

## Autor

**Ramón Antonio Hernández de Jesús**

**Brasil**

Venezolano. Licenciado en Idiomas Modernos, Universidad del Zulia. Especialista en Lengua materna Universidad Católica Cecilio Acosta. Especialista en Lengua Inglesa y educación Superior, Facultad del Medio Norte, Doctor en Innovaciones Educativas, Universidad Nacional de las Fuerzas Armadas.

Correo electrónico:

[ramon\\_hernandez2012@hotmail.com](mailto:ramon_hernandez2012@hotmail.com)

## Cómo citar este artículo:

Hernández, Ramón. (2021). Enseñanza de vocabulario: uso de actividades lúdicas en clases español como lengua *Revista Estudios en Educación* (REeED), 4(6), p.p. 99 – 115.

# ENSEÑANZA DE VOCABULARIO: USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN CLASES ESPAÑOL COMO LENGUA.

**Teaching Vocabulary: Use of Playful Activities in Spanish as a Foreign Language Classes**

## RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo: indagar la enseñanza de vocabulario utilizado actividades lúdicas en clases de español como lengua extranjera. El mismo tuvo un enfoque cualitativo con un método etnográfico, utilizándose como instrumento: la entrevista estructurada y la observación no participante. Los informantes clave fueron dos docentes que trabajan con primer año de educación media secciones, A, B, de la U. E. Miguel Nunes de Sales ubicada en el Municipio de Porto- Piauí. La investigación demostró que el uso de la lúdica para enseñar vocabulario puede ser considerado como una herramienta positiva en la asimilación de los contenidos y la comprensión efectiva del tema estudiado.

**Palabras clave:** Actividades Lúdicas, Enseñanza de Vocabulario, Enseñanza y Aprendizaje de Español.

## ABSTRACT

The study had the following objective: to investigate the teaching of vocabulary using playful activities in Spanish as a foreign language classes. It had a qualitative approach with an ethnographic method, using as an instrument: the structured interview and the non-participatory observation. The clue informants were two teachers who work with first year sections of high school, A, B, of the U. E. Miguel Nunes de Sales located in the city hall of Porto- Piauí. The research showed that the use of playfulness to teach vocabulary can be considered a positive tool for the assimilation of content and effective understanding of the subject studied.

**Key words:** Playful Activities, Teaching Vocabulary, Teaching and Learning Spanish

## INTRODUCCIÓN

Desde que entró en vigencia la enseñanza de español, se ha evidenciado la manera como se ha presentado la enseñanza del idioma español en Brasil, donde desafortunadamente, se les impone a los estudiantes de secundaria un aprendizaje memorístico, no significativo para ellos; esto es debido al inadecuado uso o diseño de métodos, así como de actividades o estrategias de enseñanza poco motivantes utilizadas por los docentes. Puesto que algunas estrategias no reflejan un contenido contextualizado, haciendo que los estudiantes solo intenten memorizar conceptos y términos, muy lejos de ser asimilados, puesto que el aprendizaje de la lengua extranjera exige ser adquirida de forma significativa.

Por lo tanto, el aprendizaje de español como lengua extranjera moderna es de suma relevancia para las personas de un país, pues la misma te conecta con diferentes lugares del mundo, tal es el caso de Brasil donde muchas universidades están ofreciendo español como una segunda lengua, la misma permite al participante diversas opciones que los enlazan a un universo lleno de desafíos. Adquirir un idioma extranjero tiene objetivos muy precisos donde el aprendiz debe desarrollar sus destrezas tales como leer, hablar, escuchar, escribir e interpretar textos de diversos tipos; para alcanzar estos objetivos, el docente como mediador de conocimientos debe trabajar con actividades que estimulen el interés en sus estudiantes en desarrollar dichas destrezas, y de esa forma se garantiza que la clase se convierta en significativa para el educando.

En el ámbito educativo, se han presentado diversas dificultades para los estudiantes, al momento de aprender una lengua extranjera, toda esta situación, ha permitido que los docentes pongan en práctica actividades lúdicas, con la finalidad de que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo. Según Hernández y Silva (2020) las actividades lúdicas se convierten hoy día en excelentes alternativas que inducen a los mediadores de aprendizaje a dejar de utilizar los métodos tradicionales en su entorno educativo, permitiéndoles explorar, trabajar y desarrollar diferentes habilidades con los estudiantes. Entonces, de esta forma, la enseñanza de vocabulario a través de la lúdica puede ser considerado como un instrumento de aprendizaje que facilita que el contenido sea comprendido de forma efectiva por parte del socio de aprendizaje, ya que la intencionalidad es de relacionar el vocabulario de la lengua española con los contenidos contemplados en su programa, para asimilarlo de la mejor manera, logrando que el aprendizaje sea más eficaz.

Si bien es cierto, este trabajo parte de una reflexión sobre el desinterés que muestran los estudiantes del primer año de educación media por las clases de español debido a que no entienden las explicaciones dadas por el docente, además de propiciarles un ambiente de completo aburrimiento y monotonía, quizás todo se debe, por la ausencia de aplicación de estrategias didácticas que agraden al estudiante; y la utilización de prácticas pedagógicas inadecuadas que hacen que la clase de español se convierta en un espacio árido, aburrido; causando apatía y desmotivación frente al aprendizaje que ellos deben adquirir.

Es por ello que, el objetivo de la investigación fue indagar la enseñanza de vocabulario utilizando actividades lúdicas en clases de español como lengua extranjera. El mismo tuvo un enfoque cualitativo con un método etnográfico, utilizándose como instrumento: la

entrevista estructurada y la observación no participativa. Los informantes clave fueron dos docentes que trabajan con primer año de Educación Media secciones, A, B, de la U. E. Miguel Nunes de Sales ubicada en el Municipio de Porto- Piauí, Brasil.

Los docentes deben tener en cuenta que, los juegos son herramientas educativas de aprendizaje agradable que proporciona efectivamente la velocidad en el proceso de cambio de comportamiento y la adquisición de nuevos conocimientos. Aprender jugando es una de las maneras más interesantes para asimilar la gramática o vocabulario del tema estudiado.

## **MARCO REFERENCIAL**

### **La importancia de la lúdica en las clases de español (ele)**

Cuando la lengua extranjera en el caso de español se presenta como un momento de esparcimiento dentro de la sala de aula, el mismo estimula al estudiantado para que desarrolle sus competencias o pueda descubrir las capacidades que les permitan una mayor concentración. A través del trabajo lúdico, el educando comienza a ver el propósito en su aprendizaje. Es decir, al estudiar bajo un ambiente de alegría, les puede facilitar el progreso de cada una de sus funciones psicológicas, intelectuales y morales. También posibilita el aprendizaje de una segunda lengua, motivando a los niños, adolescentes e incluso a los adultos a aprender. Por lo tanto, se puede ver lo importante que es mantener un entorno ameno y placentero en el contexto escolar, ya que proporciona una mayor interacción entre el estudiante y su aprendizaje, haciendo que el contenido socializado tienda a ser más fácil.

La lúdica favorece el intercambio de significados y construcción de nuevas representaciones sobre el mundo. Pues al socializarla en el aula de clase, la misma, no solo representa el momento de entretenimiento sino también de aprendizaje, pues este tipo de estrategia permite convertir los espacios de ocios en escenarios de aprendizajes significativos, porque no es lo mismo, enseñar vocabulario cuando el docente usa como único recurso el pizarrón, o cuando se le presenta una clase llena de actividades, con imágenes, música, de seguro va a despertar la curiosidad por aprender una lengua extranjera como es el caso de español.

De acuerdo con Vygotsky (2007), el acto de juego es de suma importancia para el desarrollo del niño. Por lo tanto, ellos se relacionan de diversas maneras con significados y valores, porque en los juegos los mismos quieren decir lo que viven y sienten. Con lo expresado por el autor antes mencionado, se sabe que el juego es parte y significado en la vida de los niños. Por lo tanto, cada uno de ellos reproducen diversas situaciones concretas de los adultos. Es por ello que, el docente debe aprovecharse de la circunstancia y utiliza los juegos como herramientas en sus clases, para facilitar el aprendizaje. Además de, proveer un espacio dentro su horario que fortalezcan las actividades lúdicas y al mismo tiempo verificar los saberes adquiridos por los estudiantes.

Por su parte, Lopes (2005) señala que los juegos y juguetes son términos que están mezclados. Es decir que, los diversos juegos representan algo significativo para el niño, pero que a la vez puede estimular, su motor sensorial, intelectual, individual, y hasta colectivo, mostrando las multiplicidades de las categorías de los mismos. El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la creatividad de los infantes tanto en la creación como en la ejecución. Los juegos son relevantes en la vida del ser humano porque implican reglas como la ocupación del espacio y la percepción del lugar.

Los juegos tienen diferentes orígenes y culturas que se transmiten por los diversos juegos y maneras de jugar. Tienen la función de construir y desarrollar una convivencia entre los niños mediante el establecimiento de normas, criterios y direcciones, lo que permite una vida más social de la cultura popular, juegos tradicionales están destinados a perpetuar la cultura de los niños y desarrollar formas de convivencia social. (Cunha (2007, pág. 8).

Es importante retomar que, el juego es una actividad social que le permite al niño, adolescentes e incluso a los adultos una interacción y aprendizaje con el otro. Es por ello que, en la actualidad, existen algunos docentes que llevan a su aula de clase actividades lúdicas con la finalidad de que los participantes desarrollen un razonamiento lógico, permitiéndoles obtener una mejor visión de la realidad que viven.

### **Didáctica lúdica**

Según, Martín y Prieto (2014) sostienen la didáctica lúdica se refiere, a la necesidad que tiene cualquier ser humano de estar en contacto con juegos para poder desarrollar una actividad de aprendizaje haciendo lo que se debe de hacer sin dejar que el tiempo pase y no realizar las cosas. En otras palabras, los juegos tienen el propósito de proporcionar a los sujetos involucrados, diversas prácticas lúdicas dentro de sus actividades educativas, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien, por una parte, los juegos contribuyen a dinamizar las actividades de los estudiantes en las diferentes formas de organización del aprendizaje, donde una vez que ellos se sientan motivados, serán capaces de desenvolverse en óptimas condiciones en sus actividades cognitivas. Mejorando de forma indirecta su eficiencia dentro de los procesos educativos, dado que demandan una mayor actividad reflexiva por parte del profesor. De igual manera, los docentes deben tener muy claro que, cuando se emplean en el aula juegos didácticos, los mismos pueden mejorar lo que es una clase monótona y aburrida, sin dejar de lado que, el juego debe formar parte de la planificación y debe estar en concordancia con las intenciones educativas y las implicaciones que pueda generar en el aula. El docente, debe considerar que los elementos son esenciales dentro del desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, para que exista una contribución efectiva cuando se trabaje en torno a los contenidos manejados.

## Actividades lúdicas como estrategia didáctica

Según Ballesteros (2011), considera que al incluir la lúdica en las actividades del aula, la misma contribuye en la comprensión de la naturaleza de la materia, ya que suscita un interés por lo aprendido, además de proveer los requisitos necesarios para que el estudiante pueda aprovecharse de las ideas, construyendo su propio aprendizaje, tomando como bandera la lúdica.

Cabe destacar que, la lúdica representa una herramienta de suma relevancia dentro del aprendizaje de los infantes, ya que el juego no solo es sinónimo de recreación sino también de conocimientos, además de ser una estrategia didáctica que ayude a mejorar las condiciones para que todo niño aprenda, desarrolle sus destrezas cognitivas, pero al mismo tiempo las sociales. La lúdica tiene un propósito pedagógico para que el estudiante analice, piense y actúe en función de las situaciones de aprendizaje que fueron diseñadas para que exista cierta similitud con su realidad. Es por ello que, la lúdica posee un valor en su socialización, siendo capaz de coordinar la interacción colectiva, además del entretenimiento creativo. Metodológicamente, la aplicación de la lúdica sirve como instrumento para generar saberes, no solo como simple motivador, que se basa en la idea del juego, sino que, a través de ella, las personas pueden desarrollar sus aprendizajes. Lo que quiere decir que, cada individuo interioriza lo adquirido para ser transferido. Entonces, si se aplica constantemente el juego en las actividades de la escuela, los estudiantes pueden desarrollar destrezas ligadas a investigar, crear y recrear. Es a partir de allí, que el docente deja de ser el centro de todo proceso de aprendizaje, y se convierte en un acompañante para que su socio de aprendizaje pueda vivenciar diferentes elementos que les brinde el entorno, todo a través de los aportes desde una pedagogía más activa.

Para Yturalde (2019), la lúdica y los juegos en los adultos, tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en herramientas útiles para el desarrollo de procesos de aprendizaje, que implica lo productivo del equipo y en un ambiente de satisfacción para los participantes. (p. 17).

Por su parte, Vygotsky (2007) elige la situación imaginaria como uno de los elementos fundamentales del juego. El juego se configura como una situación privilegiada para el aprendizaje de los niños, ya que proporciona una estructura básica para las necesidades cambiantes y la conciencia. El mismo autor, enfatiza que, es en el juego donde los niños plantean preguntas y desafíos además de su comportamiento diario, planteando hipótesis, en un intento por comprender los problemas que les presenta la realidad en la que interactúan. Así, al jugar, construyen conciencia de la realidad y, al mismo tiempo, experimentan la posibilidad de transformarla.

## **El juego didáctico**

Los beneficios didácticos de los juegos son procedimientos muy importantes, más que un hobby, es el medio indispensable para promover el aprendizaje. A través de ellos, es posible desarrollar y estimular a los niños, en diferentes las situaciones de aprendizajes que se convierten en un medio para analizar y evaluar el conocimiento específicamente, logrando desarrollar las habilidades y potencialidades de los infantes involucrados.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; es decir, constituye una forma de trabajo decente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. (Pérez, 2013, pág. 11).

El juego es una actividad donde todos interactúan de forma activa, además de, propiciar un ambiente de alegría que puede influenciar en el desarrollo integro la personalidad del ser humano, reforzando su capacidad creadora, y como actividad educativa tiene una naturaleza más pedagógica que ejecuta los diversos elementos eruditos, efectivos, sociales y valor más lúdico.

## **Aplicación de las actividades lúdicas en las clases de lengua española**

Cuando el docente decide aplicar actividades recreativas en el aula, se debe estar consciente de que no existe la mínima posibilidad de dar recetas, ya que la actividad propuesta debe estar involucrada con múltiples factores sociales, que varían según el grupo. También va a depender del docente hacer los ajustes y cambios pertinentes con relación a lo que desea socializar. Por tanto, es obligatorio que exista una articulación entre su teoría y práctica, al momento de proponer una actividad lúdica, por lo que conviene analizar las posibilidades de utilizarla en el aula y también adoptar criterios para analizar el valor educativo de las mismas en las que se desee trabajar.

El docente, es el único que debe tener en cuenta los objetivos que pretende alcanzar con la actividad lúdica que piensa ejecutar en el aula. Reforzando que este debe respetar el nivel en el que se encuentra sus estudiantes, el tiempo que duraría la actividad, para que la acción, la exploración y la reelaboración sean posibles. La intervención docente debe hacerse en el momento más oportuno, animándolo a reflexionar, para que se produzca la estructuración del conocimiento. Así, su socio de aprendizaje podrá descubrir, experimentar, modificar y recrear reglas, asimilando el contenido en cuestión.

Por lo general, dentro del aula de clase, el mediador de aprendizajes debe escoger de manera objetiva las diferentes actividades lúdicas, las cuales deben ser reelaboradas con la intención de mostrar que existen posibilidades en la reconstrucción de las tareas recreativas, a partir de



la utilización de los contenidos en español. Ya se sabe que, la actividad lúdica puede generar una función motivadora, además de despertar las ganas de aprender, que es algo que todos los docentes tienen el deseo de provocar en todo el estudiantado, aunque se conoce como una tarea difícil debido a la diversidad de pensamientos e intereses.

Es necesario elaborar actividades que evoquen los conocimientos previos con relación a los contenidos de aprendizaje que sean significativos, para que generen una confrontación cognitiva, haciendo que el estudiante pueda establecer una relación entre el nuevo contenido y los conocimientos previos. Por tanto, el docente precisa manejarse con sabiduría de manera que pueda actuar con eficacia, cautivando al estudiante para que participe de forma entusiasta en su proceso de aprendizaje. Según Piletti (2007) El uso de actividades lúdicas permite trabajar las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza de español como lengua extranjera junto con estrategias de aprendizaje como las metacognitivas, cognitivas y socioafectivas.

Desde la perspectiva de los estudios de Prange & Castro apud Andrade y Sanches (2005), las actividades recreativas pueden clasificarse según su finalidad. Dicho propósito sigue como (1) juegos de vocabulario, (2) juegos de estructura gramatical y (3) juegos de expresión oral. Para la aplicación de actividades lúdicas en los resintos educativos, es preciso conocer sí dichas actividades, serán lo suficientemente claras para que el socio de aprendizaje esté en la capacidad de interiorizar las mismas, porque no se trata de hacerla por hacer sino ir más allá de acto de desarrollar una hipótesis que esté basada en conocimientos previos.

## **El proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua española**

Según Cervo y Bervian (2009) el conocimiento siempre implica una dualidad de realidades: por un lado, el conocedor y el otro, el objeto conocido, que está relacionado de alguna manera, por los conocedores. El conocimiento humano, en función de las diferentes referencias, se explica de manera diversa en su génesis y desarrollo, lo que condiciona variados conceptos de hombre, mundo, la cultura y educación, entre otros. En el mismo marco de ideas, puede haber diferentes enfoques, que tiene en común más que numerosos significados: objeto, sujeto, y la interacción de ambos.

Es de destacar que, el proceso de enseñanza y aprendizaje se compone de dos partes: la enseñanza, que expresa una actividad, y el aprendizaje; lo que implica un grado de realización de una tarea en particular con éxito.

Para Lima (2006): Cree que el estudiante aprende todo lo que necesita para expresarse bien en una lengua extranjera en cualquier contexto. Por lo tanto, los docentes y estudiantes deben saber cuáles roles pueden estar limitados en el aula, es decir, que el facilitador no puede socializar todo para el estudiante, ni tampoco el estudiante debe esperar que sea por medio del docente que adquiera todo su conocimiento. Por lo que desde muy temprana edad se debería estimular a los niños a tomar sus propias decisiones y buscar las soluciones a sus diferentes nudos críticos.

De este modo, el profesor puede facilitar el aprendizaje mediante la observación de sus estudiantes, detallando los aspectos lingüísticos que necesitan ser mejorados: ayudando a identificar sus necesidades, incentivándolo a desarrollar en el idioma que desea aprender, para ello, se puede apoyar de películas, escuchar música, el canto, la lectura de textos de interés, entre otros.

### **Los Parámetros curriculares nacionales –(PCN) lengua Extranjera**

De acuerdo con los PCN (Brasil, 1998) La inclusión de la lengua extranjera en la enseñanza media se justifica por el papel que desempeña en la sociedad. En cuanto a idioma extranjero, se requiere una reflexión sobre su uso por la población. El aprendizaje de una lengua extranjera, da la posibilidad de aumentar la auto percepción de los estudiantes como ciudadanos. Por esta razón, debe centrarse en la adquisición de las destrezas lingüísticas a fin de poder tener participación discursiva en interacción con el mundo social.

Actualmente, español es el mejor ejemplo de una lengua global. Se utiliza para transmitir información en diversos ámbitos como la ciencia, la tecnología, las artes y el mundo del trabajo. De acuerdo PCN (Brasil, 1998) los objetivos de la enseñanza del español en el país, se deben enfocar en la lectura comprensiva, escritura, en hablar y escribir. Pero es lamentable ver como algunos docentes utilizan metodologías que no benefician en nada los objetivos establecidos. Para una mejor comprensión de lo que fue mencionado anteriormente, es importante analizar los objetivos que están dispuestos a desarrollar las instituciones de educación media PCN del 1 al 3 año (Brasil, 1998 p. 66-67). Durante los tres años de educación media, se espera que, con la enseñanza de lenguas extranjeras, el estudiante sea capaz de:

- a) Identificar el universo que rodea a los idiomas extranjeros, cooperando en sistemas de comunicación, la percepción de sí mismos como una parte integral de un mundo plurilingüe;
- b) Para disfrutar de la experiencia de la comunicación humana a través del uso de una lengua extranjera, con respecto a las nuevas formas de expresarse y de ver el mundo, lo que refleja las costumbres o formas de actuar e interactuar y visiones de su propio mundo;
- c) Reconocer que el aprendizaje de una o más lenguas le permite tener acceso a los bienes culturales de la humanidad;
- d) Construir el conocimiento sistémico de la organización textual y cómo y cuándo usar el idioma en situaciones de comunicación; basado en el conocimiento de la lengua materna;
- e) Generar conciencia lingüística y conciencia crítica de los usos que hacen de la lengua extranjera que está aprendiendo;
- f) Leer y el valor de la lectura como fuente de información y placer, utilizándolo como un medio de acceso al mundo del trabajo y los estudios avanzados;



g) Utilizar otras habilidades de comunicación para poder actuar en diferentes situaciones.

## **METODOLOGÍA**

La investigación se desarrolló bajo la modalidad cualitativa por considerarse la más adecuada al propósito de este estudio, el cual fue indagar como enseñar vocabulario utilizando actividades recreativas en clases de español como lengua extranjera.

La investigación cualitativa, es considerado para Martínez (2010, p 123) “como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en el cual se toman decisiones sobre lo investigable en tanto se está en el campo de estudio”. Igualmente, plantea que el foco de atención de los investigadores cualitativos radica en la realización de descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables, incorporando la voz de los participantes, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal y como son expresados por ellos mismos.

### **Tipo de investigación**

El trabajo fue abordado como un estudio de tipo etnográfico, por ser una investigación de un escenario pequeño, relativamente homogéneo y geográficamente limitado. La etnografía presenta muchas posibilidades en el campo de la educación, se define como una técnica de investigación que puede utilizarse en distintos marcos teóricos y permite describir la conducta habitual de instituciones y grupos concretos. (Hurtado, 2003. p.110).

En este sentido, un estudio etnográfico propicia el análisis de la realidad mediante la reflexión y la crítica acerca de lo que se estudia. Este tipo de diseños se enfoca en el análisis de la cultura, desde distintas categorías, temas o patrones (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Se trata pues, de desentrañar los significados de los grupos de individuos dentro de un contexto determinado. La etnografía como método de investigación tiene como propósito conocer el significado de los hechos de grupos de personas, dentro del contexto de la vida cotidiana.

Los estudios de etnografía educativa contribuyen con la mejora de las prácticas pedagógicas, pues tienen como finalidad propiciar la innovación de todos los elementos que intervienen en el proceso educativo. En este sentido, el estudio etnográfico fue ejecutado en la Unidad Educativa. Miguel Nunes de Sales.

### **Instrumentos y análisis de datos**

Las técnicas e instrumentos adecuados para obtención de la información en el método fue la entrevista en profundidad. Es importante comprender, que en esta técnica existe una verdadera relación de confianza entre el entrevistador/entrevistado cuando este último aporta

información personal comprometedor para él y cuando tiene suficiente libertad para preguntar al entrevistador. Dicho de otro modo, se ajusta de mejor manera a la investigación en estudio, debido a que la información recibida se ve mayormente enriquecida, gracias a la relación de confianza que se da entre el entrevistador y el entrevistado.

Para la realización de la entrevista los investigadores se apoyaron en grabaciones, las cuales fueron de vital importancia, pues evitó que se escapara alguna información importante y de relevancia, en el momento de transcribir la entrevista. Por su parte, Denzin y Lincoln (2011), manifiestan que: “La entrevista es un acto de comunicación oral que se establece entre dos o más personas, con el fin de obtener una información o una opinión, o bien para conocer la personalidad de alguien”. (p. 64). Toda entrevista es un suceso de interrelación entre varias personas para obtener información o criterios de alguien o algo. Por otra parte, en el estudio se realizaron entrevistas a dos docentes que trabajan con español.

También, se utilizó como instrumento para la recolección de información la observación no participante y estuvo presente en el estudio, se puede decir que es una técnica donde “el observador elabora descripciones de las acciones, los discursos y la vida cotidiana de un grupo social, esta tiene como principal característica la flexibilidad, tanto antes como durante el proceso real. En este sentido, aunque los observadores no participantes tienen una metodología y tal vez algunos intereses investigativos generales, los rasgos específicos de su enfoque evolucionan a medida que operan. En otras palabras, la observación no participante va sufriendo modificaciones a medida que se está dentro del contexto observado. Rodríguez, Gil y García (2006) entienden la observación no participante como “un método no interactivo de recogida de información que requiere una implicación indirecta del observador en los acontecimientos o fenómenos que está observando”. Con este instrumento, se pretende obtener la mayor cantidad de información.

Según, Morán, (2013). Manifiesta que la observación no participante: “Es la facultad de orientar los sentidos para captar información del medio externo de forma indirecta, teniendo un plan y un objetivo previamente estructurado con el propósito de realizar registros sistemáticos que nos permitan entender los fenómenos estudiados”. (p. 15); la observación es un medio donde se ordenan todos los sentidos y así, receptar la información de afuera y mediante un plan que ha sido organizado realizar las observaciones que permiten entender el objeto estudiado.

### **Informantes clave**

Para el trabajo se escogieron dos docentes que sirvieron de informantes, estos fueron seleccionados de manera intencional en previas conversaciones con el director de la U.E. Miguel Nunes de Sales donde se ejecutó la investigación. Los investigadores hicieron acto de presencia en dicho recinto donde se reunieron con los dos profesores para solicitarles su colaboración en el desarrollo del estudio. Se hizo una exposición de motivos donde se les habló sobre el recorrido que todos viviríamos en el proceso investigativo. Los informantes clave, según Taylor (2000) son aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de

empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información a la vez que le va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenarios. En este caso, fueron dos docentes de la institución educativa antes mencionada quienes sirvieron de informantes clave.

### **Análisis y resultados de las entrevistas realizados a los informantes clave**

Para preservar la identidad de los informantes clave, se utilizaron las siglas P1 y P2. El uso de la entrevista esta investigación tuvo como principal objetivo indagar la enseñanza de vocabulario utilizando actividades recreativas en clases de español como lengua extranjera.

Pregunta Número 1: ¿Qué factores hacen falta para facilitar la enseñanza y el aprendizaje del español como lengua extranjera?
Respuestas:
P1: La concentración, la buena relación entre los docentes y estudiantes, puesto que, creando un ambiente armónico, en donde el joven se sienta a gusto, de seguro se va a interesar en aprender la lengua extranjera como es el caso de español.
P2: Una buena relación entre profesores y estudiantes, la calidad del material didáctico, y sobre todo tener disposición para que haya un aprendizaje significativo, la verdad va a generar mucho interés por parte de cada uno de los participantes.

Es relevante destacar, lo importante de establecer un equilibrio en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, porque las relaciones interpersonales en este contexto facilitan la comunicación y los idiomas, y establecer vínculos sólidos en las relaciones humanas.

Cuando el profesor P1, indica que la concentración, una buena relación con el profesor facilita la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera, esto demuestra una preocupación para que el docente no solo socialice conocimientos, sino que sea capaz de interactuar con los estudiantes en un entorno favorable a su desarrollo.

Pero el profesor P2, hizo hincapié en la importancia de dos factores que permiten un mejor aprendizaje del estudiante, que son: la calidad de libros didáctico y el compromiso por parte de los estudiantes y profesores.

Según Antunes (2009 p. 12) los lazos entre los estudiantes y profesores son estrechos con inmensa proximidad donde el afecto respeto y el respeto son esenciales, convirtiéndose en una de las principales acciones estratégicas del pensamiento integral. Es importante hacer la

relación de lo dicho por el autor antes mencionado, pues cuando existe buenos lazos de armonía entre el estudiante y el docente, eso va a generar un ambiente de aprendizajes significativos.

Pregunta número 2. ¿Cuáles son las actividades lúdicas aplicadas en la enseñanza de español como lenguas extranjeras?
Respuestas:
P1: personalmente, soy muy dinámico y siempre llevo a la clase, música, videos motivacionales, representaciones artísticas, todos debemos practicar las metodologías activas para que el aula deje de ser aburrida y se convierta en un escenario de aprendizaje colaborativo y de mucho significado para los estudiantes.
P2: siempre trato de aplicar metodologías activas que permitan el aprendizaje colaborativo e individual de los estudiantes, por ejemplo, los jóvenes deben realizar actividades en equipos, donde se puedan ayudar los unos a los otros, además lo convino con el uso de tarjetas ilustradas, recortes de revistas, palabras sueltas, todo con la finalidad de hacer un juego dinámico en aula, aunque a veces en la institución educativa están pendiente que se cumplan los contenidos.

Se puede afirmar que el objetivo de las clases de lengua extranjera es preparar a los estudiantes para la experiencia y el uso de la lengua como medio de comunicación en el mundo real, por lo que es importante para la relación entre las actividades de la sala y el estudiante todos los días. Según Consolo (2012), estas actividades tienen características tales como: la búsqueda del desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, haciendo una correlación con la capacidad de comunicación.

Al analizar las respuestas de los dos docentes, se puede observar que ambos buscan impulsar sus clases, proponiendo nuevas experiencias de aprendizaje con el fin de desarrollar la capacidad de sus estudiantes. Estos datos provienen de la concepción defendida por Holden (2009, p. 16) " el aula es el lugar ideal para introducir un nuevo tema o una lengua, para dar un ejercicio controlado y la posterior discusión."

Pero a pesar de la apreciación de otros aspectos tales como; la recreación para la enseñanza del idioma español, todavía se observa la presencia de una escuela, que valora solo el libro didáctico. Así como, el cumplimiento de los contenidos programáticos por parte del docente, dejando de lado el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Según Lopes (2005, p. 35) "Los diferentes métodos pueden ser ineficaces si no son apropiadas para el modo de aprendizaje del estudiante." Sin embargo, es importante que el educador, utilizando actividades de enseñanza, que le permitan poder elegir las metodologías más apropiadas para que sus estudiantes tengan el mejor desarrollo y desenvolvimiento en su proceso de adquisición de conocimientos.

Pregunta número 3. ¿Cuáles son las ventajas de trabajar la lúdica en el aula?
Respuestas:
P1: yo por varios años he tenido la experiencia de poner en práctica las actividades de juego que por supuesto mejoran la relación entre el profesor y el estudiante convertirse ambiente escolar más agradable.
P2: cuando llevo al aula desafíos, eso les permite al estudiante pensar y analizar la situación, por ejemplo, cuando aplico las actividades de juego puedo observar como se acelera el razonamiento de mis estudiante, en mi caso trabajo con jóvenes, y disfruto como ellos son capaces de desarrollar su potencial, a través de sus respuesta puedo percibir la importancia de jugar con un sentido pedagógico, lo que se traduce en que mis estudiantes terminan amando la disciplina y la colocan como una de sus favoritas.

Oliveira (2008), basado en los estudios de Vygotsky, considera que el acto de juego es de suma importancia para el desarrollo intelectual y social de los estudiantes. Por lo tanto, se relacionan de diversas maneras con significados y valores, porque en los juegos le permiten al niño lo que quieren decir, también lo que viven y sienten. Así como las ventajas de la utilización de actividades de lúdicas en el entorno escolar.

Por ejemplo, el profesor P1, demuestra conocimiento sobre el uso de actividades lúdicas y su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma español, ya que los utiliza de manera objetiva y con el propósito de lograr que su clase se convierta en un escenario de conocimientos y que llame la atención a todos sus estudiantes.

También, el Profesor P2, hace una interrelación entre el uso de actividades recreativas y el papel del docente como mediador de aprendizajes, ya que de él depende que sus estudiantes puedan desarrollar sus competencias en la lengua extranjera, siempre y cuando utilice estrategias que despierten en ellos el interés por aprender.

Está claro, que las actividades de juego pueden unir a las personas, además de crear, motivar y consolidar las relaciones interpersonales, para que el mismo sea desarrollado crear conexiones entre los participantes que faciliten el intercambio de experiencias.

Lopes (2005 p.23) afirma que "cada juego propuesto aporta la descripción del material necesario, sugerencias para la preparación y el contenido que deben desarrollarse, logrando trabajar la parte cognitiva, afectiva y motora, lo que indica el grupo de edad, número de grupos y elementos del grupo ".

Pregunta Número 4. ¿Cómo se evalúa la lúdica en la enseñanza de vocabulario?
Respuestas:
P1: Considero que desde que el estudiante comienza a participar de forma activa y motivadora en las actividades lúdicas en el aula, uno como docente comienza a observar todos los aspectos, hasta el punto de hacer una evaluación exhaustiva de la situación, infiriendo sobre el aprendizaje que este está demostrando al adquirir y poner en práctica el vocabulario.
P2: Cuando enseño vocabulario a través de actividades lúdicas, puedo darme cuenta quienes son los estudiantes que se desenvuelven con mayor facilidad en el aprendizaje de la lengua extranjera, y de inmediato comienzo ese proceso de evaluación, que en la mayoría de los casos los pone algo tensos. Por otro lado, en la medida que voy colocándoles más retos, los estudiantes se me demuestran así mismo y a mi hasta donde son capaces de llegar de una forma consciente.

De acuerdo con Holden (2009, 120 p.) "Con el uso de materiales ilustrados, los estudiantes deben estar preparados para comprender y ampliar su vocabulario". Todo a través de estrategias de aprendizaje que les permita identificar palabras desconocidas, que al mismo tiempo los anime a explorar otras palabras con sus significados pudiendo ser útiles e interesantes. También se puede observar que, el P1 busca impulsar sus clases proponen nuevas situaciones de aprendizaje, tales como el uso de imágenes con el fin de desarrollar el vocabulario de sus estudiantes para cualquier situación. Por su lado, el profesor P2, le gusta exigir a los estudiantes en su aprendizaje de manera que haya una consolidación del mismo, pero apoyándose en los beneficios de las actividades lúdicas.

Según Vygotsky (2007) "se considera el acto de juego de suma importancia para el desarrollo del niño y del ser humano." es evidente a través de estas actividades el contenido del estudio se asimila de forma más eficiente y lo que es un proceso de este tipo más agradable.



## CONSIDERACIONES FINALES

De acuerdo a la investigación realizada se puede notar que las actividades lúdicas que se ejecutaron con los estudiantes del primer año de Educación Media, secciones “A” y “B” de la Unidad Educativa Miguel Nunes de Sales, Municipio de Porto Piauú, Brasil. Se pudo notar que frecuentemente son incentivados por sus profesores de español para que ellos adquieran y desarrollen el idioma extranjero. Se observó que los docentes constantemente incluyen actividades pedagógicas lúdicas en sus planificaciones, por lo tanto, las situaciones de aprendizaje creada por los dos docentes cumplen con el propósito de ayudar a la comprensión de los contenidos de la disciplina.

De igual manera, se observó que los facilitadores aplican actividades que estimulan el aprendizaje de sus estudiantes, puesto que planifican, y aplican las estrategias lúdicas para obtener un excelente desarrollo de sus clases. Además, utilizan diversos recursos que son atractivos para los educandos, y de esa forma poderlos incentivar para que desarrollen las competencias lingüísticas. Por otro lado, tomando como punto de partida el objetivo de la investigación, se pudo notar en las observaciones no participativas realizadas a los informantes clave, que resulta muy placentero enseñar vocabulario a través de actividades lúdicas, lo que hace que los socios de aprendizajes se sientan plenamente incentivados, y al mismo tiempo que sean capaces de fijar sus conocimientos para ponerlos en práctica en un escenario más real.

Las actividades lúdicas cuando están presentes en la vida de las personas, ya sean niños jóvenes o adultos, pueden fomentar, provocar y estimular el aprendizaje y desarrollo del individuo en cualquiera de sus etapas de la vida. Lo que quiere decir que, jugar favorece el desenvolvimiento del ser humano, generando confianza en sí mismos y en sus capacidades que le facilitan una interacción más social.

Por tanto, el docente que ama lo que hace, por lo general busca conocer, comprender y trabajar constantemente los diversos nudos críticos que se encuentran en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes. Es por ello que, el profesional de la educación vive en una constante búsqueda de actualización de sus prácticas pedagógicas, con la convicción de ofrecer una educación de calidad, que contribuya con el mejoramiento del desarrollo integral de las personas que le rodean.

## BIBLIOGRAFIA

Andrade, O; Sanches, G (2005) Aprendendo com o Lúdico. In: O Desafio Das Letras, 2, FACCAR. ISSN: 1808-2548.

Antunes, C (2009) Relações interpessoais e autoestima: a sala de aula como um espaço do crescimento integral. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes,

- Ballesteros, O. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Trabajo de grado para optar el título de Magister en Enseñanza de las Ciencias exactas y Naturales. Universidad Nacional de Colombia.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. Parâmetros curriculares Nacionais- Ensino fundamental- Língua Estrangeira. (1998) Brasília: Ministério da Educação e Desportes.
- Cervo, A. L; Bervian, Pe (2009) Metodologia científica. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall
- Cunha, N (2007) Brinquedoteca. Um mergulho no brincar. São Paulo. Aquariana. 2007.
- Consolo, D. A. (2012) Investigando a linguagem e a interação professor – aluno na aula de inglês como língua estrangeira. Intercâmbio, vol, VI.
- Denzin, N y Lincoln, Y (2011). The Sage Handbook of Qualitative Research. London, Inglaterra: Sage.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill Education.
- 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>.
- Holden, Suzan. (2009) O ensino da língua Espanhola nos dias atuais. São Paulo: Special Book Services Livraria.
- Hurtado, J (2003) Metodología de la investigación. 3 ed. Instituto Universitario de Tecnología Caripito, Venezuela.
- Lima, S (2006) Decisão de ensinar (ou não) a gramática teórica no ensino básico: depoimentos de professores que atuam na rede pública. Dissertação de mestrado, PPG-LA, Unitaú. Taubaté, SP.
- Lopes, M (2005) Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 6. ed. São Paulo: Cortez.
- Martin, A., y Prieto, M. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (47), Recuperado de <https://goo.gl/z9Lbwb>.
- Martínez, M. (2010). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Trillas

- Morán, G. (2013). *Métodos de Investigación*, México: Pearson Educación.
- Oliveira, M (2008) *Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione.
- Pérez, C. (2013). *Estrategias Lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua*. Ambato.
- Piletti, C. (2007) *Didática Geral*. São Paulo: Ática.
- Rodríguez, G.; Gil, J.; García, E. (2006) “*Metodología de la Investigación Cualitativa*”, ed. Aljibe, Málaga, España.
- Taylor SJ, Bogdan R. (2000) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Vygostky, L.S. (2007) *A formação social da mente*. São Paulo: Fontes.
- Yturalde, E. (2019). *Lúdica* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.ludica.org/>.