

## EL COMPONENTE LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Maria Gelciana Silva Abreu (UFC)\*

Maria Valdênia Falcão do Nascimento (UFC)\*\*

### RESUMEN

Hoy en día ya es sentido común hablar sobre la importancia de las actividades lúdicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas, así como la búsqueda constante del profesor por herramientas para motivar a los alumnos y ofrecerles un proceso de aprendizaje más significativo. El presente trabajo tiene el objetivo de describir nuestra experiencia durante las prácticas supervisadas en una escuela pública de Fortaleza, con foco en la utilización de recursos lúdicos como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza de ELE. Las prácticas forman parte del Programa Residencia Pedagógica del cual participamos, durante nuestra formación inicial en la carrera de profesor, en el Curso de Letras Español de la Universidad Federal de Ceará. Desde nuestra experiencia, queremos traer a esta discusión la relación entre las actividades lúdicas y el proceso de enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera. Para eso, asumimos como marco teórico los aportes de Krashen (1981), sobre la adquisición de segundas lenguas; Dörnyei (2008), quien trata sobre las estrategias de motivación en aula de lenguas y las aportaciones de Sarlé (2008) sobre la relación entre los juegos y el aprendizaje escolar. Inicialmente, reflexionamos sobre la importancia de la residencia pedagógica y de las prácticas supervisadas para la formación docente, para después adentrarnos en los beneficios que la práctica de aprender jugando puede añadir al proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Por fin, hicimos una exposición de nuestras experiencias durante las clases impartidas con el auxilio de juegos y otras actividades lúdicas.

**Palabras clave:** Lúdico. Enseñanza de ELE. Motivación en clases de lengua.

### RESUMO

Hoje em dia já é sentido comum falar sobre a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de línguas, assim como a constante busca do professor por ferramentas que possam motivar os alunos e lhes oferecer um processo de aprendizagem mais significativo. O presente trabalho tem o objetivo de descrever nossa experiência durante o estágio supervisionado em uma escola pública de Fortaleza, com foco na utilização de recursos lúdicos como estratégia didática no processo de ensino. A prática de regência forma parte do Programa Residência Pedagógica do qual participamos durante nossa formação inicial na carreira de professor, no curso de Letras Espanhol da Universidade Federal do Ceará. A partir de nossa vivência, desejamos trazer para essa discussão a relação entre as atividades lúdicas e o processo de ensino e aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. Para isso, assumimos como fundamentação teórica, as contribuições de Krashen (1981), para a aquisição de segunda língua; Dörnyei

\* Graduada em Letras pela Universidade Federal do Ceará (UFC, CE). Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: gelciana@yahoo.com.br

\*\* Doutora em Linguística pela UFC. Professora Adjunta vinculado ao Departamento de Letras Estrangeiras, da Universidade Federal do Ceará (UFC/CE). Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: valdeniafalcao@ufc.br

(2008) que investiga sobre a motivação nas aulas de línguas e as contribuições de Sarlé (2008) sobre a relação entre jogos e aprendizagem escolar. Inicialmente, tratamos da importância da residência pedagógica e do estágio supervisionado na formação docente, para depois adentrarmos nos benefícios que o componente lúdico pode agregar ao processo de aprendizagem de uma segunda língua. Por fim, fizemos uma exposição de nossas experiências durante as aulas ministradas com o auxílio de jogos e outras atividades lúdicas.

**Palavras-chave:** Lúdico. Ensino de ELE. Motivação em aulas de línguas.

## 1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de lenguas extranjeras en las escuelas públicas de Brasil siempre ha sido un gran desafío, puesto que parece haber una desvalorización con relación a las demás asignaturas que se imparten en la escuela. Esa impresión ha llegado también a los alumnos. En el espacio escolar, observamos que los estudiantes ponen resistencia cuando el asunto es aprender una nueva lengua, sobre todo tratándose de la lengua española, que todavía sufre con el estigma de que se parece al portugués y que, por eso, cualquiera puede hablarla sin hacer mucho esfuerzo. De esa forma, a nosotros, profesores de español como lengua extranjera (ELE), nos ha tocado buscar formas de tornar el aprendizaje de esa lengua atractivo para los alumnos y que, además de eso, contribuya para que ellos puedan ver la importancia de ese conocimiento para su formación personal y profesional.

Considerando lo antedicho, en este trabajo, vamos a exponer nuestra experiencia en impartir clases de español, en una escuela pública de Fortaleza, y en cómo nos ha resultado más fácil despertar el interés de los alumnos por la lengua española, cuando utilizamos como estrategia de aprendizaje juegos y canciones. Es cierto que estrategias lúdicas despiertan el interés de los alumnos; proporcionan la motivación, la curiosidad y el deseo por aprender aquello que les hace sentirse bien, haciéndoles ver que el proceso de aprendizaje de una nueva lengua puede ir más allá de fijarse en reglas gramaticales.

En la parte inicial del presente artículo, haremos una breve exposición de la importancia del Programa Residencia Pedagógica (PRP) y sus impactos para la formación docente en Brasil, asimismo abordaremos la relevancia que tienen las prácticas supervisadas en dicha formación.

Antes de adentrarnos en nuestro informe de experiencia, reflexionamos sobre los aportes teóricos de Krashen (1981) en el ámbito de la adquisición de segundas lenguas. También discutiremos sobre la importancia de la motivación en las clases de lengua extranjera, con base en las aportaciones de Dörnyei (2008) y Schütz (2003), y, enseguida, nos basamos en Sarlé (2008) para discutir acerca de la utilización del juego en el proceso de aprendizaje. Por fin, detallamos las clases que hemos dictado con la utilización de recursos lúdicos en aulas de lengua española.

## 2. LAS PRÁCTICAS SUPERVISADAS Y LA RESIDENCIA PEDAGÓGICA

En la Universidad Federal de Ceará (UFC), las prácticas supervisadas son parte obligatoria y fundamental del plan de estudios de las licenciaturas. El manual de prácticas del Curso de Letras Español, de 2015, afirma que el objetivo del período de prácticas es ofrecer al estudiante un conocimiento práctico de las funciones profesionales a las cuales se dedicará tras terminar su formación inicial. Tratándose de un estudiante de Letras, la experiencia del período de práctica es

imprescindible, pues la realidad de una escuela es muy distinta a lo que el alumno vivencia en la universidad. Concluir el curso de grado teniendo conciencia de ese aspecto contribuye para una formación mucho más humana y cercana a la realidad que nos espera afuera.

Para Scalabrin y Molinaria (2013, p. 1), “el período de práctica es una oportunidad de aprendizaje por medio del ejercicio de las funciones referentes a la profesión que se va a ejercer en el futuro y que añade conocimientos prácticos a los teóricos aprendidos en el curso”<sup>1</sup>(traducción nuestra). En consonancia con los autores, consideramos la práctica bajo supervisión parte importantísima de la formación de un estudiante de licenciatura. Llevar al discente a su campo de actuación, acercarlo a la realidad de su profesión, enriquece su formación y le da más seguridad a la hora de salir de la universidad para empezar sus actividades profesionales. Conviene resaltar la explicación de Scalabrin & Molinari (2013, p.1, traducción nuestra) sobre el papel de la práctica supervisada,

La práctica supervisada proporciona al licenciando el dominio de instrumentos teóricos y prácticos imprescindibles para la ejecución de sus funciones y tiene por finalidad, beneficiar la experiencia y promover el desarrollo, en el campo profesional, de conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante el curso en la institución de enseñanza superior, además de favorecer, por medio de diversos espacios educacionales, la ampliación del universo cultural de futuros profesores.<sup>2</sup>

Durante la vida académica, los alumnos tienen acceso a las teorías sobre el proceso de enseñanza, asimismo, hay algunas asignaturas que tratan de acercarnos un poco más a lo que sería la realidad de impartir una clase. Sin embargo, no es lo mismo presentar a los colegas y al profesor un seminario donde intentamos reproducir lo que sería una clase, que realmente vivir esta experiencia en una escuela con un grupo de alumnos que son la verdadera representación de lo que vamos a encontrar cuando salgamos de la universidad, y eso fue lo que nos proporcionó el PRP.

El Programa Institucional de Bolsas para Residencia Pedagógica – PRP ha sido una iniciativa del Ministerio de la Educación de Brasil (MEC), por medio de la *Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior* (CAPES), cuyo objetivo es valorar y mejorar la formación de profesores para la educación básica. Cuenta con la participación de universidades para el desarrollo del programa juntamente con las escuelas públicas de nivel fundamental y medio.

En su primera edición, la RP inició sus actividades en el segundo semestre del año 2018, destinado a los alumnos de las licenciaturas que ya habían cursado por lo menos la mitad del curso de grado. Los alumnos con interés en participar del programa tuvieron que inscribirse y presentar una carta de interés. Tras empezar la residencia, tuvimos nuestras actividades divididas en dos momentos: en una primera etapa, observamos las clases impartidas por el profesor preceptor, responsable por el grupo de residentes en la escuela campo, para que, en una etapa posterior, a partir de lo observado, pudiéramos nosotros mismos planificar e impartir clases

<sup>1</sup> No original: O estágio é uma prática de aprendizado por meio do exercício de funções referentes à profissão será exercida no futuro e que adiciona conhecimentos práticos aos teóricos aprendidos nos cursos.

<sup>2</sup> No original: O estágio supervisionado proporciona ao licenciando o domínio de instrumentos teóricos e práticos imprescindíveis à execução de suas funções e visa beneficiar a experiência e promover o desenvolvimento, no campo profissional, dos conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso nas instituições de ensino superior, além de favorecer, por meio de diversos espaços educacionais, a ampliação do universo cultural dos futuros professores.

según las orientaciones recibidas.

De acuerdo con la Ley n° 11.788, que dispone sobre el período de prácticas en las licenciaturas, ese período objetiva la preparación para el trabajo productivo y el aprendizaje de competencias propias de las actividades profesionales. Busca al desarrollo del educando para la vida y el trabajo. Eso es justo lo que nos ha proporcionado la RP, una experiencia que ha enriquecido muchísimo nuestra formación con la oportunidad de una vivencia práctica de lo que aprendimos en la teoría a lo largo de nuestra formación académica.

### **3. CONCEPTOS EN EL CAMPO DE ADQUISICIÓN DE SEGUNDAS LENGUAS Y LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE ELE**

En el campo de adquisición de segundas lenguas algunos conceptos son fundamentales para dar respuesta a la complejidad que caracteriza al proceso de enseñanza y aprendizaje de lengua extranjera (LE) o segunda lengua (L2). Entre estos conceptos, destacamos los procesos de adquisición y aprendizaje.

Esos procesos son explicados en la teoría formulada por Stephen Krashen, un experto en lingüística norteamericano. El investigador ha desarrollado su teoría basado en las siguientes hipótesis: Hipótesis de la Adquisición-Aprendizaje, Hipótesis del Orden Natural, Hipótesis del input y la Hipótesis del Filtro Afectivo. Sin embargo, para este trabajo nos atentaremos a las Hipótesis de Aprendizaje-Adquisición y la del Filtro Afectivo.

La primera hipótesis de Krashen (1981), sobre la cual nos vamos a detener, trata de considerar la diferencia entre los procesos de adquisición y aprendizaje de un idioma. El autor afirma que el proceso de aprendizaje es algo consciente y sistemático, basado en estudios formales, o sea, el estudiante tiene conciencia de su proceso de aprendizaje, planea sus estudios para después aplicarlos en determinados contextos; sin embargo, el proceso de adquisición es algo natural, similar a lo que ocurre con los niños en su lengua materna. Podemos decir que ese proceso de aprendizaje natural ocurre cuando alguien es expuesto al idioma, por ejemplo, cuando un individuo va a vivir en otro país y, sin ningún conocimiento previo del idioma, lo adquiere por la necesidad de comunicarse.

Al considerar los presupuestos de Krashen (1981), Schütz (2003) muestra ejemplos de lo que sería el proceso de adquisición y de lo que sería el de aprendizaje. El primero se puede ejemplificar con el caso de un individuo que se va a vivir al exterior, sin nunca haber tenido contacto con el idioma de aquel lugar, y logra un grado de fluencia en el idioma muy cercano al que tiene en su lengua materna; en este caso, la adquisición se dio por el contacto directo del individuo con el medio en el que se insertó. Para el proceso de aprendizaje, damos como ejemplo los graduandos en Letras. Los estudiantes reciben larga instrucción sobre la lengua que quiere aprender durante su período de formación, sin embargo, observamos que, muchas veces, esos estudiantes aunque en niveles avanzados se enfrentan a dificultades para comunicarse en el idioma que han estudiado por años.

Podemos decir que al utilizar en nuestras clases estrategias como canciones, diálogos o el uso de las expresiones idiomáticas que son propias de la lengua española, estamos acercando nuestros alumnos a un habla real y significativa, por lo tanto, facilitándoles el proceso de aprendizaje. El acto de jugar facilita al alumno fijarse en conocimientos sobre la lengua, aun cuando la gramática y sus reglas todavía no se les hayan sido presentadas. Es lo que afirma Malgren (2011, p.2),

Casi todos los profesores están de acuerdo en que para ayudar a los alumnos a adquirir una lengua nueva hay que usar el juego como método de aprendizaje; dichos juegos pueden consistir en actuar, jugar y cantar. Los profesores tienen la sensación de que el juego es importante y que facilita el aprendizaje. El conocimiento de la nueva lengua se fija en la mente de los alumnos sin que haga falta describir las estructuras ni la gramática.

La siguiente hipótesis de Krashen que nos interesa explotar en nuestro trabajo trata del filtro afectivo. Al formular esta hipótesis, el autor señala los maleficios de la ansiedad en el proceso de aprendizaje. Según Castillo (2002, p.20, traducción nuestra), “la ansiedad es un sentimiento desagradable de miedo, aprehensión, caracterizado por tensión que deriva de la anticipación del peligro, de algo desconocido o extraño”<sup>1</sup>. La explicación de Castillo (2002) nos ayuda a entender la importancia de proporcionar un ambiente relajado en el aula, lo que podemos conseguir al insertar estrategias lúdicas en nuestras clases.

El filtro afectivo está relacionado al nivel de ansiedad durante el proceso de adquisición y aprendizaje del nuevo idioma. Cuanto más alto es el filtro afectivo más dificultad el alumno tendrá para aprender, mientras que cuanto más bajo sea el filtro afectivo, más se conseguirá una mejor comunicación en el nuevo idioma. Cuanto más alto el filtro, más nervioso el alumno se pone, y aunque tenga un buen dominio del contenido, puede no conseguir expresarse con éxito. En este caso, la dificultad en el desempeño del alumno no está en la relación con el conocimiento lingüístico, sino con su condición psicológica, por eso es importante que el profesor utilice recursos para disminuir el nivel de ansiedad de los alumnos y conseguir que ellos se sientan seguros para comunicarse en el idioma. Las actividades lúdicas además de que son un excelente recurso en el proceso de enseñanza, también pueden ayudar al alumno a controlar el filtro afectivo, pues al encontrarse involucrado en un juego, uno se porta de manera más natural y relajada, lo que permite bajar los niveles de ansiedad.

Al reflexionar sobre estas hipótesis presentadas por Krashen, podemos decir que la presencia del lúdico en las clases de lengua extranjera, por ejemplo, por medio de la utilización de recursos como canciones, audios con diálogos reales en la lengua, juegos y otras actividades lúdicas promueven un acercamiento del alumno al idioma, favoreciendo el aprendizaje de las diferentes habilidades comunicativas. Los recursos lúdicos son excelentes herramientas en lo que se refiere a mantener los niveles de ansiedad bajos. De esa forma, podemos interaccionar con los demás de forma más libre y ellos pueden aprehender el contenido sin la presión que uno siente por “tener que aprender”, y el aprendizaje fluye de una forma más natural, sin tantas preocupaciones y miedo a equivocarse.

Otro aspecto importante que queremos destacar consiste en cómo motivar a los alumnos para el aprendizaje. Tener alumnos motivados y con ganas de aprender y participar en las clases es el sueño de cualquier profesor, sin embargo, esta no es una tarea muy fácil como afirma Scheidcker y Freeman (1999 apud DÖRNYEI, 2008), al decir que la motivación es, indudablemente, la cuestión más compleja y el mayor reto al que se enfrentan los profesores en la actualidad. En lo que se refiere a la enseñanza de lenguas, muchas veces el profesor encuentra fuertes obstáculos, como, por ejemplo, la falta de interés del alumno por la lengua extranjera, hecho que en la mayoría de los casos es debido a que el alumno piensa que no le hace falta aprender porque aquel idioma no es relevante para su desarrollo personal y

<sup>1</sup> No original: Ansiedade é um sentimento vago e desagradável de medo, apreensão, caracterizado por tensão ou desconforto derivado de antecipação de perigo, de algo desconhecido ou estranho.

profesional. Le importa al profesor buscar herramientas de aprendizaje que puedan ayudar a despertar el interés de sus alumnos y que funcionen como un factor motivador para ellos. Una herramienta importante para cumplir esa función, sin duda, son los juegos. Conforme nos afirma Morales et al (2000, p. 160),

Los juegos son una forma de evitar la falta de motivación y de interesar a los alumnos en el uso de lo aprendido. El juego relaja, desinhibe y favorece la participación creativa del alumno, ya que le presenta un contexto real y una razón inmediata para utilizar el idioma, que se convierte en vehículo de comunicación con un propósito lúdico.

Según Dörnyei (2008), la motivación está relacionada con un aspecto básico de la mente humana y desempeña un papel fundamental para el éxito o el fracaso de una situación de aprendizaje. La motivación está directamente relacionada a la necesidad de cada persona, y en lo que se refiere a aprender un nuevo idioma, eso no es diferente, ya que los factores que pueden influenciar una persona y motivarla provienen, muchas veces, de la necesidad por cuestiones laborales, por interés en comunicarse con nativos, o por el simple hecho de tener ganas de conocer una determinada cultura.

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

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

Además de la advertencia de Molina (1997), llamamos la atención para Schütz (2003), quien apunta tres tipos de motivaciones que pueden llevar a una persona a querer aprender un nuevo idioma y, en todos los casos, el punto clave es siempre el deseo de satisfacer una necesidad: i) **la motivación interna** - según el autor, el ser humano es un animal social por naturaleza y tiene necesidad de relacionarse con otros. El deseo de integrarse es el principal factor interno para sus actos. Schütz (2003) cita el ejemplo de un individuo que está insertado en un ambiente en el cual se habla un idioma diferente al suyo. En esta situación, la persona demuestra gran interés por aprender la L2 y poder comunicarse con la gente a su alrededor; ii) **la motivación externa** - en este caso, el autor afirma que el ambiente de estudios es el elemento que de hecho lo motiva a aprender. Es importante señalar que, las clases con muchos alumnos acaban no favoreciendo el aprendizaje, y, consecuentemente, aleja al alumno; iii) **la motivación directa** - por esa perspectiva, el aprendizaje de un idioma funciona como un intermediario para satisfacer una necesidad más grande. Un ejemplo de ese tipo de motivación: cuando un estudiante de computación, que es un área en la cual el inglés es la lengua dominante, busca aprender el idioma, lo hace no porque tenga ganas de aprenderlo, sino porque necesita del idioma para poder avanzar en sus estudios.

La teoría de Stephen Krashen sigue importante en las investigaciones que toman como eje el campo de segundas lenguas. A continuación, trataremos con más

detalle sobre el uso del componente lúdico en aulas de LE.

#### 4. EL COMPONENTE LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA EXTRANJERA

Vygotsky (1984 apud DALLABONA, 2004, p.6) atribuye relevante papel al acto de jugar en la constitución del pensamiento: “Jugar es esencial en la construcción de la autonomía del niño, pues, es jugando que el niño revela su estado cognitivo, visual, auditivo, táctil, motor, su forma de aprender y de entrar en una relación cognitiva con el mundo”.<sup>1</sup>

En consonancia con esa perspectiva, para Sarlé (2008), al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta y también construir conocimientos nuevos; el juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse, cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.

Nos percatamos así que las actividades lúdicas están presentes desde los primeros años de vida, y estas contribuyen para el desarrollo cognitivo y social del niño, permitiéndole aprender, conocer e interactuar con el mundo a su alrededor. Si observamos los teóricos citados en este trabajo, todos ellos nos apuntan la importancia del lúdico en la educación y en la formación de profesor. En cada libro o artículo sobre ese tema que hemos investigado, el juego aparece como un facilitador en este proceso, ya que permite al aprendiente acercarse al objeto de estudio de una forma ligera y placentera, disminuyendo así la tensión que uno crea cuando está en una situación de aprendizaje.

Cuando se está aprendiendo una nueva lengua, un niño lo hace de forma más natural, sin preocupaciones o cuestionamientos, mientras que un adolescente o un adulto crea muchas expectativas, y acaba por exigirse demasiado, ya que tiene mucho miedo a cometer errores, lo que contribuye para crear una situación desagradable para él. Al introducir las actividades lúdicas en el aula, el profesor crea un ambiente más tranquilo, pues da espacio a risas, como suele ocurrir en un juego de trabalenguas, donde casi todos en algún momento se equivocan, pero nadie pone importancia al error, sino les interesa el proceso de interacción y todos acaban por aprender nuevas palabras de una forma más divertida.

Sobre la importancia del componente lúdico en el aula, concordamos con Benítez (2008). El autor sostiene que,

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

La Real Academia Española presenta la siguiente definición para lenguaje: “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos”<sup>2</sup>. Sabemos que el lenguaje implica mucho más que eso, sin embargo, podemos utilizar esa definición más simple para demostrar que, siendo el juego un facilitador a la hora de expresar y comunicarse, jugar con el

<sup>1</sup> No original: Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo.

<sup>2</sup> Real Academia Española - <https://dle.rae.es/lenguaje?m=form>

lenguaje seguramente ayudará al alumno en su proceso de aprendizaje.

Yagüello (1996) resalta la función del lúdico en el aula. Según esta investigadora,

Todo locutor ejerce una actividad metalingüística inconsciente, aunque sólo fuera porque todo acto de habla representa una serie de elecciones que remiten a un código. Ahora bien, hay un campo en el cual esta actividad metalingüística se revela muy particularmente, es el del juego; juego de palabras, juego con las palabras, juego sobre las palabras, juego verbal bajo todas sus formas: retruécanos, jeroglíficos, charada, contraposiciones burlescas de letras, pies forzados, canciones infantiles, adivinanzas, palabras entrecruzadas, anagramas, etc., en fin, todas esas manifestaciones de la palabra que dan testimonio en los locutores de una lingüística innata, intuitiva, pues jugar supone que se conozcan las reglas y el modo de eludirlas, explotando la ambigüedad que caracteriza a las lenguas naturales, así como la creatividad que ellas autorizan. (YAGÜELLO, 1996, p.6).

Como podemos ver, las palabras son una fuente inagotable para los juegos, lo que hace que sean numerosas las posibilidades de utilización del lúdico en el proceso de aprendizaje de una nueva lengua. El profesor puede hacer uso de innúmeros recursos lúdicos que faciliten el aprendizaje de los saberes que el aprendiente necesita dominar para desempeñarse en la lengua meta. A continuación, detallaremos las clases que hemos impartido durante nuestras prácticas como residente en la escuela campo.

## **5. EL COMPONENTE LÚDICO EN LAS CLASES DE ELE: INFORME DE PRÁCTICAS**

Las clases que vamos a relatar en este trabajo fueron parte de un curso libre de lengua española impartido en una escuela pública de enseñanza media de Fortaleza/Ce, para alumnos de primer año. Conviene aclarar que, en el PRP, los residentes deben planear y ejecutar un proyecto de intervención didáctica. Así que, para cumplir con este objetivo, inicialmente, al llegar a la escuela campo, nos dedicamos a observar las clases de español que nuestra preceptora impartía para la enseñanza media. Nuestro foco era detectar las necesidades de aprendizaje de los alumnos y, tras hacer el diagnóstico, propusimos un curso con énfasis en la enseñanza del léxico y de la gramática española.

Al iniciar la planificación del referido curso, tuvimos algo de dificultad por los horarios, pues los alumnos tendrían que quedarse en la escuela después de sus horarios de clases regulares, así que teníamos que ofrecerles algo que realmente les llamara la atención, algo que despertara su interés, pues estaban en la escuela desde las siete de la mañana hasta las diecisiete, y, todo lo que querían era irse a casa. Con este problema en mente, empezamos a pensar en cómo motivarlos a quedarse en aula después del horario. De esta indagación surgió la idea de ofrecer un curso basado en actividades lúdicas, que, como ya hemos visto, es un recurso muy atractivo y bien aceptado por los alumnos y que, además, ofrece muchos caminos para la enseñanza y el desarrollo natural del alumno en la lengua meta.

Tras decidir trabajar con el lúdico en nuestras clases, empezamos a planearlas. Teníamos dos clases en la semana y, durante el planeamiento, decidimos dividir las de la siguiente forma: los miércoles, los contenidos eran temas de gramática y léxico; ya en las clases del viernes, proponíamos actividades lúdicas para reforzar y fijar el contenido estudiado. A través de juegos, canciones y por medio de presentaciones expositivas de temas culturales, logramos encontrar una

forma que ayudara a los alumnos a fijar mejor la gramática y el léxico aprendidos. Otro factor al cual también pusimos atención fue la edad y las preferencias de nuestros alumnos, el gusto musical y el nivel de conocimiento en el idioma, pues al tratarse de un público muy joven, deberíamos llevar a las clases un contenido que les llamase la atención y les despertase el interés por participar en las actividades. Hernández y Silva (2020, p. 4) ponderan que,

Por otro lado, los juegos lúdicos motivan al estudiante en su aprendizaje, permitiendo al educador verificar el éxito en ese proceso. Es importante que el profesor sepa cómo ponerlas en práctica en sus clases. Para ello, debe conocer la realidad del estudiante, cuáles son sus preferencias en lo lúdico para que haya una comprensión mejor de los contenidos, con acciones que le guste al estudiante.

Concordamos con los autores sobre la importancia de conocer la realidad del estudiante, ya que, si pensamos en un aprendizaje significativo, debemos exponer el alumno a situaciones similares a las que en realidad nos pasa en la vida cotidiana. A continuación, detallamos las clases que hemos impartido con la utilización de recursos lúdicos.

### **5.1. Clase 1 – El juego de adivinanza**

La adivinanza fue una de las actividades lúdicas que hemos elegido para trabajar en nuestras clases, pues además de que es un juego muy divertido, estimula al alumno a pensar y genera en ellos una gran curiosidad, lo que hace que ellos estén siempre atentos a cada información repasada. Hemos utilizado esa estrategia más de una vez en nuestras clases, pero vamos a relatar aquí clases cuyo objetivo ha sido desarrollar los conocimientos de los alumnos sobre el vocabulario y la cultura española. Destacamos especialmente los procedimientos y las actividades lúdicas seleccionadas.

En la primera clase, con el uso de esa estrategia, presentamos a los alumnos los países hablantes de la lengua española, lo que ha sido una sorpresa para ellos, pues no sabían que eran tantos. Llevamos a clase los dibujos de las banderas, presentamos los gentilicios, hablamos un poco de cuestiones geográficas y culturales de los países, como algunas fiestas y conmemoraciones bien tradicionales y que los representan mundo afuera. Seleccionamos diez de esos países e hicimos unos papeles, en los cuales aparecía una característica de cada uno, y, en otros diez papeles, pusimos los nombres de los países con la frase: *Yo soy + el nombre del país*. Luego entregamos a cada uno de los alumnos los papeles y pedimos para que ellos caminaran por el aula y encontraran sus parejas.

Tras explicar la actividad y el funcionamiento del juego, hicimos una rueda y pedimos que el alumno que estuviera con un papel en que hubiese una descripción empezara el juego leyéndola. Luego, preguntamos a los demás si sabían de qué país se trataba, y, enseguida, si las parejas estaban correctas, si sí, seguían juntas, si no, se separaban y se iban encontrando, al paso que el juego avanzaba. Consideramos estas actividades importantes para involucrar de una forma empática a los alumnos, ya que, según Dörnyei (2008), el aprendizaje de idiomas es un evento profundamente social que requiere la incorporación de una amplia gama de elementos de la cultura de la L2.

El objetivo de esta clase fue, además de trabajar con los alumnos algo de la cultura de países hispanohablantes, mostrarles la cantidad de países que hablan el idioma español, empezando por nuestros vecinos, y, haciéndoles reflexionar acerca

de la lengua española en el escenario mundial, tanto en la esfera económica cuanto académica, de esa forma, pusimos énfasis en la importancia de aprenderlo. Estudiar los contenidos por medio de un juego fue una forma de traer a los alumnos al diálogo en la clase, fue un momento de mucha práctica y reflexiones y, aunque tenían poco conocimiento del idioma, principalmente con respecto a la oralidad, ellos intentaron hablar en el idioma. Pudimos ver todo el empeño que dedicaron, aceptaron muy bien la clase, se propusieron a leer los papeles, hicieron muchas preguntas, y algunos hasta añadieron otras informaciones acerca de los países.

## 5.2. Clase 2 – Las expresiones idiomáticas

Cada idioma posee sus propias expresiones idiomáticas, ellas forman parte de la riqueza lingüística y cultural de cada uno. Trabajar con las expresiones idiomáticas es traer a la clase hablas reales, es permitir que los alumnos tengan un contacto con una forma de hablar que es característica y única del idioma que están aprendiendo.

Como siempre, en esta clase, intentamos ofrecer a los alumnos un aprendizaje basado en formas auténticas de expresión oral. Decidimos introducir expresiones idiomáticas en una clase de vocabulario en que los alumnos estudiaron sobre las partes del cuerpo humano. Lo primero que hicimos fue explorar en el aula el vocabulario relacionado al cuerpo humano. Para eso, pusimos carteles con dibujos del cuerpo en la pizarra y preguntamos si ellos conocían el nombre de alguna parte, si sabían cómo decirlo. Luego, entregamos hojas con dibujos para que intentaran poner los nombres de las partes que conocían. Tras conceder tiempo para que los alumnos contestaran la tarea, la corregimos juntos en una puesta en común. Aprovechamos la actividad para también reanudar, ejemplificar y poner atención a la pronuncia.

En la clase siguiente, propusimos una actividad en la que jugamos con las expresiones idiomáticas que tenían en su composición alguna parte del cuerpo (estar hasta las narices, no tener ni pie ni cabeza, hablar por los codos, levantarse con el pie izquierdo, etc.). Repartimos entre los alumnos una hoja con todas las expresiones y pedimos que intentaran identificar el significado. Después hicimos una rueda, sorteamos una expresión y un alumno para que dijera si había logrado identificar el significado y si conocía alguna expresión en portugués que tuviese un significado similar.

Consideramos que fue una clase de mucho diálogo, pues es un asunto que llama la atención y despierta la curiosidad de los alumnos, ya que los ponen a pensar, a buscar sentido para las expresiones, además de intentar hacer comparaciones y buscar equivalencias en su lengua materna. Este juego, además de ayudar al momento de fijar un contenido lexical, también motiva al alumno a participar más en las clases. Ellos se ponen muy participativos, hacen preguntas, piden más contenidos, quieren saber de otras expresiones y acaban incorporando lo aprendido a su día a día. Pudimos observar que, tras esas intervenciones didácticas, en las clases siguientes siempre veíamos que al hablar con un colega los alumnos utilizaban mucho de lo que ya habíamos visto en las clases. Era común verlos llamar al otro de *guapo*, *güero*, etc.

## 5.3. Clase 3 - Las canciones

Un clásico en las clases de lenguas son las canciones. Podemos utilizarlas con diversas finalidades, como, por ejemplo: para aprender vocabulario y verbos,

para desarrollar la oralidad, la comprensión auditiva y mucho más. Las canciones siempre son muy bien aceptadas por los alumnos, pues proporcionan una forma muy placentera de aprendizaje. Al escuchar una canción que nos gusta, nos ponemos relajados y felices, ese relajamiento nos permite una mejor conexión con los demás y baja la ansiedad y el filtro afectivo, lo que favorece el aprendizaje de una nueva lengua (Krashen, 1981).

Sobre el uso de las canciones, según Riddiford (1999 apud GANTZEL, 2014, p.5, traducción nuestra) la canción promueve un ambiente relajado, lúdico y con bajo estrés, lo que es muy propicio al aprendizaje de idiomas, pues minimiza el impacto de los efectos psicológicos que bloquean el aprendizaje<sup>1</sup>. Ya Murphey (1999 apud GANTZEL, 2014, p.5, traducción nuestra) nos dice que “el lenguaje aprendido por medio de una canción puede ser asimilado más naturalmente, en mayor cantidad y con alto nivel de fijación”<sup>2</sup>. Concordamos con los autores mencionados y, con base a esta perspectiva, buscamos **introducir el género canción como recurso lúdico potenciador del aprendizaje**.

En una de nuestras clases, llevamos la canción “Mamita” del grupo musical de pop latino y reggaetón, CNCO. Es un grupo formado por jóvenes y que tiene un estilo musical muy actual y bien conocido por los jóvenes. La llevamos con intención de trabajar verbos en presente de indicativo, pero acabamos explorando muchas otras cosas, pues la canción trae expresiones como *jugar la suerte*, *tocar la lotería*, además de palabras con doble sentido, como el propio nombre de la canción *Mamita*, que es el diminutivo de mami, pero en un lenguaje coloquial, entre los jóvenes, puede tener un significado parecido con el “mina” del portugués. La presencia de dichas palabras y expresiones les llamó mucho la atención, lo que nos ha permitido ir más allá de un aprendizaje de las formas verbales. Los alumnos estuvieron muy activos y participativos en esta clase, lo que pudimos observar por las preguntas que hacían. Morales et al (2000) nos brinda una importante reflexión sobre el uso de canciones en clases de lenguas,

Las canciones constituyen un tipo de actividad que cuenta con una gran aceptación entre los alumnos y ofrece unas enormes posibilidades de explotación si se logra evitar que el alumno sea un elemento pasivo que únicamente de deleite escuchando. La canción es un valioso ejercicio de asimilación de estructuras. El alumno que aprende una canción en cualquier lengua extranjera la incorpora a su vida si esta le gusta, cosa que no ocurre con cualquier otro ejercicio que se practique en la clase. (MORALES et al. 2000, p. 161)

Nuestros alumnos estaban en el primer año de la enseñanza media, o sea, son muy jóvenes, así que intentamos siempre llevar canciones de cantantes o de grupos musicales de la actualidad, que están más en los medios de comunicación. Nuestro intento es que ellos pudieran tener acceso más fácil por medio de las redes sociales. Algunas veces les pedimos que indicaran una canción que ya conocieran. Al llevar una canción a clase, intentábamos explorarla lo máximo posible proponiendo diferentes actividades. Además de pedir para que ellos, tras escuchar la canción, rellenaran los huecos con las palabras que faltaban, también analizamos el vocabulario, siempre preguntando si había alguna duda sobre el significado.

<sup>1</sup> No original: RIDDIFORD (1999) afirma que: “A música promove um ambiente relaxado, lúdico com baixo estresse, o que é muito propício para a aprendizagem do idioma, pois minimiza o impacto dos efeitos psicológicos que bloqueiam a aprendizagem.”

<sup>2</sup> No original: Segundo MURPHEY (1999), a linguagem aprendida por meio da música pode ser assimilada mais naturalmente, em maior quantidade e com alto nível de fixação.

Luego pedíamos que cantáramos la canción, y esa era una de las partes que a ellos más les gustaba. Íbamos despacio para que pudieran escuchar bien la pronunciación, y enseguida cantábamos al ritmo de la canción. Al fin, las clases con canciones siempre eran un éxito, siempre y cuando si la canción elegida hacía algún sentido para ellos, si lograban de alguna forma conectarse a ella, por eso es importante poner atención al momento de elegir ese recurso para llevar a clase. Es necesario llevar en consideración sobre todo el grupo de alumnos, la edad, los intereses, el grado que poseen en el idioma, etc.

#### 5.4. Clase 4 - El juego campo minado

La última clase que vamos a relatar, pero no menos importante, es una clase en que utilizamos el conocido juego campo minado. Hemos decidido relatar esta clase, porque queríamos exponer la utilización de un juego en que aparece la competición. Los alumnos responden muy bien a cualquier clase con la utilización de actividades lúdicas. Pudimos observar que, cuando el asunto es competir, eso se vuelve aún más evidente. Cuando lo que está en juego es ganar, no importa si se ganará premios o no, lo divertido para ellos es competir. Ese tipo de actividad también acerca más a los alumnos, pues despierta en ellos un espíritu más que competitivo, y consecuentemente, los ponen más cooperativos y organizados. Los equipos se ponen en sintonía y la atención es el doble para no perder ninguna regla del juego. Por otro lado, el contenido de clase, objeto fundamental para obtener éxito en el juego, también se vuelve más significativo. Concordamos con Macedo (2015) para quien,

Competir implica hacer elecciones, saber ganar o perder, aceptar límites. En una situación de juego de reglas, por ejemplo, competir y cooperar mantiene relaciones de reciprocidad o de respeto mutuo. El objetivo de quien juega es ganar al adversario, eso requiere aprender a hacer buenas elecciones, anticipar y corregir errores, tornarse más cuidadoso y atento. (MACEDO, 2015, p.1)<sup>1</sup>

Utilizamos el juego campo minado para trabajar la fijación del vocabulario de partes de la casa y los objetos que se puede tener en cada sitio. Hicimos un cartel grande donde pusimos dibujos de bombas y los nombres de las partes de la casa cubiertos por un número, pusimos el cartel en la pizarra y en cada lado, dibujamos un cuadro que representaba la casa de cada grupo. Sobre una mesa, pusimos diversos dibujos de objetos. Luego dividimos la clase en dos grupos, cada grupo tenía derecho a elegir un número, si en el número elegido hubiera una bomba, el grupo perdía la vez, pero si hubiera el nombre de una parte de la casa, el grupo tenía un tiempo para coger en la mesa un objeto que se podía poner en aquella parte (ejemplo: al salir el nombre dormitorio, ellos podían coger el dibujo de una cama y pegar en la casa correspondiente al grupo). Para marcar punto, además de coger un objeto correctamente, ellos tenían que escribir al lado del dibujo el nombre del objeto.

Fue una clase muy agitada y de muchísimo provecho. Los alumnos se pusieron muy atentos, no solo al juego sino también al contenido que estábamos trabajando, ellos estudiaron con anticipación todo el vocabulario que habíamos visto

<sup>1</sup> No original: Competir implica fazer escolhas, saber ganhar ou perder, aceitar limites. Numa situação de jogo de regras, por exemplo, competir e cooperar mantêm relações de reciprocidade ou de respeito mútuo. O objetivo de quem joga é ganhar do adversário. Isso requer aprender a fazer boas escolhas, antecipar e corrigir erros tornar-se mais cuidadoso e atento. (MACEDO, 2015, p.1)

en la clase anterior, desde el significado hasta la escritura de las palabras y, aunque no iban a ganar ningún premio por participar y jugar, ellos lo hicieron con muchas ganas.

## 6. CONSIDERACIONES FINALES

El Programa Residencia Pedagógica ha sido de suma importancia para nuestra formación docente, como ya hemos relatado en este trabajo. Tener la oportunidad de poner en práctica nuestros conocimientos teóricos y contar con la orientación de profesores, ya con una amplia vivencia en la docencia y mucho conocimiento del espacio educacional, enriquece nuestra formación y nos deja más preparados para el momento de empezar a actuar en el área. Hemos tenido algunos percances en el camino, pues la enseñanza de lenguas extranjeras todavía tiene muchas luchas por delante, para recibir el valor y la atención merecida. En las escuelas, son pocas las horas destinadas a la enseñanza de lengua extranjera, el contenido es el más resumido en el currículo escolar, los profesores son los que hacen la diferencia en la enseñanza, valiéndose de su maestría para ofrecer a los alumnos el mejor contenido posible en el poco tiempo de que disponen. Ha sido una experiencia única, la cual estamos seguros que hará gran diferencia en nuestro próximo paso, que es la vivencia docente en el mercado de trabajo.

El uso de las actividades lúdicas en el aula nos ha permitido también utilizar el poco tiempo de las clases de la mejor forma posible, pues al tener a los alumnos bien dispuestos y motivados, logramos aprovechar el tiempo lo máximo posible para la ejecución de las actividades y comprensión del contenido. Como hemos enseñado a lo largo de este trabajo, las actividades lúdicas propician un ambiente donde alumno y profesor pueden disfrutar de momentos de aprendizaje e interacción. La unión juego y aprendizaje fue un factor de motivación capaz de despertar en los alumnos un interés intrínseco por aprender la lengua española, pues al asociar el momento de aprender con un momento también de jugar y divertirse, ellos respondieron a los estímulos ofrecidos de una forma muy favorable, permitiendo así que las clases evolucionasen y el aprendizaje del español fue aprovechado al máximo.

A través de este trabajo, hemos podido comprobar la importancia de la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas. Durante nuestras clases, fuimos testigos de cómo la utilización de un juego o una canción funcionan perfectamente como un facilitador, no solo en el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma, sino que también en la motivación, en el despertar de la creatividad y en la integración y socialización de los alumnos.

Podemos decir que hemos logrado una excelente respuesta de los alumnos a nuestra propuesta pedagógica con el componente lúdico. Pues todos han llegado hasta el final del curso y pudimos comprobar el avance que consiguieron en el dominio de la lengua española. Concluimos nuestra reflexión, enfatizando que ofrecer a los alumnos clases innovadoras y con recursos capaces de despertar en ellos el deseo por aprender un nuevo idioma es de suma importancia para el éxito en el proceso de aprendizaje.

## REFERENCIAS

BENÍTEZ, Gema Sánchez. **Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico**. Universidad de Alcalá, 2008.

BRASIL. **Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes**. Diário Oficial da União, Brasília, 26 set. 2008. Disponible en: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm) Acceso en: 02/07/2021

CASTILLO, A. R. G. L. **Transtornos de ansiedade**. Revista Brasileira de Psiquiatria. São Paulo. Vol.22 p.2. 2000. Disponible en: <https://www.scielo.br/j/rbp/a/dz9nS7gtB9pZFY6rkh48CLt/?lang=pt> Acceso en: 04/07/2021.

DÖRNYEI, Zoltán. **Estrategias de motivación en el aula de lenguas**. Barcelona: UOC, 2008.

GANTZEL Rosana do Rocio Rochadel. (2014). **A comunicação e a Música no Ensino - Aprendizagem da Língua Inglesa**. Disponible en: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014 UFPR LEM artigo rosana do rocio rochadel gantzel.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014 UFPR LEM artigo rosana do rocio rochadel gantzel.pdf) > Acceso en: 19/07/2021

HERNÁNDEZ, R. y Silva, F. (2020). **Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera**. Cultura, Educación y Sociedad, 11(2). 207-220. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13> Acceso: 15/07/2021.

KRASHEN, Stephen. **Second Language Acquisition and Second Language Learning**. Internet Edition, 2002.

MACEDO, Lino. 2015. Competir e cooperar fazem parte do mesmo jogo. Nova Escola. Disponible en: <https://novaescola.org.br/conteudo/669/competir-e-cooperar-fazem-parte-do-mesmo-jogo>. Acceso en: 21//07/2021

MALGREN, C. L. (2011). **La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera**. Disponible en: <http://www.divaportal.se/smash/get/diva2:558137/FULLTEXT01.pdf>. Acceso en: 21//07/2021

MORALES, Gálvez, C., Arrimadas, I., Ramírez Rueda, E., López Gayarre, A. & Ocaña, L. (2000). **La enseñanza de lenguas extranjeras en España**. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y CIDE.

SARLÉ, Patricia. **Enseñar en clave de juego: Enlazando juegos y contenidos**. Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 2008.

SCALABRI, Izabel Cristina; MOLINARI Adriana Maria Corder. **Importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas**. Revistaunar. 2013, V. 7, N. Científica ONLINE.

SCHÜTZ, Ricardo E. **Stephen Krashen's Theory of Second Language Acquisition**. English Made in Brazil. Disponible en: <https://www.sk.com.br/sk-krash.html>>. Acceso: 04/07/2021.

SCHÜTZ, Ricardo E. **Motivação e Desmotivação no Aprendizado de Línguas.** Disponible en: English Made in Brazil - <https://www.sk.com.br/sk-motiv.html> > Acceso en: 04/07/2021.

UFC. **Manual de estágios da Universidade Federal do Ceará.** 2015 <  
<https://prograd.ufc.br/wp-content/uploads/2013/11/manual-de-estagio-da-ufc.pdf>>  
Acceso en: 02/07/2021

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

YAGÜELLO, M. **Alicia en el país del lenguaje – Para comprender la Lingüística.** Universidad del Valle, 1996.