



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

ALBERTO DOS REIS RODRIGUES

**LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA
LENGUA EXTRANJERA (ESPAÑOL)**

ABAETETUBA
2016

ALBERTO DOS REIS RODRIGUES

**LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA
LENGUA EXTRANJERA (ESPAÑOL)**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Licenciatura em Letras Língua Espanhola, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof. Esp. Lorena Lopes Freitas

ABAETETUBA
2016

ALBERTO DOS REIS RODRIGUES

**LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA
LENGUA EXTRANJERA (ESPAÑOL)**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Licenciatura em Letras Língua Espanhola, pela Universidade Federal do Pará.
Orientadora: Prof. Esp. Lorena Lopes Freitas.

Data de aprovação: __/__/____

Conceito:

Banca Examinadora:

Prof. Esp. Lorena Lopes Freitas
Orientadora – UFPA

Examinador (a)

Examinador (a)



LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL

ALBERTO DOS REIS RODRIGUES¹

Orientadora: Prof.^a. Esp. LORENA LOPES FREITAS

RESUMEN

EL presente artículo tiene por objetivo discutir la importancia y la influencia que los juegos como una forma didáctica en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera (español). A partir de la lectura de trabajos de investigadores que abordan esa temática primeramente son observadas la historia de los juegos con base en las corrientes teóricas de Friedmann (1996), que apunta los periodos en que cada teoría paso a tener sus concepciones, después Piaget (1975) y Vygotsky (1984 - 1989), que muestra el papel del lúdico en el desarrollo de los aspectos cognitivo, afectivo, físico-motor y moral de los alumnos.

Palabras llaves: Lúdico, Enseñanza-aprendizaje de lengua española, lúdico y educación.

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo discutir a importância e a influência que os jogos como didática para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira (espanhol). A partir da leitura de trabalhos de pesquisadores que abordam essa temática primeiramente foi observada a história dos jogos com base nas correntes teóricas de Friedmann (1996), que aponta para os períodos em que cada teoria passou e suas concepções, depois Piaget (1975) e Vygotsky (1984 - 1989), mostrando o papel do lúdico no desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motor y moral dos alunos.

Palavras Chaves: Lúdico, Ensino-aprendizagem de língua espanhola, lúdico e educação.

¹ Graduando em licenciatura plena em Letras-Espanhol pela Universidade Federal do Pará, turma de Espanhol 2012, 9º período.

INTRODUCCIÓN

No hay como negar la importancia y la influencia que los jugos tienen en la sociedad en los días de hoy. ¿Más que tal pensar en esto como una forma de facilitar el conocimiento del alumno? Friedmann (1996) apunta el desarrollo cognitivo que se da por la pasaje de un proceso espontaneo de relacionamiento del sistema nervioso e de las funciones mentales. EL desarrollo es marcado por la interacción y de la formación de los conocimientos en el sujeto y el medio en que se encuentra inserido.

Friedmann (1996), apunta los juegos como algo que puede intervenir de forma positiva en el aprendizaje:

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p. 67).

El objetivo en este trabajo, es mostrar la influencia que los juegos tienen en la enseñanza-aprendizaje. Identificar y analizar la importancia del lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, analizar el papel del lúdico en la enseñanza y saber se es posible conciliar educación e juegos en las clases.

Por lo tanto, el presente artículo tiene por finalidad intentar comprender ¿Cómo los juegos pueden proporcionar placer y al mismo tiempo conocimiento en el método didáctico e en la enseñanza-aprendizaje para una clase e español?

Para Lakatos (2007), La metodología es un proceso que hace para atngir un determinado fin o para llegar al conocimiento específico acerca de algo. A partir de este punto el trabajo fue hecho través de pesquisas bibliográficas, sitios, artículos académicos, que aborden el tema propuesto para en basar la teoría del lúdico en la formación de la mente el alumno.

1- LA ORIGENE DE LOS JUEGOS

Los juegos surgieron en el Sec. XVI con el propósito de enseñanza de letras, cabe resaltar que en este tiempo los juegos eran vistos como algo desnecesarios para el aprendizaje y que podrían crear distracciones en los estudiantes. Al termino lo siglo del renacimiento, el juego fue privado de esta visión de censura y pasó a ser visto en cotidiano de los niños, jóvenes y hasta la edad adulta, teniendo como un facilitador de conocimiento y favorecimiento de la inteligencia.

Kishimoto (1993), creer que los juegos fueran transmitidos de los padres para sus hijos: La tradicionalidad y universalidad de los juegos en que los pueblos distintos e antiguos como Grecia y los orientes juegan de (rayuela), (soltar un cometa), y hasta hoy lo hacen de la misma forma. Los juegos fueran transmitidos de generación en generación, empiezan en la memoria infantil y permanecen hasta la fase adulta. En el Brasil, los juegos tiene su origen de la mezcla de tres pueblos: los indígenas, los portugueses y los negros. Actualmente, los juegos tienen sido un tópico creciente de estudios para detectar su funcionalidad e importancia para la enseñanza-aprendizaje.

Friedmann (1996), cita siete grandes corrientes teóricas sobre los juegos.

PERIODO	CORRIENTE TEÓRICA	DESCRIPCÓN SUMARIA
Final do Sec. XIX	Estudios evolucionistas y desarrollo	El juego era interpretado como la sobrevivencia de las actividades de la sociedad adulta.
Final do Sec. XIX, início do Sec. XX	Difusionismo y particularismo: preservación del juego	En esta época, percibió la necesidad de preservación de los “costumbres”
Las décadas de 20 a 50	Analices del punto de vista cultural e de personalidad: a proyección del juego.	En este periodo ocurrió innovaciones y métodos para estudio de los juegos infantil analizando-o en diversos contextos culturáis.

Las décadas de 30 a 50	Análisis funcional: Socialización en el juego	En este periodo a énfasis fue en el estudio de los juegos adultos como mecanismo socializador.
Empieza la década de 50	Análisis estructuralista y cognitiva	La teoría de Piaget merece destaque, una vez que posibilita comprender la relación de los juegos con a aprendizaje.
Décadas de 50 a 70	Estudió de Comunicación	Estudió la importancia de la comunicación en el juego.
Década de 70 en Adelante	Análisis ecológica, etológica e experimental: definición del juego	E Esta teoría fue dada énfasis al uso de criterios ambientais Observados o compartimentais. También la gran influencia dos fabricantes de juguetes en los juegos.

La importancia de lo lúdico para el desarrollo y en el aprendizaje tiene sido objeto de varias discusiones, pues inserir los niños en el mundo lúdico ofrece una esencia de divertimento fundamental para el aprendizaje. Así se puede, eliminar los vestigios de vulgarización del juego, creando a posibilidad de creación de mente humana.

Friedmann (1996) acredita que mismo que los juegos vengam a sufrir transformaciones, no lo puede ser negado, pero si trabajados. Según la autora, el camino para trabajar la transformación está en el “rescate del jugo” en los diferentes contextos socio-culturales envolviendo la escuela, familia y la comunidad.

2 - LO LÚDICO

Es de importancia muy grande resaltar que Lúdico tiene su origen de la palabra latina “*Ludos*” que quiere decir “Juego”. El lúdico pasó a ser reconocido por su esencialidad en el comportamiento humano. De esa forma, el lúdico presenta valores específicos para cada fase de la vida humana. Así en la infancia y adolescencia tiene por su finalidad apenas pedagógica.

Por lo tanto lo lúdico se trata de cualquier actividad que excitamos que a nosotros traiga placer y espontaneidad en hacer-la. Cuando se haces algo por interés o porque quiere, encuentras a posibilidad y facilidad de aprenderse, pues así como es en las actividades lúdicas, es también, en la vida, hay un grande número de fines definidos y parciales, que mira la importancia del lúdico, porque el ser humano procura, la satisfacción oculta, en este caso sería el aprendizaje.

En este sentido, lo lúdico tiene generado atención por sus crecientes contribuciones y también para su concepto y reflexión, pero pocos tienen su aplicación y sistematización en cuanto herramienta pedagógica, visto que, las actividades lúdicas, hacen marco referencial y significativo en los niños, que les permite conocer a sí mismos, descubrir el mundo de los objetos y el mundo de otros, donde experimenta también, situaciones de aventura, acción y exploración, como características importantes de la infancia.

Para Santos (1999), mira que para algunos niños, “jugar es vivir”. Entretanto hay niños que lo hacen por placer y otros lo hacen para dominar la angustia. Santos tiene varios enfoques que interpretan tal afirmación.

Los enfoques teóricos de Santos (1999) sobre el juego:

- **Filosófico:** Lo Lúdico aborda un mecanismo para contra por la racionalidad, es decir, que la emoción debe estar junto en la acción humana cuanto a razón;
- **Sociológico:** Tiene sido visto como una forma de inserir la persona en la sociedad. Lo acto de brincar hace con que las personas asimilen las creencias, las costumbres, las reglas, leyes y hábitos en lo medio en que viven.
- **Psicológico:** Brincar está siempre presente en todo el desenvolvimiento del cognitivo de una persona en sus diferentes formas y modificaciones de sus comportamientos.
- **Creatividad:** Tanto lo acto de brincar como la creatividad están centrados en la idea de buscar su propio “yo”. Es decir que brincar hacen de ser creativo, desarrolla su propio potencial.
- **Pedagógico:** Tiene revelado como una de las estrategias más poderosa para enseñanza-aprendizaje para cualquier nivel y edad.

A partir de los enfoques presentados, se puede percibir que los juegos hacen parte de todas las dimensiones de existencia humana y, principalmente en los niños. Entonces “Jugar es vivir”, pues así como de niños toda e cualquier persona puede aprender con el lúdico.

En estas actividades lúdicas tornan-se más significativa a medida en que se desarrolla, inventando, reinventando y construyendo. Chateau (1987), destaca que por lo medio de la psicología, tenemos el conocimiento de que brincar halen de ser genético es fundamental para el desenvolvimiento de la psicosocial do ser humano

“[...] Uma criança que não sabe brincar, será um adulto que não saberá pensar [...]”, (1987, p. 14).

Por lo medio de la relación con los juguetes, los niños desarrollan afectividad, la creatividad, la capacidad de raciocinio, a la estructuración de situaciones y entendimiento del mundo. Lo acto Lúdico tienen su influencia y también su función en la sociedad donde, el sujeto tornase independiente, estimula su sensibilidad visual y auditiva, valora su cultura popular, desarrolla habilidades motoras, ejercita su imaginación, creatividad, socializase y construye su propio conocimiento.

3 - LÚDICO Y EDUCACIÓN

La concepción de niños históricamente fue se construyendo en constantes cambios de tiempos, no se presentando de una forma homogénea misma que lo sea de una misma época o sociedad.

“[...] O jogo eis ai um artifício que a natureza encontrou para levar as crianças a empregar uma vida útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais desse artifício coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos [...]” (ROSAMILHA, 1979, p.77)

Rosamilha (1979), Ver la capacidad que lo lúdico tiene para la construcción del espacio para los niños, donde ellos tendrán que resolver problemas que los rodean. Cabe resaltar, por lo tanto, que en el mundo que vivimos el lúdico tiene sido extraído del universo infantil.

Los niños están brincando cada vez menos por inúmeras razones: trabajar precozmente, la violencia en las calles y en sus casas, ir a la escuela, cursos de idiomas, curso de ordenadores y entre otros. Y todo eso tira de ellos tiempo para brincar y cuando sobra el tiempo quedan se en frente de la tele.

Vygotsky (1984) atribuye un importante papel del actor de brincar en la construcción del pensamiento infantil. Teniendo en mente que los niños revelan sus estados cognitivos, visual, auditivo, táctil, motor, a su modo de aprender y entra en una relación cognitiva con el mundo de eventos, personas, cosas y símbolos.

Por lo medio de jugo los niños pueden reproducir sus discursos e internalizarlos de si para construyen sus propios pensamientos. Eso quiere decir que por lo medio de las actividades lúdicas, los niños pueden reproducir muchas veces situaciones vividas en el cotidiano, las cuales, en la imaginación o por lo has-de-conto, son reelaboradas. Tanto para Piaget (1975) cómo para Vygotsky (1984) el desarrollo de la mente humana no es lineal, pero si evolutivo, y en ese trayecto, a la imaginación de desarrolló. Una vez que la persona o niño desarrolla la capacidad para determinado tipo de conocimiento, ella difícilmente pierde esa capacidad.

Jugar en ciertas ocasiones puede ser sinónimo de aprendizaje, pues es en este espacio los hacen pensar, ellos avanzan en sus racionios, empiezan a desarrollar sus pensamientos, establece contactos sociales, comprende el medio en que están inseridos, satisfaz sus deseos, desarrolla sus habilidades y creatividad. Muchas veces sacan lo que guardaran en sus mentes para resolver otros problemas.

4 - EL PAPEL DE LO LÚDICO EN ENSEÑANZA DE ESPANHOL

La educación trae muy desafíos a los que en ella trabajan y a los que se dedican en su causa. Muchos ya se pesquiso, escribió y discutió sobre la educación, pero el tema es actual e indispensable, pues el centro principal es lo ser humano. Entonces pensar en educación es pensar en ser humano, en su totalidad, en sus preferencias, en los placeres y en sus relaciones vivenciadas.

Según Vygotsky (1984), el papel del lúdico en la enseñanza de español está en desarrollar el cognitivo del alumno en la medida que se sistematiza las experiencias y colabora con procesos de organización que ya existen.

A brincadeira cria para as crianças cria uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1984, p. 97)

En la realidad, en lo contexto actual, ya no ay más espacio para el profesor informador y alumnos oyentes. Pues llego el tiempo en que “auto-aprendizaje”, dónde el profesor pasa a ser visto cómo un facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje, y lo alumno, un verdadero pesquisidor. Aprender al pensar sobre los diferentes asuntos es muy más importante que memorizar fatos o dados a respectos de asuntos.

La idea de estudiar con placer ven desde Platón y Aristóteles. Entenderse que educar lúdicamente no es jugar una carpeta de liciones para los alumnos consumir pasivamente. Educar es un acto consciente y planeado, es torna un individuo consciente, engajado y feliz en el mundo que está inserido. Traer el placer de conocer, es en verdad rescata el sentido de la palabra (ESCUELA), local de alegría, placer intelectual, satisfacción e desarrollo.

Para alcanzar ese objetivo, es preciso que la educación pase por una transformación de las prácticas pedagógicas, sustituir la rigidez y la pasividad por la motivación en aprender. Por la manera de ver, pensar, comprender y reconstruir el conocimiento Almeida (1995) resalta:

“[...] A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um sadio crescimento, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção de sério conhecimento. A pratica exige a participação franca, criativa, livre, critica promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio [...]” (ALMEIDA, 1995, p. 41)

Pensando en este punto, las escuelas deberían repensar en la forma que hacen la enseñanza de lengua extranjera, pues el lúdico considera la vivencia y la individualidad del mismo, entonces, se lo lúdico no fue considerado una forma de enseñanza, posiblemente estará contribuyendo para dificultar la aprendizaje. La negación del lúdico puede ser entendida como una perspectiva general, está directamente relacionada con la negación que las escuelas has con las personas, especialmente con los niños.

5 - LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

En un abordaje psico-cognitiva, Passerino (1998) describe:

- Atmosfera de espontaneidad y creatividad
- Limitación de tiempo: El juego debe tener un estado inicial, un medio y un final; o cual le busca un carácter dinámico.

- Posibilidad de repetir y otras ocasiones.
- Limitación de espacio, o sea, el espacio de la clase u otro espacio que se fuera reserva asumen un mundo temporario y lúdico que tiene intención de fantasía.
 - Existen las reglas: Para que se pueda determinar el que tiene valor o no en la dinámica imaginaria, en que auxilia en el proceso de integración social.
 - Estimula la imaginación, auto-confianza y autonomía.

Cuando aplicar actividades lúdicas en clase, el profesor tiene el papel fundamental y debe tener en mente los objetivos que se quiere alcanzar con las actividades, respetando el nivel que cada alumno que se encuentra y el tiempo de duración de la actividad. El profesor solamente debe interferir cuando percibir el momento cierto, para que pueda estimular los alumnos a hacer una reflexión acerca para la estructuración del conocimiento. Así el alumno puede descubrir, vivenciar, modificar y recrear las reglas, asimilando el contenido en palta.

Es importante resaltar que el profesor debe tener un dominio del contenido. Solamente con eso podrá proponer que las actividades lúdicas vengan a tener halen de lo simples acto de brincar. También es preciso preparar actividades que rescate conocimientos previos en relación a los contenidos ya trabajados, o sea, intentar causar un “Feedback” en los asuntos abordados en la última clase para establecer una relación entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos ya adquiridos.

5.1 - CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Varios estudios fueran hechos a fines de alcanzar una clasificación de los juegos, para Piaget los juegos tiene una “clasificación basada en la evolución de las estructuras”, o sea, para cada fase de la vida hay una forma de presentar el conocimiento para trabajar. Formulando así tres grandes categorías que corresponde en las fases del desarrollo infantil. Son ellos: fase sensoria-motora, fase pre-operatoria y las fases de las operaciones concretas.

- **Fase Sensoria-Motora** (Desde el nacimiento hasta los 2 años de vida aproximadamente): Los niños juega solo, sin utilizar las nociones de reglas.
- **Fase Pre-Operatoria** (De los 2 hasta 6 años aproximadamente): Los niños adquieren la noción de reglas y empiezan a jugar una contra otras haciendo un tipo de has-de-cuentas.

- **Fases de las Operaciones Concretas** (De los 7 hasta 11 años aproximadamente): En esta fase los niños tienen las reglas, pero juegan en equipos.

De esta forma, Piaget (1975) muestra cómo los juegos pueden ser inseridos en cada edad y estructura mental, visto que no tenía una idea por dónde empezar.

5.2 - JUEGO SENSORIO-MOTOR

En este ejercicio consiste en repetir gestos y movimientos simples como sacudir el brazo, sacudir objetos, emitir sonidos, caminar, saltar, etc. En primer momento las actividades lúdicas surgen como una serie de ejercicios simples, donde, su finalidad es solamente para su propio placer. Mismo que este ejercicio empiece en la fase maternal y dure hasta los 2 años, ellos se mantienen durante la infancia hasta la fase adulta. Por ejemplo, “andar en bicicleta”, motocicleta o automóvil.

5.3 - JUEGO SIMBÓLICO O JUEGOS PRE-OPERATORIOS

Los juegos de simbología perduran por entre los 2 hasta los 6 años. De acuerdo con Piaget consiste en hacer la satisfacción en su propio “yo” por lo medio de la transformación en real función de sus deseos, o sea, tiene la función de asimilación de la realidad. En este tipo de relación hay que los niños se adopten y asimilen al ambiente, de esa manera puedan expresarse su propia realidad, donde revelan sus conflictos, miedos y angustias o frustraciones.

Hasta los 12 años, el simbolismo empieza parecer con más frecuencia en diseños, trabajos manuales, construcciones con materiales didácticos, representaciones teatrales, etc. Piaget no considera este tipo de interacción como un segundo estaje, pero sí como una etapa entre los juegos simbólicos y de reglas. Piaget afirma que: “... é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente...” (Piaget, apud Rizzi e Haydt, 1997).

5.4 - JUEGOS DE REGLAS O FASES DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

Los juegos de Reglas, pueden manifestarse por vuelta de los 5 años, donde tiene un desarrollo mayor entre los 7 hasta los 12 años. En estos juegos se mantiene por toda la vida del individuo (Deportes, Trabajos, Váralo, RPG, etc.). Lo que se caracteriza los juegos de reglas es lo conjunto de leyes impuestas por el equipo, donde no cumplimiento

de una regla trae penalización, y una fuerte competición entre equipos, y ofrece un carácter eminentemente social.

Los juegos de reglas establecen un movimiento conferido al juego. Dónde lo más importante es que halen de las reglas, las jugadas de los adversarios tienen la función de delimitación de sus jugadas, ocasionando un independencia entre las próximas jugadas. El planeamiento de los juegos de reglas está basada en las reflexiones de su próxima jugada teniendo como base en que está ocurriendo en el momento y en las jugadas de su adversario, haciendo así una anticipación y construcción de estrategias para llegar a la vitoria.

6 - LOS JUEGOS COMO RECURSO DIDACTICO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.

Así como los niños, la mayoría de las personas les gustan aprender las cosas de una forma llamativa y que trae placer, pero muchos profesionales usan los juegos e materiales didácticos, sin un propósito adecuado pedagógicamente, o sea, muchas veces hacen actividades envolviendo jugos de forma libre, sin finalidades claras o cualquier objetivo determinados para ser atingido.

Los jugos como estrategias didácticas ayudan a facilitar la aprendizaje cuando las situaciones son planeadas y orientadas visando aprender una habilidad. De esa forma los juegos cumplen una dupla función: Lúdica y Educativa, desarrollando las finalidades de aprendizaje y placer, desarrollo afectivo, cognitivo y moral.

Según Vygotsky (1984), que a través del lúdico, las personas aprenden en una esfera cognitiva, siendo libre para determinar sus propias acciones, estimular a curiosidad y a auto-confianza, proporcionando el desarrollo del lenguaje, del pensamiento, de la concentración y atención. Los juegos pueden ser utilizados para introducir, madurecer contenidos y preparar el alumno para profundar las clases ya trabajadas. Cuanto más lúdicas fueren las clases, mayores son las oportunidades de interacción y uso de la lengua y un creciente estímulo para los alumnos expresaren una nueva lengua.

En la medida en que el español es presentado como forma de divertimento, las personas pasan a tener una gran capacidad de buscar conocimiento halen, para presentar en la próxima clase Según Nunes (2004):

As atividades lúdicas têm o poder sobre as crianças de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas intelectuais e morais. Ademais, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem.

Continuando con base en Nunes (2004):

As atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino da matemática, contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira. Pois assim, ela facilitará o aprendizado da mesma e o motivará. Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessantes em assistir à aula.

El objetivo principal de los juegos en la educación es traer los conocimientos de fuera del hábito escolar para dentro de las clases lo que torna más interesantes, pues a partí de eso hay un compartir de conocimiento, que puede, en la mayoría de las veces, preparar los alumnos para ir halen de lo que se fuera enseñando en las clases.

En este sentido, los juegos pueden desencadenar situaciones significativas durante las clases de español, y servir de auxilio para los profesores en caso de dificultad para hacer con la motivación de estudiar que muchas veces no es encontrada en las clases por parte tanto de los alumnos cómo también de los profesores cuando no lo saben o que hacer.

En este sentido, la escuela es fundamental en este proceso de rescate de lo lúdico. Reconociendo que la participación de los juegos en clase propicia la formación de actitudes, en lo que se refiere respecto mutuo, cooperación, obediencia a las reglas, censo de responsabilidad.

7 - LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUAS.

La inclusión de los juegos, según Grandó (2001), en el contexto de enseñanza-aprendizaje también incluye mirar sus Ventajas y Desventajas.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Fijación del conceptos ya conocidos de una forma motivadora para los alumnos; • Introducción y desarrollo de conceptos de difícil comprensión; • Desarrollo de estrategias para la resolución de problemas; • Saber tomar decisiones y después hacer una evaluación acerca de las mismas; • Significación para conceptos que tienen una apariencia incomprensible; • Propicia una relación interdisciplinarias; • El juego requiere una participación activa del alumno en su propio conocimiento; • El juego trae la socialización entre los alumnos y la concientización de los trabajos en equipo; • Los juegos traen un desarrollo de la creatividad, el censo crítico, de la observación y de varias formas del uso de la lenguaje; • Las actividades pueden servir para refuerza o recuperar las habilidades que los alumnos necesitan. También muy útil con alumnos en diferentes nivel. • Las actividades lúdicas permiten que el profesor identifique y haga un diagnóstico del erro de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos cuando malo utilizados, puede hacer con que el alumno puede sentirse motivado a jugar, pero no va entender lo porque juega, sin finalidad con la disciplina y sin repasar el conocimiento debido; • El tiempo gasto con las actividades lúdicas en clase es mayor y, el profesor no estuve preparado puede comprometer los otros contenidos a ser trabajados; • La falsa idea de que los juegos puede enseñar todos los conceptos de un determinado contenido; • Lo “desaparecimiento de lo lúdico”, con la interferencia contante del profesor, destruido a esencia del jugo; • El profesor puede cair en lo erro de exigir del alumno que venga jugar mismo sin esta interesado, destruyendo así la voluntariedad que pertenecen a la naturaleza del lúdico; • La dificultad para el acceso a los materiales utilizados para hacer el trabajo;

Según Vygotsky (1989), el lúdico tiene una gran influencia en el desarrollo de los niños. Es por detrás de los jugos que ellas desarrollan sus destrezas, sus curiosidades son estimuladas, adquieren iniciativa y autoconfianza, proporciona el desarrollo del lenguaje, del pensamiento y de la concentración.

En la concepción de Piaget (1975), los juegos consisten en una simple asimilación del funcional. En un ejercicio de las acciones individuales ya conocidas generando, un sentimiento de placer por la acción lúdica, por tener el dominio en sus acciones. Por lo tanto los juegos tiene dos funciones: Consolidar los conocimientos previos ya formados y dar placer o equilibrio en sus emociones.

“Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais...” (ARAÚJO, 1992).

CONCLUSIÓN

Fue obtenido un gran conocimiento, la forma como la educación se presentaba al largo de la historia, con marcas muy fuertes en que se refiere a la inserción de los jugos en el cotidiano del alumno. Muchas de esas marcas reflejen en las prácticas pedagógicas que son empleados hoy en las clases de aula. La importancia que se habla a respecto de los juegos educativos como un auxiliador en el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha cada vez más necesario para los días de hoy.

En este artículo fue posible percibir la importancia que estos recursos tiene en una clase y para el desarrollo de competencias cognitivas. Partiendo del presupuesto de que los jugos no pueden tener en vista como un pasa-tiempo, sino, como una herramienta auxiliadora para la aprendizaje y desarrollo como un todo, en que el ocurre desde nacimiento hasta la fase adulta, dónde se queda como un proceso continuo por toda la vida.

Esta forma, los juegos son recursos auxiliadores importantes para ser utilizados en las clases de aula, haciendo con que los alumnos se interesen por los contenidos didácticos, caminando por medio de la curiosidad de aprender de una forma lúdica. Por lo tanto concluye que los juegos lúdicos pueden servir como herramienta pedagógicas, colocando aspectos como socialización, atención y concentración, trayendo grandes beneficios para el desarrollo del español, haciendo con que los alumnos se sientan atraídos por el aprendizaje de los contenidos didácticos de una forma diferente y al mismo tiempo lúdico.

Este artículo intenta ofrecer una contribución para mejorar el entendimiento de la importancia del lúdico en la enseñanza-aprendizaje del español. La propuesta de lo lúdico en la educación, remete pensar en una educación que considere las relaciones entre la escuela, profesor y alumnos, haciendo un cambio entre el acto de jugar solamente por jugar para el proceso de educativo como uno de los caminos hacer trillados en búsqueda de una nueva aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Ed. Cortez, 1992. 106p.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

FARIA, A. R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3º edição, 1995.

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

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, 2001. Disponível em: <www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc> Acesso em: 10/08/2016 às 15h45.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

DE ANDRADE MARCONI, Marina; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. Atlas, 2007.

NUNES, Ana Raphaella Shemany Carolino de Abreu. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm> Acesso em: 10/08/2016 às 14h15.

PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE’ 98. Anais. Santiago, Chile, 1998.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIZZI, L. e HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.