

## **APRENDER JUGANDO: LA REALIDAD EN LAS CLASES DE ESPAÑOL, EN EL LABORATÓRIO DE LÍNGUAS DE LA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA**

**Mariana Daré Vargas (G – UEL)**  
**Silvana Salino Ramos Lopes (UEL)**  
**Valdirene F. Zorzo-Veloso (UEL)**

**RESUMO:** Reflete acerca da presença do lúdico nas aulas de E/LE dadas no Laboratório de Línguas da Universidade Estadual de Londrina, ao longo do primeiro semestre de 2008. Dessa forma, propõe-se um olhar positivo ao ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira unidos às atividades lúdicas. De modo que, expõe-se desde o histórico do lúdico, assim como sua definição, sua contribuição na educação, sua concepção nas aulas de E/LE, os passos que o professor deve seguir para que o utilize corretamente, sua classificação, sua relação com as estratégias de aprendizagem, seu emprego nas aulas de Espanhol – Básico 1, e, finalmente, a conclusão ante toda a experiência docente vivenciada. Conclui-se, portanto, que o trabalho com o lúdico é uma ferramenta válida e imprescindível para a consolidação de uma língua estrangeira e a sua posterior utilização para fins comunicativos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação. Lúdico. Espanhol como Língua Estrangeira

**ABSTRACT:** *It thinks about the presence of the playful one about the classrooms of E/LE happened in the Laboratório de Línguas of the Universidade Estadual de Londrina, along the first semester of 2008. In this form, a positive glance is proposed to the teaching and apprenticeship of a foreign language adhered to the playful activities. So that, it is exposed from the historical thing of the playful one, as well as his definition, his contribution in the education, his conception in the classrooms of E/LE, the steps what the teacher must follow so that it uses it correctly, the classification, the relation with the strategies of apprenticeship, the application in the classrooms of Spanish – Basic 1, and, finally, the conclusion before all the teaching survived experience. One concludes, so, that the work with the playful thing is a valid and essential tool for the consolidation of a foreign language and his subsequent use for communicative aims.*

**KEYWORDS:** *Education. Playful. Spanish as Foreign Language.*

Durante el primer semestre de 2008, entre los meses de marzo a junio, se impartieron clases para el curso de Español – Básico 1, en el *Laboratório de Línguas* de la *Universidade Estadual de Londrina*, bajo la responsabilidad de la autora de este trabajo. Así, se tuvo como objetivo enseñar la lengua española de una forma comunicativa y dinámica. Para eso, empleamos

muchos recursos: prácticas orales, canciones, aparatos audiovisuales y actividades lúdicas. Sin embargo, fue por medio de la utilización de los recursos lúdicos que se logró volver las clases en un entorno alegre, a gusto, con alumnos motivados y con ganas de aproximarse cada vez más al idioma español.

De ahí que, a causa de la experiencia gratificante propiciada y de los resultados positivos conseguidos, nos gustaría compartir esta vivencia, por medio de la escritura de este artículo, con otras personas que también les interesa y les instiga mucho lo de la enseñanza y aprendizaje de E/LE.

## **1. ¿Cuándo surgió lo lúdico?**

Las actividades lúdicas se presentan al hombre desde los tiempos remotos. Por medio de testimonios gráficos, se puede ver que los egipcios disfrutaban de su tiempo bailando y jugando. Horacio y Quintiliano se utilizaban de golosinas para enseñar en las escuelas. Los romanos, griegos y mayas también las utilizaban con el intuito de transmitir saber a los jóvenes. Ya en la Edad Media, el cristianismo las rechazó por considerarlas profanas. En cambio, en el siglo XVI, el juego tuvo su valor rescatado cuando los jesuitas empezaron a emplear la danza, la comedia y los juegos de azar para enseñar ortografía y gramática. Posteriormente, en el siglo XIX, según Kishimito (*apud* Sanches 2004, p. 227) “o ensino de línguas é ressaltado pelo desenvolvimento comercial e pela expansão dos meios de comunicação e surgem, assim, os jogos para o ensino de línguas vivas”. Por lo tanto, se puede ver que lo *lúdico*, sea como forma de entretenimiento, sea para fines educativos, acompaña al hombre desde antaño.

## **2. ¿Cómo se define lo lúdico?**

Huizinga (*apud* ANDRADE & SANCHES 2004, p. 01) concibe el juego como parte inherente del ser humano. Dantas (*apud* ANDRADE & SANCHES 2004, p. 01) clasifica el término *lúdico* como la junción de entretenerse (de una forma libre e individual) y jugar (en lo que se refiere a una conducta social que supone reglas).

En el diccionario *Houaiss* se puede encontrar el término lúdico con el significado de “relativo a jogo, a brinquedo/ que visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo/ que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo”.

Sin embargo, la definición más significativa con respecto a la presencia de lo *lúdico* en la enseñanza es la de Dinello (*apud* SANCHES 2004, p. 227), pues éste propone una comparación del uso de actividades lúdicas en el salón de clase con una “fábrica onde o trabalho é realizado com música ao fundo: continua sendo um trabalho, porém com uma aparência mais agradável”. Por lo tanto, estudiar una LE con actividades lúdicas sigue siendo un trabajo de internalización de estructuras y reglas gramaticales, pero con una apariencia mucho más agradable.

### **3. ¿Cuál la contribución de este recurso en la educación?**

Delante de los distintos objetivos que las actividades lúdicas pueden tener, uno de ellos se inserta en el ámbito de la enseñanza, como forma de propiciar mejores entornos de enseñanza y aprendizaje y, consecuentemente, más eficacia en la construcción del conocimiento.

La gran preocupación del profesor es dar una clase interesante, en la que consiga captar el interés del alumno hacia su asignatura. Una forma de lograr eso es convertir el proceso de enseñanza y aprendizaje en un momento más atractivo y participativo utilizándose del recurso lúdico en el momento apropiado. El maestro se debe valer, por lo tanto, de que la relación entre juego y aprendizaje es natural. Los verbos *jugar* y *aprender* confluyen. Para los dos se supone que habrá que superar obstáculos, encontrar el mejor camino, entretenerse, deducir, inventar, llegar a ganar, pero, principalmente, pasarlo bien, avanzar y mejorar.

Además, ante todo el estrés por lo que pasa el ser humano del siglo XXI y la consecuente ansiedad que eso le genera, el juego sirve como un momento en el cual el estudiante puede relajar y disminuir su ansiedad delante de los errores. Igualmente, es una manera de hacer con que el educando adquiera más confianza y libertad para participar del proceso de aprendizaje con mayor compromiso. El educador deja de ser el “centro” de la clase para convertirse en facilitador-conductor del estudio, otorgándoles a los alumnos más autonomía y responsabilidad. Este hacer-aprendiendo resulta eficaz puesto que, como afirma Pilletti (*apud* SANCHES 2004, p. 228)

Retemos:

10% do que lemos;

20% do que escutamos;

30% do que vemos;

50% daquilo que vemos e escutamos;

70% do que ouvimos e logo discutimos;

90% do que ouvimos e logo realizamos.

(*apud* SANCHES 2004, p. 228)

#### **4. ¿Cómo se concibe lo lúdico en las clases de E/LE?**

Con respecto a la utilización de lo lúdico en la enseñanza de lenguas extranjeras, la misma empezó a fortalecerse a partir de 1970, con la ascensión del *Enfoque Comunicativo*, ya que con ese método se planteó la necesidad de exponer al alumno a situaciones reales de comunicación, de manera a desarrollar y perfeccionar su competencia comunicativa. Según Andreu & García (2007, p. 122):

En un enfoque comunicativo, entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura, en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. (ANDREU & GARCÍA 2007, p. 122)

Juego y lengua se rigen por reglas y en ambos hay que superar dificultades para que se alcance el objetivo deseado. A su vez, porque presentan un contexto real, plantean de inmediato una razón para que se utilice el idioma, que se convierte en vehículo de comunicación (BELLO 1996, p. 136). Los juegos reclaman argumentos, expresión de sentimientos e ideas, defensas de puntos de vista y, por lo tanto, activan y provocan los mecanismos de aprendizaje de la lengua sin que haya esfuerzo consciente, de modo que ayudan en el proceso de adquisición de la lengua extranjera. Justamente porque crean ambientes amenos, los educandos se expresan más libremente, ya que hablan en su nombre propio, y sin las inhibiciones comunes a la comunicación en una lengua extranjera. Así pues, en el Plan Curricular publicado por el Instituto Cervantes en 2001, se plantea la necesidad de utilización de actividades lúdicas, como forma de crear un

ambiente en que los alumnos estén a gusto y que sea motivador, en el cual se pueda obtener mayor provecho de las actividades.

## **5. ¿Qué pasos debe seguir el profesor para el empleo de lo lúdico?**

Para el profesor, este recurso es una herramienta con la cual se obtiene los resultados al mismo tiempo en que se produce la actividad y, a causa de eso, le permite acercarse a las particularidades y necesidades de sus estudiantes. Sobre todo, le concede al educador detectar las dificultades de expresión de su alumnado. Sirve como un mecanismo de evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, revelando lo que está bien y lo que se puede mejorar.

Así, las actividades lúdicas pueden ser empleadas o como refuerzo de las clases anteriores, de manera a facilitar la consolidación de contenidos ya trabajados, o como forma de introducir nuevas temáticas y vocabulario. No obstante, el maestro no debe utilizarlas de forma indiscriminada. Su aplicación debe ser realizada de forma consciente y adecuada. De forma que, se debe dar preferencia por temas que interesen a los alumnos, privilegiando hechos reales y útiles; aclarar los objetivos y las reglas de la actividad; diversificar los recursos lúdicos; no interferir demasiado en el proceso, sino permitirles a los educandos que creen sus propias estrategias; proporcionar reflexión conjunta después de que termine la actividad; proponer tareas en grupos para que haya mejor socialización y el uso del idioma como elemento de interacción y de cooperación; no permitir que se genere una competición desenfrenada, pues eso volvería los juegos en algo perjudicial, y, finalmente, valorar el medio del cual se utiliza (ANDRADE & SANCHES 2004, p. 02 ).

## **6. ¿Cómo se clasifican las actividades lúdicas?**

Las actividades lúdicas son clasificadas teniendo en cuenta el número de participantes – actividad individual, actividad por pareja y actividad en grupo -, y cuanto a su naturaleza. Ésta se

puede dividir en cuatro categorías: *juegos de vocabulario*; *juegos de estructuras gramaticales*; *juegos de creatividad* y *juegos de comunicación*.

El objetivo de los *juegos de vocabulario* es desarrollar la escritura y la lectura, aunque sean orales. Los *juegos de estructuras gramaticales* se caracterizan por ser una actividad recreativa sin que se haga alusión a la estructura. Ya los *juegos de creatividad* propician al alumno la creación de un lenguaje más imaginativo, más amplio. Finalmente, los *juegos de comunicación* permiten que el estudiante practique, de forma más comunicativa, las estructuras lingüísticas específicas.

## **7. ¿Qué relación hay entre lo lúdico y las estrategias de aprendizaje?**

Las *estrategias de aprendizaje* (O'MALLEY & CHAMOT *apud* SANCHES 2004, p. 229) tienen un papel bastante importante para las prácticas de las destrezas lingüísticas, pues hacen que los aprendices direccionen su atención hacia un determinado punto de la actividad. Ellas son clasificadas en tres tipos: *cognitivas*, *metacognitivas* y *socioafectivas*. Las *cognitivas* están relacionadas con la repetición, uso de fuentes, clasificación, anotaciones, deducción o inducción, sustitución, elaboración, sumarización, transferencia de conocimientos e inferencias. Aquellas en las cuales se necesitan atención, identificación de un problema, selección, organización, planeamiento, monitoración y autoevaluación son las *metacognitivas*. Ya las verificación, cooperación, autocontrol y autorrefuerzo están insertados en el ámbito de las *estrategias socioafectivas*.

## **8. Las actividades lúdicas en las clases de Español – Básico 1**

Elegimos cuatro actividades lúdicas para exponerlas. Esta elección está basada en los buenos resultados que se obtuvieron la internalización de las reglas gramaticales y, principalmente, en las interacciones positivas entre alumno-alumno, alumno-profesor y alumno-lengua española.

### **Actividad. “Trampo”**

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Lingüístico	Material
Producción Oral	Cognitiva (atención); Metacognitiva (deducción); Socioafectiva (cooperación).	Describir profesiones.	Practicar el vocabulario relacionado a las profesiones.	Inicial	Tarjetas con dibujos de profesionales y sus herramientas de trabajo.

La actividad de la clase del día 02/04/2008, fue el *juego de vocabulario* “Trampo”. En esta clase, se introdujo la temática del trabajo. A causa de eso, trabajamos con aspectos culturales del ámbito laboral hispánico y, consecuentemente, con vocablos relacionados a las profesiones. Así, les pedimos a los alumnos que, en parejas y por medio de tarjetas con dibujos, relacionaran los profesionales a sus respectivas herramientas de trabajo. Lo utilizamos para la última actividad del día, como una evaluación, pues fue la oportunidad de que, después de que hubieran hecho ejercicios escritos, los estudiantes pudieran consolidar el contenido de la clase y practicarlo oralmente. Además, fue una manera de hacer con que ellos relajaran y se fueran a la casa felices. Aunque haya sido realizado por medio de práctica oral, se trató de un *juego de vocabulario* pues presentó una gran carga semántica.

#### Actividad. “La Subasta”

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Lingüístico	Material
Comprensión Escrita y Producción Oral	Cognitiva (atención); Socioafectiva (cooperación).	Expresarse utilizando los pronombres complemento.	Practicar los pronombres complemento.	Inicial	Hojas fotocopiadas

Para la clase del día 21/04/2008, seleccionamos la actividad “La Subasta”. Este fue un juego en grupo, de *estrutura gramatical*, en el que los aprendices tuvieron que activar sus conocimientos sobre la colocación de los pronombres en las palabras. Para eso, pegamos, en la pizarra, frases correctas e incorrectas gramaticalmente. Luego, les dimos a los estudiantes dinero de mentira, y les propusimos una “Subasta”, en la cual todos deberían comprar frases. Apenas la adquirían, la examinaban y luego, tras la venta, iban a la pizarra explicar si ella estaba correcta o incorrecta. En el caso de que estuviera errónea, necesitaban reescribirla nuevamente.

Empleamos este juego en la *motivación*, primera actividad del día, como una forma de crearles ganas a los estudiantes para lo que íbamos a aprender en aquella clase. Pero, sobretodo, el objetivo principal era recordar y fijar lo de los pronombres complemento directo e indirecto, pues ya lo habíamos estudiado en el encuentro anterior. Creo que logramos eso, pues encontraron gracioso lo del dinero de papel y la simulación de una subasta. Igualmente, ellos no se quedaron todo el tiempo sentados, ya que se movieron y escribieron en la pizarra. Con todo eso, se despertaron para el aprendizaje en aquel encuentro.

#### Actividad. “Caminando por la calle”

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Lingüístico	Material
Producción Oral	Cognitiva (atención); Metacognitiva (deducción); Socioafectiva (cooperación).	Describir acciones y situaciones.	Practicar el Gerundio	Inicial	Tablero fotocopiado; Dados.

En cuanto al juego “Caminando por la calle”, lo utilizamos el día 02/06/2008. Así, les distribuimos a los alumnos, divididos por parejas, un tablero fotocopiado y dados. Este tablero enseñaba situaciones diversas, como por ejemplo, personas viendo a una película en el cine, otras comprando medicinas en la droguería etc. Las instrucciones del juego eran de que cada estudiante debería jugar el dado, caminar hasta el sitio correspondiente al número, y relatar lo que veían.



El objetivo era que describieran cada situación, empleando el verbo en Gerundio. Hicimos la elección por esta actividad, pues se trataba de un *juego de comunicación*, y, consecuentemente, los educandos podían expresar más libremente sus puntos de vista sobre cada situación. Fue, también, una forma de repaso y de internalización del contenido que les había acabado de explicar.

Desde nuestro punto de vista, a los estudiantes les gustó mucho, pues además de que era una actividad divertida y de compartir ideas, presentaba vocabulario nuevo, lo que les motivó a preguntar bastante y a investigar el significado de cada palabra nueva.

#### **Actividad. “¿Dime cómo soy y adivinaré mi nombre!”**

<b>Habilidades</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Objetivo Comunicativo</b>	<b>Objetivo Gramatical</b>	<b>Nivel Lingüístico</b>	<b>Material</b>
Producción Oral	Cognitiva (atención); Metacognitiva (deducción); Socioafectiva (cooperación)	Expresar características físicas y psicológicas.	Practicar vocabulario relacionado a las descripciones físicas y psicológicas.	Inicial	Papelitos con nombres de personas famosas.

El recurso lúdico que explotamos en la clase del día 04/06/2008 fue el *juego de comunicación* “¿Dime cómo soy y adivinaré mi nombre!”. Lo escogimos para la actividad final, con el intuito de que los alumnos pusieran en práctica el contenido comunicativo de aquel día: cómo describir física y psicológicamente a personas. Para eso, trajimos papeles con nombres de personalidades hispánicas famosas, por ejemplo, Penélope Cruz, Antonio Banderas etc. Entonces, pegamos en la espalda de cada estudiante una identificación, sin que él supiera de quien se trataba. Luego, éste caminaba por la clase, para que los otros alumnos pudieran enterarse de qué persona se trataba. Finalmente, todos hacían descripciones físicas y psicológicas de aquella persona conocida para que el estudiante lograra descubrir quién era él.

Desde nuestro punto de vista, de todas las actividades lúdicas que trabajamos a lo largo de tres meses, ésta fue la más placentera. Los educandos pudieron hablar de algo concreto, de

individuos que, de alguna forma, forman parte de sus universos. Por eso, nos parece que lograron acercarse más a la lengua española, porque, por medio de ella, hablaron de algo que les era común en sus vidas. La utilizaron con un objetivo real. Incluso, al final de la clase, algunos estudiantes elogiaron mucho el juego y nos dijeron que hacía mucho tiempo que no se entretenían tanto.

## **9. Conclusión**

Se puede concluir, de esta manera, que el recurso lúdico es un instrumento importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de E/LE, para la motivación, socialización e interacción entre profesor y alumno. La construcción del conocimiento se vuelve menos aburrida y esto propicia una mejor asimilación para los contenidos, incluso los más difíciles.

En consonancia con Sanches (2004, p. 230), “no processo lúdico, os alunos adquirem consciência de que, independentemente de ganhar ou perder um jogo, eles estão aprendendo, desenvolvendo e melhorando o uso da nova língua, através de negociações e trocas durante as atividades lúdicas”.

En suma, el juego incita al alumnado a expresarse en la lengua extranjera, desarrollando su competencia lingüística, pues practica de forma creativa las estructuras gramaticales, y se pone como sujeto en proceso de comunicación, ya que, con frecuencia, expone sus ideas, sentimientos y puntos de vista.

En conclusión, creemos haber unido una enseñanza eficaz de la lengua española con recursos lúdicos. En efecto, la confluencia de estas dos prácticas resultó en un todo armonioso y en un sueño, ahora ya concretado, de todo profesor: clases comunicativas, divertidas, compuestas por alumnos participativos y con sed de conocimiento.

## **Bibliografía**

ANDRADE, O.G.; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico: o uso de atividades lúdicas no ensino de espanhol como língua estrangeira para brasileiros. O desafio das Letras, II Encontro Científico do curso de Letras Faccar, p. 01-04, 2004.

ANDREU, A. M. A.; GARCÍA, M. C. Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos, p. 121-125, 2007

BELLO, P. E. Didáctica de las segundas lenguas – Estrategias y recursos básicos. Madrid: Santillana, 1996, p. 136-157.

CHAGURI, J. P. O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros. Publicações de alunos graduados e pós-graduados no Instituto de Estudos da Linguagem, Unicamp, p. 1-12, 2006.

CORNELSEN, J. M.; MÜLLER, M. S. Normas e Padrões para Teses, Dissertações e Monografias. Londrina: Eduel, 2007.

HOUAISS, Dicionário eletrônico da língua portuguesa. Versão 2.0. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

SANCHES, G. M. M. B. Atividades lúdicas no ensino de E/LE (mini-curso). Anais do III Jornadas de Estudos Hispánicos, UEL, p. 227-236, 2004.

SILVA, H. Concevoir des jeux por la classe. Le français dans le monde - Revue de la Fédération Internationale des Professeurs de Français, v. 358, p. 25-26-27-28-29, 2008.