sus reservas de petróleo.</p> <p>La ciudad de Mérida cuenta con uno de los teleféricos más grandes del mundo que conecta la ciudad con el Pico Bolívar.</p> <p>La salsa es la danza más conocida de ese país.</p> <p>La Gran Sabana es una región ubicada al sur de Venezuela, y un importante atractivo turístico del país, pertenece al territorio del Parque Nacional Canaima, en el estado Bolívar. El lugar alberga hermosos paisajes, especialmente cascadas, rápidos.</p> <p>Como expresiones idiomáticas tenemos Chévere: Legal/ Bacana; Rumba: Festa; Chimbo- Chato/ Ruim</p>

Anexo 3 (Fotos)

Figura 7 - Clase



Elaborado por la autora

Figura 8 - Clase



Elaborado por la autora



Figura 9 - Clase

Anexo 4 (Plan de Clase Juego)



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

PLAN DE CLASE

1. Identificación

Profesora: Darilene Almeida Pinheiro

Institución: Instituto Nossa Senhora dos Anjos (INSA)

Turma: 1º Ano

Turno: Mañana

Fecha:

22/11/2023 Asignatura: Español CH: 50 minutos

Tema: Aplicación del Juego Cruzando Fronteras Para Favorecer La Comprensión Sobre La Cultura De Los Países Que Hacen Frontera Con El Brasil

2. Ementa

Cultura Hispanoamericana. ¿Qué es la Cultura? Aspectos Culturales. Diversidad Cultural. La Importancia de Estudiar la Cultura. Países Que Hacen Frontera Con El Brasil

3. Objetivo General

Fomentar la comprensión de aspectos culturales de los países que hacen frontera con el Brasil de forma multidisciplinar, a través del juego Cruzando Fronteras, ampliando la cosmovisión de los estudiantes desde una postura positiva, empática y tolerante hacia las diferentes manifestaciones culturales.

4. Objetivos Específicos

- (1) Promover la enseñanza diferenciada en las clases de lengua española de manera integrada con la aplicación de Juego Cruzando Fronteras para aumentar el conocimiento cultural de los estudiantes.
- (2) Revisar el conocimiento sobre datos generales y aspectos socioculturales de países hispanohablantes para desarrollar la competencia intercultural de los estudiantes.
- (3) Revisar conocimiento y comprensión de diferentes manifestaciones culturales que se destacan en las sociedades de los países fronterizos con Brasil, fortaleciendo las fronteras.

(4) Aplicar el Juego “Cruzando Fronteras” para trabajar la cultura de los países que hacen fronteras con el Brasil en las clases de español como E/le

5. Metodología

⇒ 1º Momento

- En el primero momento, iremos presentar con una diapositiva como se dará el juego, explicando paso a paso sus reglas y cómo funcionará.
- Hacer la presentación visual del juego, mostrar las tarjetas y empezar a aplicar el juego

⇒ 2º Momento

- En ese segundo momento empezaremos a aplicar el juego, con la primera fase que es el adivino, donde en la tarjeta habrá tres consejos y el alumno tendrá que adivinar de la cultura de cuál país se está hablando.
- Serán siete tarjetas una de cada país donde leemos los consejos y el equipo que acertar más tarjetas gana esa fase.

⇒ 3º Momento

- En el tercer momento se aplicará la segunda fase del juego que será el pasa y repasa, ahorrará una competición entre dos grupos donde un grupo ya estará con la respuesta y va a preguntar al otro que tendrá que saber la respuesta de la cultura de determinado país.
- Serán siete tarjetas con tres preguntas en cada una, y cada una de las tarjetas habla de un país, serán preguntas sobre comidas típicas, danzas típicas, puntos turísticos, expresiones idiomáticas, fechas conmemorativas, entre otros.
- Un equipo tendrá que elegir una persona para leer los consejos y el otro equipo tendrá que elegir una persona para responder.

⇒ 4º Momento

- En el cuarto momento aplicaremos la tercera y última fase del juego que es el juego de memoria que se dará de la siguiente forma los alumnos tendrán que asociar las figuras a la cultura de los países, habrá dos tarjetas, una con la figura y otra con el nombre y el alumno tendrá que asociar los dos y encontrar los pares y hablar de cuál país se trata tal cultura.
- Serán catorce pares, o sea veintiocho tarjetas y los alumnos tendrán que encontrar los pares y hablar de cuál país se trata, los asuntos serán los mismos de la segunda fase.

- Esa fase será hecha por rodadas y en parejas, donde será elegido una persona de cada equipo para jugar y el equipo que encontrar más pares gana esa fase

⇒ 5° Momento

- En eso último momento, iremos ver cual equipo hizo más puntos y será el ganador del juego además de entregar la premiación a equipo ganadora
- Después iremos conversar sobre las opiniones de los alumnos sobre el juego y sobre los contenidos abordados, para ver lo que los alumnos aprendieran con el juego y cuales fueransus dificultades.

6. Estrategias de Enseñanza

- ⇒ Clase expositiva dialogada
- ⇒ Trabajo en grupo
- ⇒ Dinámicas y juegos

7. Contenidos

- ⇒ Cultura Hispanoamericana
- ⇒ Puntos Turísticos
- ⇒ Expresiones idiomáticas
- ⇒ Fechas Conmemorativas
- ⇒ Culinaria
- ⇒ Danzas

8. Recursos Necesarios

- ⇒ Computador
- ⇒ Cañón de Luz
- ⇒ Material Impreso
- ⇒Pincel
- ⇒ Caja de sonido
- ⇒ Tarjetas

9. Referências

<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/argentina.htm>
<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/bolivia.htm>

<https://www.google.com/amo/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/paraguai-1.htm> <https://www.google.com/amo/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/peru-2.htm>

<https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/uruguai.htm>

[https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/venezuela.h](https://www.google.com/amp/s/m.brasilecola.uol.com.br/amp/geografia/venezuela.htm)

[tm https://www.youtube.com/live/IGK7kmnR-js?si=oMtHcPmesFJM4qLL](https://www.youtube.com/live/IGK7kmnR-js?si=oMtHcPmesFJM4qLL)

<https://youtu.be/zPiTzO0v3jo?si=Mq9vMsdKWRIIZ-3G>

<https://youtu.be/yxOqV3P7B2g?si=tH-7m0mzORTM1xxG>

<https://youtu.be/4IfM7wTiMYw?si=ohv0aC4FvLRkzbiV>

Greice da Silva Castela - JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN ESPAÑOL – II

Anexo 5 (Encuesta)

Profesora: Darilene Almeida Pinheiro

Institución: Instituto Nossa Senhora dos Anjos (INSA) Turma:

1° Año. Turno: Mañana. Fecha: 22/11/2023

Asignatura: Español

Alumno: _____

ENCUESTA

Vamos ver lo que aprendieron sobre la cultura de los países

1. ¿Cuáles son los países hispanohablantes que hacen frontera con el Brasil?

R:

2. ¿En su opinión, cual la importancia de la cultura en las clases de español?

R:

3. ¿Ya conocían los aspectos culturales tratados en el juego?
¿Cuáles?

R:

4. ¿Cuál su opinión al respecto del juego Cruzando Fronteras? ¿Qué más te gustó? ¿Cuáles fueron las dificultades?

R:

5. El objetivo de juego Cruzando Fronteras es que el estudiante conozca otras culturas y compare las diferencias y semejanzas con la suya y favorecer las fronteras existentes en nuestro país ¿Crees que el objetivo del juego fue alcanzado? ¿Porqué?

R:

6. ¿Crees que la clase y el juego ayudaran en su proceso de aprendizaje?
¿Porqué?

R:

7. A respecto de los asuntos estudiados marque con verdadero o falso
() Todos los países que hacen frontera con el Brasil son países

hispanohablantes

Los países que hacen frontera con el Brasil todos tienen la misma cultura

Entre los países que hacen frontera con el Brasil están España, México y Argentina

La mayoría de los países que hacen frontera con el Brasil son hispanohablantes

Los países que hacen frontera con el Brasil tienen culturas diversas.

8. Señale la alternativa correcta que contiene los países hispanohablantes que hacen frontera con el Brasil

a. Argentina, México, España, Chile, Ecuador

b. México, Uruguay, Venezuela, Cuba, Bolivia

c. España, Paraguay, Costa Rica, Perú

d. Argentina, Paraguay, Perú, Venezuela

e. Panamá, Colombia, Ecuador, Bolivia