

Autores

Ramón Antonio Hernández de Jesús*, **Francisco das Chagas Silva de Jesus Hernández ****

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

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0663-8983>

EL JUEGO COMO METODOLOGÍA ACTIVA EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (ELE)

The game as an active methodology in teaching Spanish as a foreign language (SFL)

RESUMEN

Este estudio revela la importancia que tiene el juego en el contexto escolar, el cual posibilita el desarrollo de la comprensión y dominio del idioma español lengua extranjera en los estudiantes. En esa perspectiva, el juego como metodología activa puede ser adoptado por los docentes con la finalidad de contribuir en el aprendizaje de sus educandos. Es por ello que, el presente estudio tuvo como objetivo reflexionar sobre el juego como metodología activa en la enseñanza de español lengua extranjera. Para ello, se empleó el paradigma cualitativo, acompañado del método fenomenológico, aplicando entrevista a tres (3) profesores de español pertenecientes a la Unidad Escolar Miguel Nunes de Sales, Porto-Piauí, Brasil. Los resultados y hallazgos evidenciaron lo beneficioso que puede resultar el uso del juego como metodología activa para que los docentes puedan manejar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera y modificar la información en conocimiento, agregando y enriqueciendo el pensamiento y expresividad en sus estudiantes.

Palabras clave: Juego; metodologías activas; lengua española.

**Brasileño. Maestrando en
Letras y Literatura. Universidad
Federal do Piauí, Brasil

Correo electrónico:
[Professordjesus.2013@yahoo.com
.br](mailto:Professordjesus.2013@yahoo.com.br)

ORCID: [https://orcid.org/0000-
0002-5420-0679](https://orcid.org/0000-0002-5420-0679)

Cómo citar este artículo:

Hernández, R. & Silva, F. (2021).
El juego como metodología
activa en la enseñanza de español
como lengua extranjera (ELE).
Revista Estudios en Educación
(REeED), 4(7), p.p. 113 – 129.

ABSTRACT

This study reveals the importance of the game in the school context, which enables the development of understanding and mastery of Spanish as a foreign language in students. In this perspective, the game as an active methodology can be adopted by teachers in order to contribute to the learning of their students. For this reason, the present study had the objective of reflecting on the game as an active methodology in the teaching of Spanish as a foreign language. For this purpose, the qualitative paradigm was used, accompanied by the phenomenological method, applying interviews to three (3) Spanish teachers belonging to the Miguel Nunes de Sales School Unit, Porto-Piauí, Brazil. The results and findings showed how beneficial the use of games as an active methodology can be for teachers to manage the teaching-learning process of a foreign language and to modify information into knowledge, adding and enriching the thinking and expressiveness of their students.

Key words: Game; active methodologies; Spanish language.

INTRODUCCIÓN

Con los diferentes avances que giran en torno a la vida de los seres humanos, el aula de clase se ha visto en la necesidad de implementar pedagogías innovadoras. Los docentes que se desempeñan en las diversas áreas del saber tienen la responsabilidad de brindar a los educandos, un sinnúmero de herramientas que puedan centrarse en su proceso de enseñanza, logrando incentivarlos a alcanzar sus conocimientos de una forma más eficiente. Es por ello que, debe estar focalizada en la búsqueda de innovadoras metodologías de enseñanza, que permitan ejercer diferentes efectos positivos en los estudiantes al momento de implementar las tecnologías de información y comunicación, y que, a su vez, garanticen un entorno en el que los docentes puedan innovar en su método, logrando así, beneficiar el aprendizaje de los educandos.

En el contexto actual, la mayoría de los estudiantes no tienen la misma visibilidad que los estudiantes del pasado, ya que hoy día han desarrollado las habilidades de multitareas, lo que les ha permitido insertarse en el mundo de tecnología, herramientas electrónicas y redes sociales. Convirtiéndose en estudiantes con tiempo reducido y pacientes para atender la plática del mediador de aprendizaje. Es a partir de este nuevo escenario, que el docente necesitó reinventarse, para poder sentirse útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando hacer lo que la internet no puede, en tal caso, responder preguntas, presentar retroalimentaciones individuales y colectivas y resolver dificultades de comprensión, según sean las necesidades que pueda presentar cada escolar (Franquet y Torquato, 2018).

Gracias al boom de la tecnología, comenzaron a surgir nuevas herramientas, las cuales han sido puestas en práctica como metodologías de enseñanza, que buscan facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Pues bien, el propósito de la innovación es que estas metodologías alcancen la optimización del aprendizaje de los educandos, beneficiando así, la creación de un ambiente armónico, que contribuya con el trabajo del profesorado en el aula. Por lo tanto, deben constantemente mejorar sus estrategias de enseñanza, de manera que, puedan suscitar una experiencia de aprendizaje, que sea satisfactoria para todos sus estudiantes.

De igual forma, Moares y Anicézio (2019) consideran que, la necesidad de metodologías activas es el resultado de múltiples cambios en diferentes contextos de aprendizaje. Que según lo mencionado por los autores, las metodologías activas comprenden la síntesis de situaciones de enseñanza que implementan la reflexión crítica del estudiantado, perteneciente a su realidad, repensando sobre los diferentes contextos que incorporan su curiosidad y desafíos. Las metodologías activas prevén el desarrollo de procesos y la disponibilidad de recursos para que el escolar pueda investigar sobre nudos críticos específicos.

Cuando los docentes emplean los juegos como metodología activa en sus contextos educativos, se puede evidenciar como este puede proporcionar conocimientos, en especial, al momento de socializar una lengua extranjera. Para que esto acontezca, es imprescindible que los estudiantes estén conscientes de lo que representa el acto de aprender, el cual hace mención a un proceso de intercambio recíproco, que se realiza en el ámbito social. Lo que quiere decir que, cuando el educando llega a la escuela, ya trae consigo cierto enfoque, entonces la institución educativa, lo que debe hacer es guiarlo en la comprensión y uso de sus conocimientos para que pueda tener una visión más amplia del mundo (Chaguri et al., 2014).

Los autores mencionados, dejan bien claro que, el uso de los juegos se puede considerar como una de las formas de afrontar el acto de aprender y modificar la información en conocimiento, contribuyendo con el pensamiento y la expresividad, pudiendo aportar imaginación y sobre todo la transformación del estudiante como ser social de aprendizaje. Entonces, los juegos tienen un carácter de integración e interacción que promueven el aprendizaje entre los educandos independientemente de su nivel.

Esto es lo que sucede cuando el docente que se desempeña en la disciplina de español como lengua extranjera emplea los juegos en sus aulas de clases: Este piensa en un tema específico, el cual será desarrollado a partir de un juego. En este contexto, se puede notar un mayor

interés por parte de los estudiantes, ya que, a través del juego, se les proporciona una nueva forma de aprender, diferente a la que el escolar está acostumbrado. Además, le permite desarrollar sus saberes en la lengua extranjera, desde un estilo divertido y dinámico. De esta forma, el profesor de español, al desarrollar las actividades lúdicas, se convierte en un mediador del conocimiento, puesto que, al diferenciar el modo de estudiar de los educandos, permite que estos experimenten un método de aprender, sin renunciar a su mundo real (Silva et al., 2015).

Ya son diversos retos los que envuelven la comprensión y adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes, especialmente en educación media, que pueden dificultar su aprendizaje. De esta forma, los docentes deben constantemente monitorear los cambios socio-tecnológicos, profundizando su conocimiento en las nuevas metodologías, que contribuyan con el aprendizaje de sus estudiantes. Con relación a la asignatura de español, las metodologías activas juegan un papel muy notable, ya que hacen del educando un agente primordial en la adquisición de sus conocimientos.

Utilización de metodologías activas en la clase

Se sabe por experiencia que aprender una lengua extranjera no es una tarea fácil de realizar, la cual requiere de tiempo y dedicación por parte de cada individuo. Sin embargo, un aspecto importante durante este proceso, es la implementación de mecanismos que puedan avivar en el socio de aprendizaje el interés y la voluntad de seguir adelante. Por ello, es indispensable desarrollar prácticas pedagógicas, que sean realmente desafiantes en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje del nuevo idioma, y que no se conviertan en un obstáculo para los docentes del área, ya que el entorno escolar lo constituyen grupos significativamente heterogéneos (Silva et al., 2015).

Por otro lado, una de las prácticas que ha obtenido resultados satisfactorios, es el uso de actividades recreativas en el aula. En este caso, la alegría brinda a los estudiantes la capacidad de adquirir nuevos conocimientos, de modo que, a través de la interacción y el entretenimiento, amplíen sus habilidades para aprender la lengua extranjera. Las actividades lúdicas también fomentan el aprendizaje y activan las funciones psicológicas, neurológicas, intelectuales, morales y sociales (Silva et al., 2015).

Para identificar un enfoque basado en metodologías de enseñanza activa, los autores Diesel et al. (2017) establecen siete principios que presentan este enfoque: el alumno como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje; el docente como facilitador, mediador y activador del aprendizaje; autonomía; reflexión; problematización de la realidad; trabajo en grupo e innovación.

A la vista de los principios enumerados, es necesario mencionar algunos elementos que son primordiales para el desarrollo de un ambiente de aprendizaje sintetizado a través de metodologías activas. En su ámbito, las mismas accionan un cambio que refleja la actitud del

estudiante, que deja de convertirse en un agente pasivo, recibiendo información, para ejercer una posición centralizadora, en función de su aprendizaje (Cardozo et al, 2018).

Con relación al aprendizaje activo, el escolar se convierte en el protagonista y el docente en mediador. Así, se puede destacar que:

En el aprendizaje activo, por tanto, el alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje. Y para que esta práctica se lleve a cabo de manera eficaz en el aula, el maestro debe tener una comprensión clara de los diferentes métodos de enseñanza que se pueden utilizar para crear un entorno de aprendizaje productivo y significativo. Así, las prácticas docentes proactivas son fundamentales en el proceso de enseñar y desarrollar generaciones y formar ciudadanos autónomos, críticos, participativos y creativos. Para eso, los docentes necesitan una herramienta en el aula que busque que el alumno deje de ser un receptor de información y comience a construir su propio aprendizaje (Arão et al., 2018, p. 02).

A través de la metodología activa se entiende al estudiante en su proceso de aprendizaje, en el que puede realizar actividades con sus compañeros, pero también con la posibilidad de interacción con el docente. De esta forma, el facilitador desempeña el papel de mediar el aprendizaje, permitiendo que los educandos alcancen los resultados esperados con base en sus conocimientos. El incremento de metodologías activas contribuye a formular preguntas por los estudiantes, favoreciéndolos en el análisis y la resolución de problemas.

MARCO REFERENCIAL

El juego visto como metodología activa

El juego representa una de las metodologías activas más dinámicas en el aula, pues es inspirador y cautivador para los estudiantes, ya que, constituye no solo una herramienta eficaz para despertar el elemento lúdico, sino que ayuda en las actividades pedagógicas, siendo capaz de favorecer en la profundización del conocimiento durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En otras palabras, el uso de juegos puede dar aportes significativos en los diferentes contextos, los cuales proporcionan a los estudiantes el razonamiento lógico en el proceso de aprendizaje, acompañado de autonomía en la comprensión de contenidos, el lenguaje, e incluso en el desarrollo cognitivo. Estos elementos indudablemente pueden ser verificados por el mediador de aprendizaje, al momento de poner en práctica los juegos en el salón de clase. Vale la pena recalcar que esta herramienta puede ser catalogada como una metodología que facilita el aprendizaje, promoviendo el interés de los educandos por los contenidos transferidos.

Se puede decir que, el ser humano, por medio del juego, se adecua y construye su realidad. Es posible aprender cualquier asignatura de la escuela a través de juegos, ya que puede orientar la enseñanza de una lengua extranjera, geografía, ciencias, química, entre otras. Se sabe, entonces, que el contenido trabajado apoyado por actividades lúdicas puede obtener resultados diferentes ((Chaguri y Tonelli, 2014, p.172).

Sin embargo, en el salón de clase, los juegos no deben utilizarse solo como un pasatiempo o como una tarea repetitiva, pues si se pone en práctica para dicho fin, se podrá percibir como aburrido y sin resultados favorables. Es de gran importancia, comprobar que los juegos, al ser dramatizados, tienen la posibilidad de acrecentar las destrezas lingüísticas de los estudiantes, modificándolas en contextos reales para la práctica del idioma (Chaguri y Tonelli, 2014).

El papel del juego en la enseñanza de una lengua extranjera

El jugar siempre ha representado un momento de esparcimiento tanto para niños como para jóvenes y adultos, quienes se deleitan con los diversos aprendizajes que les pueden proporcionar los juegos. Cuando el docente presenta en el aula ciertas actividades recreativas, es posible comprender el compromiso que tiene con sus socios de aprendizaje, ya que el facilitador se involucra en los juegos en los cuales participa, animándolo a alcanzar el fin previamente establecido. De esta forma, es como el juego representa un poderoso combustible sobre el estado de ánimo, la percepción y la interacción de los involucrados (Gomes y Diniz, 2017).

Es importante destacar que, entre los elementos del juego y sus dimensiones, se observa que el mismo se caracteriza por el placer y el esfuerzo espontáneo. Se hace placentero gracias a la capacidad de centrar en el individuo un ambiente de entusiasmo. Pues este está íntimamente relacionado con lo emocional, convirtiendo la actividad en un contenido motivacional, capaz de generar un estado de vibración y euforia. Todo debido al clima de goce en el que se desarrolla.

Con base a lo mencionado anteriormente, al poner en práctica el juego como una estrategia pedagógica, se podrá consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera. Por ello, se hace fundamental poder asociar el juego con elementos en la adquisición del lenguaje, ya que se puede lograr la comprensión de contenidos lingüísticos e información cultural de una manera más eficiente, al igual que, animar a los estudiantes a aprender y divertirse de una forma pedagógica. Entonces al entender lo lúdico como estrategia didáctica, se podrá lograr resultados eficaces con estudiantes de una segunda lengua, convirtiéndose en una alternativa viable en un sentido amplio (Gomes y Diniz, 2017).

Se debe enfatizar que, con la implementación de actividades lúdicas en la sala de clase, el aprendiz comienza a actuar en un ambiente escolar diferenciado y apropiado para su contexto. Pues para él, desde ese momento surgen desafíos que lo llevan a investigar y ver cómo el juego puede ayudarlo en el aprendizaje y asimilación del nuevo idioma. En general,

la dinámica social del ser humano tiene reglas y tareas para que exista un progreso escolar. Sin embargo, el entorno escolar o cualquier ambiente de enseñanza-aprendizaje podría ser un espacio donde el juego sirva como herramienta para agilizar la rutina de estudio y asimilación de contenidos y vocabulario.

Ahora bien, la implementación de lo lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje solo será efectivo cuando se utilice en el momento adecuado y se planifique de acuerdo con el interés de los estudiantes, para ser enfrentado como un desafío. Por otro lado, las instituciones educativas deben ser conscientes al valorar los elementos lúdicos en la formación de sus estudiantes, invirtiendo a través de recursos que permitan a los educadores innovar en su quehacer pedagógico (Araújo e Santos, 2014, p. 06).

El juego como recurso didáctico

Sin lugar a duda, la implementación de juegos en la escuela, en los días actuales no son bien visto por algunos docentes, siendo un elemento que causa en ellos resistencia, especialmente en aquellos que desconocen la importancia de las metodologías activas. De hecho, todo se debe a que están acostumbrados al modelo de enseñanza tradicional, donde algunos profesores tienen una visión errada de la implementación del juego, ya que puede ocasionar desorden en el salón de clase y, no promover resultados beneficiosos en su aplicación. Sin embargo, en este proceso, es relevante que los facilitadores sean capaces de visualizar los aspectos positivos que producen los juegos en el aprendizaje de los estudiantes.

Así, los docentes deben apropiarse de las metodologías activas, para que aprendan sobre el uso de los juegos y sus beneficios, de esa forma, los estudiantes logran adquirir conocimientos, haciendo que el conocimiento sea más dinámico y placentero. Con los juegos, los profesionales de la educación ponen en práctica; el bingo, la caza palabras y la batalla de las palabras, entre otras.

Hay que enfatizar que, algunos juegos proporcionan un buen desarrollo del conocimiento, aumentando así el ingenio en las habilidades extralingüísticas de los estudiantes, actuando como una estrategia para estimular el aprendizaje, facilitando la participación de los escolares en las clases. El juego es un componente esencial en el entorno educativo, ya que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, posibilitando la interacción del estudiante (Silva, 2018, p. 8).

De hecho, en el proceso de aprendizaje, los juegos pueden aportar habilidades motoras y emotivas, en las que el estudiante es capaz de asociar activamente, desarrollando su propia confianza en sí mismo con un contenido determinado. Así, los juegos considerados más sencillos de manejar, como los juegos de memoria, las habilidades de juego y las competencias en los estudiantes que facilitan el proceso de aprendizaje (Baumgartel, 2016).

Es evidente que, los juegos son un recurso didáctico que favorece la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no constituirán herramientas adecuadas en el contexto escolar

si los docentes no son conscientes de su papel de intercesores entre el conocimiento y los educandos, fomentando el lenguaje, el diálogo, el intercambio de opiniones, creatividad y criticidad de los estudiantes (Andrade Y Stach, 2018).

Los juegos no solo ayudan a aprender el idioma español, sino que también fomentan la conciencia, concentración y activación de conocimientos de los estudiantes. También pueden favorecer la inclusión de educandos con necesidades educativas especializadas y escolares tímidos en el aula. Estos estudiantes también pueden tener la oportunidad de participar de forma relajada en el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma (Silva et al., 2015).

El docente debe tener en cuenta los propósitos que quiere lograr mediante el uso del juego que va a crear o reelaborar, en función del nivel en el que se encuentra el estudiante y la duración de la actividad; para que sea posible desarrollarlo y explorarlo. Corresponde al facilitador intervenir en el momento oportuno, para que pueda estimular la reflexión y la estructuración del conocimiento. De esta forma, el escolar podrá descubrir, experimentar, cambiar y recrear reglas, entendiendo el contenido en discusión (Chaguri y Tonelli, 2014).

Los autores antes mencionados, enfatizan que, la mediación por parte del docente se considera fundamental, ya que se concreta desde el momento en que domina el contenido. Solo así podrás tener un juego con propósitos más allá del simple gusto por el juego, es decir, podrás fomentar las habilidades cognitivas en función de su propósito, permitiendo al alumno, por ejemplo, respetar límites, socializar, revisar su creatividad, interactuar y aprender a pensar.

Se debe enfatizar que solo el docente que sea consciente de su responsabilidad hacia los juegos en lenguas extranjeras tendrá éxito. Hay posibilidades de construir actividades recreativas, utilizando diferentes contenidos de una lengua extranjera. Los juegos pueden tener una finalidad motivadora e incitar a las ganas de aprender, que es algo que todo docente pretende despertar en sus educandos, aun sabiendo que es una actividad difícil, debido a la diversidad de pensamiento e interés (Chaguri y Tonelli, 2014).

De esta manera, las actividades recreativas benefician el aprendizaje de los niños y adolescentes, pero también pueden promover resultados en todas las edades, ya que brindan entretenimiento con fines controlados; permitiendo que las personas adquieran cierto conocimiento o implementen alguna habilidad. Además, los juegos pueden ser un aspecto positivo para el proceso de inclusión, favoreciendo el aprendizaje y el desarrollo intelectual de los estudiantes con necesidades educativas especiales, que están matriculados en muchas escuelas públicas (Silva et al., 2015).

Los juegos, como forma de metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permiten que tanto el docente como el estudiante se establezcan y logren sus respectivos propósitos de manera lúdica. También hay que ver que siempre pueden surgir otros beneficios durante las actividades relacionadas con el uso adecuado de los juegos en el aula (Leitão, 2013).

En la lengua española, el uso de juegos puede entenderse como un recurso motivador para el aprendizaje de los estudiantes, de manera que fomenten la adquisición de conocimientos, simultáneamente con el interés legítimo por la asignatura. Según el mismo autor, se hace necesario estimular y reforzar la motivación para aprender una lengua extranjera, incluso en estudiantes que ya mostraban un interés mínimo.

En el contexto actual, a pesar de la falta de comprensión de algunos profesores que no profundizan en el tema, no existen dudas sobre la relevancia del uso de juegos en las clases de español, especialmente como representación de la realidad. La participación activa, en el uso de estrategias de aprendizaje, permite la germinación y fortalecimiento de las habilidades del alumno, basadas en la motivación y la autoestima provocadas por el proceso de desarrollo de la competencia comunicativa (Leitão, 2013).

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo el paradigma cualitativo, según, Del Canto (2012) reseña que el paradigma cualitativo debe reconocer que las ciencias humanas no son objetivas pueden interpretar su objeto de estudio únicamente con base en datos cuantitativos y medibles, sino que por el contrario los hechos y datos deben ser interpretados subjetivamente por el investigador en el contexto en el cual se encuentran.

Por otro lado, al hablar de fenomenología, Rusque (2010) considera que, "la fenomenología describe así los elementos que constituyen los saberes humanos, apoyándose en algo implícito, formulado tal como es vivido" (p.25). Consecutivamente, la interpretación desde el método fenomenológico da cuenta de las diversas realidades y vivencias, siguiendo la intuición, análisis, descripción, observación, exploración en la conciencia, expulsión de las creencias, de los juicios e interpretación de los significados.

En este sentido, se utilizó la técnica de la entrevista a profundidad, la cual según Pintado (2008) es una comunicación dinámica que pone en interacción a niveles relativamente profundos a dos personas, entrevistado – entrevistador, ejerciendo el último un control parcial.

También, se puede definir como “encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los actores respecto a sus vidas, experiencias y situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras” (Taylor y Bogdan, 1994, p.276).

Continuando, para recopilar la información durante las entrevistas se desarrolló un guión de preguntas orientadas por el objetivo de investigación, estas preguntas son concretas, comprensibles y claras que faciliten las respuestas, sin condicionar o sesgar la información que se quiere obtener. En el cuadro 1 se muestra la guía de entrevista.

Cuadro 1. Guía de entrevista dirigida a profesores de español adscritos a la U.E. Manuel Nunes de Sales, Porto-Brasil.

1	¿Cómo ha sido su experiencia como profesor de español en la Institución donde labora?
2	¿Crees usted, que el juego como metodología activa es importante para que los estudiantes aprendan una lengua extranjera?
3	¿Qué actividades lúdicas usted ha aplicado como metodología activa en la enseñanza de español?
4	¿Cómo cree que la institución pueda apoyarle en la implementación de juego en sus instalaciones?
5	¿Qué elementos pueden ser catalogados como negativos al momento de implementar el juego en la sala de clases?

Fuente: los investigadores, 2022

La selección de los informantes clave debe expresar la filosofía de los investigadores y del tipo de conocimiento que se desea alcanzar. En este sentido, para Goetz y Lecompte (1988) citados por Inciarte (2016) los informantes clave son “individuos en posesión de conocimiento, status o destrezas comunicativas especiales y que están dispuestos a cooperar con el investigador”. En esta investigación, los actores sociales de análisis fueron tres (3) docentes que se desempeñan en la U.E Miguel Nunes de Sales, localizada en el Municipio de Porto, Estado de Piauí- Brasil, quienes muy gentilmente decidieron formar parte del estudio siendo los informantes quienes aportaron información sobre el juego como metodología activa en la enseñanza de español (lengua extranjera).

ANÁLISIS INTERPRETATIVO Y HALLAZGOS DEL FENÓMENO DE ESTUDIO

Pregunta1 ¿Cómo ha sido su experiencia como profesor de español en la institución donde labora?

Informante 1: Al principio, **fue algo complicado** porque los estudiantes no tenían conocimientos previos sobre español.

Informante 2: Para mí, **fue increíble, el hecho de enseñar una lengua extranjera** a mis estudiantes, claro reconozco que al principio les costó aprender algunas palabras en español, pero esa dificultad me permitió replanificar estrategias que los aproximara a su realidad

Informante 3: Yo nunca había dado clases y menos de español, para mí fue muy complejo: pero al mismo tiempo desafiante; porque tuve que adaptarme y seguir el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Se puede observar que las respuestas de los informantes demuestran que hubo mucha incertidumbre al no sentirse lo suficientemente preparados para enfrentar este nuevo desafío. Sin embargo, el aprendizaje depende mucho de cómo el docente es capaz de socializar el contenido para sus estudiantes, es decir, debe mediar el aprendizaje de una manera clara, objetiva y lo más humanista posible, en la enseñanza de español como lengua extranjera. El conocimiento de los estudiantes dependerá de cómo el docente desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 2 ¿Crees usted, que el juego como metodología activa es importante para que los estudiantes se motiven a aprender una lengua extranjera?

Informante 1: Fue algo que nunca pensé me podría dar tantas satisfacciones en mis clases.

Informante 2: La implementación del juego, convirtieron mis aulas en espacios más dinámicos e interesantes para los educandos, ya que comenzaron a interesarse por aprender la lengua extranjera, hasta el punto de querer conversar en el idioma.

Informante 3: Para mí, sigue siendo un desafío no solo enseñar español sino llevar actividades lúdicas a mis estudiantes, de manera que ellos, sintieran interés por aprender la lengua extranjera.

Se puede observar que las respuestas de los informantes demuestran que experimentaron desafíos que les permitieron ofrecer aulas más divertidas, dinámicas y con un alto nivel de motivación, todo refleja que, el juego no solo capta la atención de los educandos, sino que les permite desarrollar las habilidades en la lengua extranjera.

Otro motor impulsor de este elemento es la motivación. García (2014) nos dice que, el que no siente deseo no tiene motivación y que el ser humano se aburre porque en un momento dado se siente saciado. Por eso el juego es, además de todo, un desafío a la motivación de las personas independientemente de su edad o nivel de aprendizaje. Jugar es una alternativa ligera al contenido denso, una lucha contra desinterés, sensación de fracaso y cansancio.

Se nota la presencia real del juego en los diferentes niveles educativos y en diversas instituciones de formación, por lo que es importante observar el camino historia de la evolución de tal elemento con el fin de comprender cómo el juego se convirtió fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras. Se entiende que el juego es una acción que no requiere un objeto o juguete, para que el educando pueda participar, el juego construye conocimientos que contribuirá al rendimiento escolar. Con eso, al jugar, los involucrados hacen la relectura de su contexto sociocultural, en el que se expande, modifica, crea, recrea a través de los roles que representarán (Santos y Silva, 2019).

Pregunta 3 ¿Qué actividades lúdicas usted ha aplicado como metodología activa en la enseñanza de español?

Informante 1: Me encanta el juego de, la piscina de las palabras, esa actividad consiste en que los estudiantes vayan tomando palabras de una piscina e ir formando frases, oraciones, canciones, poemas, entre otras.

Informante 2: Yo utilicé cuéntame la historia, es una actividad muy dinámica que necesita de la agilidad mental de los chicos para poder responder e ir contando la historia, los estudiantes se colocan en semi círculo y en la parte de atrás tienen una palabra, el estudiante que va a contar la historia debe tratar de reconocer las palabras, porque debe tomar cada palabra para ir construyendo la historia de forma aleatoria.

Informante 3: Yo ya utilicé el repollo, es un juego bastante dinámico porque los estudiantes se colocan en círculo y comienzan a pasarse el repollo y cuando el docente sin ver diga ya, la persona debe arrancarle una hoja al repollo y ver si tiene una instrucción, allí se aprovecha para reforzar los contenidos ya vistos en otros años, es muy divertido para ellos, porque los mismos colocan las reglas.

Se puede observar, el entusiasmo que demuestran los docentes al aplicar actividades de juegos en la sala de clase, lo que refleja la importancia de llevar al aula, este tipo de juegos que los va a beneficiar con el aprendizaje significativo que tendrá su valor real en su desempeño futuro. Se evidenció que la participación de los estudiantes en la implementación del juego en el aula ha permitido que los aprendizajes adquiridos en el aula, faciliten la adquisición de nuevos conocimientos y genere en los jóvenes mayor seguridad al momento de enfrentarse al conocimiento y disminuir la ansiedad frente a los nuevos desafíos que le impone la sociedad actual.

Se nota que los juegos en diferentes espacios aportan la posibilidad de que los estudiantes construyan sus propios conocimientos, ofreciéndoles condiciones para experimentar situaciones-problema, desde el desarrollo de juegos libres, además de permitir la práctica de actividades físicas y mental, favoreciendo la sociabilidad y estimulando reacciones cognitivas afectivas, sociales, morales, culturales y lingüísticas (Cotonhoto et al., 2019).

Pregunta 4 ¿Cómo cree que la institución pueda apoyarle en la implementación de juego en sus instalaciones?

Informante 1: La escuela me apoya en las actividades que planifico siempre y cuando se mantenga el orden y respeto, además los gestores se sienten muy entusiasmados por el progreso que han visto en los estudiantes.

Informante 2: Considero que, **la ventaja de tener gestores empáticos** es lo que hace que la aplicación del **juego se convierta en una herramienta muy importante dentro de la escuela**, los gestores poco a poco nos han suplido de recursos para poder desarrollar el idioma en m nuestros jóvenes

Informante 3: Efectivamente, **he recibido el apoyo incondicional de la escuela** para desarrollas las aulas de español con éxito.

Se puede evidenciar, el papel de la escuela y sus gestores en la formación de sus educandos, los informantes dejan al descubierto el alto grado de compromiso que tienen los gestores para que su estudiantado sea formado bajo un estándar de calidad, que en un mediano tiempo pueda dar sus frutos.

Es importante que cuando se hable de juego, la escuela en el proceso de formación de sus educandos pueda contribuir con los profesionales de la educación, para que ellos puedan poner en práctica el juego con finalidad pedagógica, aunque todavía se pueden encontrar con docentes que no permite al aprendiz adquirir conocimientos usando el juego. Por su parte, Almeida (2009) dice que implementar el juego también en la formación de los educandos, permite que tenga una comprensión práctica cuando es llevada a la sala de clases. El citado autor también advierte sobre la falta de formación recreativa en el currículo escolar. Por lo que cuestiona a la escuela tradicional, que no apoya los elementos lúdicos.

Pregunta 5 ¿Qué elementos pueden ser catalogados como negativos al momento de implementarlo el juego en la sala de clases?

Informante 1: Yo soy muy **cuidadoso porque si no se establecen las reglas al inicio** se puede convertir en un desorden en el aula y hasta puede ocasionar interrupción en otras salas de clase.

Informante 2: Si dejamos a los estudiantes por su cuenta en la sala, **lamentablemente el juego se va a ser catalogado como negativo**, pues solo van a tomar en cuenta el desorden y ruido que pueda ocasionar y no verlo como algo que beneficia el conocimiento de los estudiantes.

Informante 3: Creo que **cuando el juego no tiene una finalidad pedagógica se puede convertir en un peligro para la clase**, pues nadie tiene el control en la sala de aula, y puede ser mal visto por el resto del personal de la institución educativa.

Se puede observar en las repuestas de los informantes clave que, si no hay un control en la aplicación del juego, se puede convertir en un elemento negativo para la clase e incluso para la institución educativa, puesto que al existir un desorden en el aula, este puede acarrear serios problemas de indisciplina al colegio, e incluso puede ser prohibido por el tren directivo al no ser beneficioso para los estudiantes de forma directa.

Se entiende que los juegos hacen una contribución significativa para el desarrollo de los educandos, insertándolos en la vida social, transmisión cultural, historia, desarrollo de habilidades motoras complejas, identidad, autonomía, además de no requerir espacio ni material y poder ser practicado en cualquier grupo de edad, pero se debe tener cuidado en su aplicación sino puede ser vista como un elemento negativo en el aula (Barbosa y Almeida, 2020).

CONSIDERACIONES FINALES

Los profesores del área de español como lengua extranjera ponen en práctica cada vez más herramientas recreativas, promoviendo un mejor uso de las clases y contribuyendo a brindar un aprendizaje tanto relevante como placentero. Sin embargo, en este proceso de enseñanza-aprendizaje, la implementación del juego solo será eficaz cuando se utilice en el momento oportuno e idealizado de acuerdo con el objetivo establecido por el docente y con el interés de los educandos; logrando de esa forma que, el propósito a alcanzar sea visto como un desafío enriquecedor.

En cuanto a los beneficios del uso del juego como metodología activa, se observa que son una alternativa importante para que los docentes faciliten el proceso de aprendizaje de sus estudiantes y modifiquen la información en conocimiento, favoreciendo el pensamiento y su expresividad. Algunos juegos promueven el desarrollo de conocimientos, estimulando así el ingenio de los educandos en habilidades extralingüísticas, funcionando como una estrategia para estimular el aprendizaje, contribuyendo en la participación de los estudiantes en las clases.

Como se ve, el uso de juegos en el aula de clase permite un mayor interés y motivación de los estudiantes, facilitando una secuencia didáctica con mayor calidad y producción. Además, es una forma de diversificar y agilizar la forma de enseñar, dejando atrás el patrón rutinario muy frecuente entre los docentes que enseñan lenguas extranjeras. Es de vital importancia enfatizar que el juego debe empleado en los diferentes escenarios educativos, pero el mismo debe estar normado bajo unas reglas, de forma que se evite un mal uso y después ocasione en un elemento disruptivo en la institución educativa.

Otro punto que, debe ser catalogado como positivo es la posibilidad de que los estudiantes interactúen entre sí, lo que permite incrementar el intercambio de conocimientos y experiencias entre sus propios colegas de estudio, lo que se traduce no solo con la contribución de las actividades diarias en el aula, sino que, enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se amplía la adquisición de saberes, además del contacto con otros campos culturales, promovidos por los retos que el juego puede conllevar.

BIBLIOGRAFIA

- Almeida, A (2009). Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm> . Acesso em: 18 de outubro de 2021.
- Andrade, B. Stach, H. (2018) Active methodologies and games in teaching and learning mathematics. In: pbl for next generation. Electronic proceedings. Santa Clara (California – USA): Santa Clara University.
- Arão, R et al. (2018) A metodologia ativa no processo ensino-aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental. Disponível em: www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/trabalho_ev117_md1_sal_id7_934_03092018225642.pdf. Acesso em: 24 de out. 2021.
- Araújo, O y Santos, R. (2014) Ludicidade no ensino e aprendizagem de espanhol como língua estrangeira: percepções de professores do ensino fundamental da cidade de Boa Vista - RR. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos14/42720511.pdf> > Acesso em: 12 de out. 2021.
- Barbosa, P y Almeida, O. (2020) As veredas do ordenamento jurídico da educação infantil do campo: um olhar sobre os jogos e brincadeiras. *Dialogia*, São Paulo, n. 36
- Baumgatel, P (2020) O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática. Anais do Xx Ebrapem – 20º Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-Graduação em Ensino de Matemática. Curitiba. Disponível em <www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2_priscila_baumgatel.pdf>. Acesso em 28 out. 2021.
- Cardozo, D.; Meneghelli, J.; Possamai, P. (2018) Concepções dos professores de matemática quanto a utilização de exercícios, situações contextualizadas e problemas. *Amazônia: Revista de Educação em Ciências e Matemáticas*, v. 14, n. 31.
- Chaguri, J y Tonelli, P. (2014) O jogo nas aulas de língua estrangeira para crianças. *Fólio – Revista de Letras. Vitória da Conquista*. v. 6, n. 2.
- Cotonhoto, L; Rossetti, C; Missawa, D. (2019). A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. *Constr. Psicopedag.* Vol. 27, n. 28.
- Del Canto, E. (2012). Investigación y métodos cualitativos: un abordaje teórico desde un nuevo paradigma. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n40/art09.pdf>. [Consulta: 2021, oct, 19].
- Diesel, A et Al. (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. In: *Revista Thema, Volume 14, Número 1*.

- Franquet, H y Torquato, G. (2018). O uso das metodologias ativas nas aulas de espanhol no nível fundamental: uma revisão integrativa. Disponível em: < <http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2018/senac/pdf/comunicacao-oral>. Acesso em: 30 de out. 2021.
- Goetz, J& M. Lecompte. (1988) Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. Madrid, Morata.
- Gomes, Ty Diniz, P. (2017). Proposta de jogo lúdico para o ensino-aprendizagem de português e de espanhol em Teletandem. 2017. Disponível em: < http://www.cmsm.eb.mil.br/images/CMSM/revista_schola_2020/Proposta_de_uso_de_jogo_l%C3%BAdico_para_o_ensino-aprendizagem_de_portugu%C3%AAs_e_de_espanhol_em_Teletandem.pdf. Acesso em: 02 de nov. 2020.
- García, C. (2014). Creatividad y espíritu lúdico: una actitud global en el aula. Actas del X seminario de Dificultades de la enseñanza del español a Luso hablantes, 13-18. ISSN 1677- 4051/.
- Inciarte, A. (2016) Acción Social Universitaria Desde Las Políticas Públicas De Ciencia, Tecnología E Innovación. Trabajo de Grado para optar al título de Doctora en Ciencias. Venezuela. Universidad Rafael Beloso Chacín.
- Leitão, M. (2013) O uso dos jogos na aula de E/LE. 2013. Disponível em: < https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/10225/1/ulfpie044885_tm.pdf> Acesso em: 10 de out. 2021.
- Martínez, P. (2009) Didáctica de línguas estrangeiras. São Paulo: Parábola Editorial.
- Moraes, A.; Anicézio, C. (2019) Metodologias ativas para o ensino de inglês e espanhol no ensino médio profissionalizante. *Revista Interdisciplinar em Estudos de Linguagem*, v. 1.
- Pintado, T. (2008) Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación basado en variables comportamentales. Madrid. ESIC Editorial.
- Rusque, A. (2010). De la diversidad a la unidad en la investigación cualitativa. (4a. Ed.) Venezuela: Vadell hermanos editores c.a
- Santos, N y Silva, A. (2019) Ludicidade e a importância da Educação Física para o ensino fundamental I. Euclides da Cunha – BA.
- Silva N. (2018) Reflexões sobre componente lúdico no ensino-aprendizagem de espanhol língua estrangeira. 2018. Disponível em: < <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/17816/1/PDF%20->

El juego como metodología activa en la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE)

Ramón Hernández , Francisco Silva

Revista Estudios en Educación (2021), Vol. 4, Núm. 7, p.p 113 – 129.

[%20Aline%20do%20Nascimento%20Silva.pdf](#) Acceso em: 08 de nov. 2021.

Silva, M. et al. (2015) Produção de jogos para aprendizagem de espanhol/LE: relato de experiência. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/>.
Aceso em: 10 de nov. 2021.

Tonelli, F y Cruzado, G. (2017) Jogos de língua espanhola: um projeto para promoção linguística e motivação de estudantes de EM. *Revista Compartilhar*, v. 2.

Taylor, S. y Bogdan, R. (1994), Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados, Buenos Aires: Paidós.