

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

NÁTHANI MARTINS SOARES

**LO LÚDICO COMO ELEMENTO CLAVE EN ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN EL
ÁMBITO DEL PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA DOCENCIA (PIBID)**

**Jaguarão-RS
2022**

NÁTHANI MARTINS SOARES

**LO LÚDICO COMO ELEMENTO CLAVE EN ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN EL
ÁMBITO DEL PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA DOCENCIA (PIBID)**

Trabajo de Conclusión de Curso
presentado al Curso de Licenciatura
en Letras Portugués y Español -
Respectivas Literaturas de la
Universidad Federal del Pampa,
como requisito parcial para obtener el
título de licenciado en Letras
Portugués y Español y Respectivas
Literaturas.

Tutor: Prof^a. Dr^a Luciana Contreira
Domingo

**Jaguarão- RS
2022**

NÁTHANI MARTINS SOARES

**LO LÚDICO COMO ELEMENTO CLAVE EN ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN EL
ÁMBITO DEL PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA DOCENCIA (PIBID)**

Trabajo de Conclusión de Curso
presentado al Curso de Licenciatura
en Letras Portugués y Español -
Respectivas Literaturas de la
Universidad Federal del Pampa,
como requisito parcial para obtener el
título de licenciado en Letras
Portugués y Español y Respectivas
Literaturas.

Tutor: Prof^a. Dr^a Luciana Contreira
Domingo

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

S6761 Soares , Náthani

LO LÚDICO COMO ELEMENTO CLAVE EN ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN EL
ÁMBITO DEL PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA DOCENCIA (PIBID) /
Náthani Soares .

30 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, LETRAS PORTUGUÊS/ESPANHOL E RESPECTIVAS
LITERATURAS, 2022.

"Orientação: Luciana Domingo ".

1. Enseñanza de español. . 2. Estrategias de enseñanza-
aprendizaje. PIBID.. 3. Componente lúdico. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

NÁTHANI MARTINS SOARES

**LO LÚDICO COMO ELEMENTO CLAVE EN ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN EL ÁMBITO DEL
PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA DOCENCIA (PIBID)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras – Português, Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 15/03/2022

Banca examinadora:

Profa. Dra. Luciana Contreira Domingo
Orientadora
(UNIPAMPA)

Profa. Dra. Giane Rodrigues dos Santos
(UNIPAMPA)

Prof. Me. Renan Cardozo Gomes da Silva
(UFPEL)



Assinado eletronicamente por **Renan Cardozo Gomes da Silva, Usuário Externo**, em 15/03/2022, às 21:16, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **LUCIANA CONTREIRA DOMINGO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 15/03/2022, às 21:17, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **GIANE RODRIGUES DOS SANTOS, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 15/03/2022, às 21:20, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0753601** e o código CRC **F63CE7C9**.

Unipampa – Campus Jaguarão
Rua Conselheiro Diana, nº 650 - Jaguarão/RS - CEP: 96300-000
Telefones: (53) 3261-4269, (53) 3240-5450

Dedico este trabajo a mis padres, Valdirene y Rudimar, que siempre se dedicaron para que tuviese una enseñanza de calidad; a mis hermanas y a mi familia. A mi perro, mi fortaleza, y a mis amigos por todo el apoyo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mi familia en especial mi padre que hoy no está entre nosotros que fue mi fortaleza, a mi madre por ser una gran inspiración, a mis hermanos por toda la fuerza y ayuda cuando pensé que no podía, tíos, primos y toda la familia, a mis amigos de la facultad en especial a Daiane, Lucas Andreuchette, Marcia Lopez y Caroline Delfin, por toda la atención prestada en estos años; a mi tía Dilca Ramos por siempre darme fuerza y ayudarme en todo, a mi abuelo por ser una gran fuerza para mi corazón y mi cuñada Paula por creer en mí. Agradezco también a mis amigos y queridos tíos de corazón Izabel y Julio Escobar por todo el apoyo, atención y detalles conmigo.

Agradezco a la Prof^a. Dra. Luciana Contreira Domingo por toda la atención, dedicación, comprensión e incentivo, por creer que soy capaz y ser una gran inspiración.

Y agradezco a todos los profesores del curso Letras en la Universidad del Pampa, Campus Jaguarão en especial las profesoras Giane Santos, Aline Neuscharank e Ida Marins por ser gran inspiración para mí.

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”. (Carlos Drummond de Andrade).

RESUMEN

El presente estudio tuvo por objetivo identificar las estrategias de aprendizaje más eficaces para la enseñanza de Lengua Española en la educación básica. Para tal propósito, analizamos una experiencia vivida en el PIBID en los años 2019-2020. El estudio ocurrió a través de análisis y reflexión sobre la experiencia de la autora, ancorados en un marco teórico sobre estrategias de aprendizaje y enseñanza lúdica (OLIVEIRA, 2017; VALLE, CABANACH, GONZÁLEZ y SUÁREZ, 2016; RODRIGUEZ, 2015; FERREIRA Y NOGUEIRA, 2010; DALLABONA Y MENDES, 2004). Los resultados demuestran que no existe una única estrategia más eficaz para la enseñanza de Lengua Española. La investigación desveló que el elemento lúdico cumplió un papel fundamental en el desarrollo de las clases, pudiendo formar parte de diferentes estrategias.

PALABRAS- CLAVE: Enseñanza de español. Estrategias de enseñanza-aprendizaje. PIBID. Componente lúdico.

RESUMO

O objetivo deste estudo foi identificar estratégias de aprendizagem mais eficazes para o ensino da língua espanhola na educação básica. Para tal propósito, analisamos uma experiência vivida no PIBID nos anos 2019-2020. O estudo ocorreu através de análise e reflexão sobre a experiência da autora, ancoradas em um marco teórico sobre estratégias de aprendizagem e ensino lúdico (OLIVEIRA, 2017; VALLE, CABANACH, GONZÁLEZ y SUÁREZ, 2016; RODRIGUEZ, 2015; FERREIRA Y NOGUEIRA, 2010; DALLABONA Y MENDES, 2004). Os resultados demonstram que não existe uma única estratégia mais eficaz para o ensino de Língua Espanhola. A pesquisa revelou que o elemento lúdico desempenhou um papel fundamental no desenvolvimento das aulas, podendo formar parte de diferentes estratégias.

PALABRAS- CHAVE: Ensino de espanhol. Estratégias de ensino-aprendizagem. PIBID. Componente lúdico.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Imagen de un pancho.....	
18	
Figura 2- Imagen del cuadro de ideas.....	18
Figura 3: Imagen del libro producido en el proyecto.....	19
Figura 4: Imagen de la capa del libro.....	
20	
Figura 5: Imagen de los platos hechos por los alumnos.....	
20	

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

ELE- Enseñanza de Lengua Española

PIBID- Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

SUMARIO

INTRODUCCIÓN	10
1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
1.1 Las estrategias de enseñanza-aprendizaje de español	12
1.2 El elemento lúdico en la enseñanza	14
2 LO LÚDICO EN LAS CLASES DE ESPAÑOL	16
3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS Y REFLEXIONES	20
CONSIDERACIONES FINALES	26
REFERENCIAS	28

INTRODUCCIÓN

Los innúmeros vaivenes de la lengua española en el sistema educativo brasileño señalan la fragilidad e inestabilidad con la que tienen que lidiar los profesores de ese idioma. Por entender su importancia en el contexto de nuestro país, y para reivindicar el derecho a su inclusión en nuestro currículo, este Trabajo de Conclusión de Curso, problematiza la presencia del componente lúdico en enseñanza de español en el ámbito del Programa de Iniciación a la Docencia (PIBID).

Mi motivación para trabajar el tema nace de la experiencia que viví en el PIBID en el año 2019 al participar en un proyecto que me permitió trabajar a través de lo lúdico en las clases de español en la *Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Correa Ribas*, ubicada en la ciudad de Jaguarão/ RS en el barrio Vencato con un grupo de 8º año. Al final del proyecto me di cuenta de la importancia de utilizar estrategias de aprendizaje en clases de lengua y, entonces, creí que la experiencia puede inspirar otras prácticas de enseñanza. Sabemos que, para los profesores de escuelas públicas, muchas veces, es poco el tiempo que disponen para planificar clases placenteras debido a una carga horaria de trabajo muy alta, por trabajar en más escuelas y con muchos grupos. Entonces, con mis compañeros¹ del Programa, pensamos que un proyecto que utilizara las estrategias de enseñanza podría convertirse en algo exitoso, tanto para los docentes, como para los alumnos. En ese contexto, y para valorar el aporte de Programas como el PIBID, delimitamos nuestra pregunta de investigación: ¿Qué estrategias de aprendizaje resultan más provechosas en la enseñanza de Lengua Española?

Entonces, a partir de lo dicho en el párrafo anterior, establecemos como objetivo general: Identificar las estrategias de aprendizaje más eficaces para la enseñanza de Lengua Española para alumnos de primaria.

Los objetivos específicos son:

- Revisar la bibliografía sobre el tema estrategias de enseñanza-aprendizaje de lenguas;

¹ El trabajo colectivo justifica la alternancia de voces, primera de singular y primera de plural, en este estudio.

- Analizar el impacto de las actividades lúdicas en la enseñanza de español en la educación básica;
- Reflexionar sobre la enseñanza lúdica en las clases de Lengua Española en el marco del PIBID;

Para la consecución de los objetivos, el primer paso será revisar la bibliografía sobre el tema estrategias de enseñanza-aprendizaje de lenguas; el segundo paso será revisar mis registros sobre mi actuación en el PIBID y analizar el impacto de esas actividades; el último paso será reflexionar sobre la experiencia, especialmente sobre la utilización de actividades lúdicas en la enseñanza de español en la educación básica.

El marco teórico que sustenta este estudio contempla lecturas sobre estrategias de aprendizaje ZÚNIZA; RICO (2016); FERREIRA; NOGUEIRA (2010); VALLE; CABANACH; GONZÁLEZ; SÚAREZ (1998); y lo lúdico OLIVEIRA (2017); RODRIGUEZ (2015). Conforman el corpus de análisis y reflexión de la experiencia, registros fotográficos realizados durante la consecución del proyecto y el cuaderno de notas en el cual registré la práctica².

Este trabajo está organizado en tres capítulos, además de introducción, consideraciones finales y referencias. En el primer capítulo presento los fundamentos teóricos que sustentan el tema de las estrategias de enseñanza; el segundo capítulo trata sobre lo lúdico en las clases de español y los registros de mis experiencias de docencia en el PIBID; el capítulo tres analiza y discute los resultados y contesta a la pregunta que motivó este estudio.

Espero que los resultados discutidos y las reflexiones propuestas por este trabajo estimulen la práctica y la reflexión de profesores de español y que perciban la importancia de utilizar diferentes estrategias de aprendizaje en sus clases.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Este primer capítulo está dividido en dos secciones, la primera presenta una revisión de los conceptos teóricos sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje de

² Ese mismo material originó la publicación del artículo "La enseñanza placentera de la lengua española" en el libro *Com a palavra: Docentes e Discentes do PIBID Letras* (MARINS; DOMINGO, 2021).

español; la segunda revisa los estudios sobre lo lúdico como estrategia de enseñanza.

1.1 Las estrategias de enseñanza- aprendizaje de español

Antes de comenzar la revisión sobre las estrategias comparto una reflexión de Dallabona y Mendes (2004):

Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento. (DALLABONA; MENDES, 2014, p.110)

Entonces, a partir de la citación arriba, vemos que los profesores son constantemente desafiados a reinventar y reinventarse, principalmente cuando estamos hablando de clases de una segunda lengua, o sea, encontrar una manera diferente de enseñar con placer. Creo, por las experiencias que tuve hasta el momento, que las estrategias de enseñanza son una manera óptima para que esto suceda.

El Diccionario de Términos Clave de ELE del Centro Virtual Cervantes así define el concepto:

El concepto de «estrategias de aprendizaje» forma parte de la explicación que la psicología cognitiva proporciona sobre el proceso de aprender. Dicha disciplina destaca el papel del aprendiente en ese proceso y su implicación activa en el mismo. En el éxito del aprendizaje, junto a otros factores personales como la motivación, las aptitudes o la experiencia acumulada, desempeña un importante papel la habilidad de cada persona para aplicar todos sus recursos de la manera más efectiva posible a cada situación de aprendizaje. Estos recursos incluyen los necesarios procesos mentales, pero también otras formas de comportamiento y actuación, tanto de orden psicológico (emociones, actitudes, etc.) como de orden social (experiencias y contactos sociales, etc.). (CVC CERVANTES, en línea)

El concepto de estrategias de enseñanza involucra a muchos factores y su aplicación en el aula trae muchos beneficios para la enseñanza de ELE. Sobre el papel de las estrategias, Ferreira y Nogueira (2010) dicen que

A utilização das estratégias de aprendizagem é essencial no processo de ensino e aprendizagem de E/LE, pois quem as emprega desenvolve a

capacidade de reflexão crítica e aprende a definir rotas para facilitar seu estudo. De acordo com Cyr (apud TAILLEFER, 1998, p. 10), o emprego das estratégias “constitui uma característica que diferencia os alunos com dificuldades daqueles que não têm dificuldades com a aprendizagem”. (FERREIRA; NOGUEIRA, 2010, p.8)

Se percibe que las estrategias de aprendizaje estimulan algunas capacidades de los estudiantes, pues promueven la reflexión crítica y hace que se establezcan rutas de facilitación del aprendizaje. Las estrategias ayudan principalmente a quien tiene dificultad en aprender y brindan oportunidades de buscar caminos de mayor facilidad.

Las estrategias también tienen diferentes funciones según la integración que queramos hacer de un nuevo conocimiento a otros ya incorporados. Es el caso, por ejemplo, de la estrategia cognitiva, conforme lo explican Valle, Cabanach, González y Suárez (1998). Según los autores, con esa estrategia es posible introducir un nuevo conocimiento; además esa estrategia se compone juntamente a otras estrategias que permiten aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de una determinada meta de aprendizaje. Aún según los autores:

Las estrategias cognitivas hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. En este sentido, serían un conjunto de estrategias que se utilizan para aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de unas determinadas metas de aprendizaje (VALLE; CABANACH; GONZÁLEZ; SUÁREZ, 1998. p.7)

Además de la estrategia cognitiva, nuestra investigación también identifica la metacognitiva que se refiere a planificación, control y evaluación; también estrategia se relaciona a los conocimientos de los procesos mentales. Como vemos en Valle, Cabanach, González y Suárez (1998):

Las estrategias metacognitivas hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de los mismos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje (VALLE; CABANACH; GONZÁLEZ; SUÁREZ, 1998. p.7)

La última estrategia identificada en este estudio es la de manejo de recursos y se caracteriza por auxiliar en la resolución de la tarea y así sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender. Valle, Cabanach, González y Suárez (1998) explican que

se trata de una estrategia efectiva, pues trabajan para ayudar la disposición afectiva y motivacional del sujeto del aprendizaje. También dicen que esta estrategia está ligada directamente al aprendizaje con la finalidad de mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se produce ese aprendizaje. Conforme los autores:

Las estrategias de manejo de recursos son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término (apud González y Tourón, 1992). Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto (VALLE; CABANACH; GONZÁLEZ; SUÁREZ, 1998. p. 8)

Siendo así, identificamos tres tipos de estrategias, cada una con un objetivo de enseñanza distinto, pero todas con el firme propósito de ayudar a profesores y alumnos. De todo lo expuesto anteriormente, se desprende que una planificación que incluya el manejo de diferentes estrategias no tiene como único objetivo enseñar lengua, visto que se trabajan otras destrezas e, incluso, posturas y actitudes frente al aprendizaje, algo que, sin lugar a duda, contribuye al desarrollo integral del alumno.

1.2 El elemento lúdico en la enseñanza

Planificar clases placenteras, dinámicas y con contenido significativo siempre ha sido un desafío para los docentes que necesitan conciliar exceso de trabajo, muchos grupos y baja carga horaria del componente curricular lengua española que parece disminuir cada año.

A todo eso, hay que sumarle el avance técnico y metodológico que ha originado todo tipo de cambios en la manera de enseñar y aprender. Rodrigues (2015) sostiene que los recursos tradicionales parecen ya no ser tan eficaces. Al cuestionarse sobre cómo se puede cambiar esta realidad. El autor cita a Fortuna (2000), quien afirma que una clase lúdica se caracteriza por enseñar contenidos a través de juegos y brincadeiras,

Sabemos mudança se faz necessária, já que os recursos tradicionais de aulas expositivas (aquelas onde somente o professor fala e os alunos pouco interagem) não estão mais funcionando adequadamente (isso se considerarmos que em algum dia realmente funcionaram). Mas a questão é: como mudar essa realidade?

Já Fortuna, (2000) afirma que: “Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno” (RODRIGUES, 2015, p.20)

Como vemos, el viejo modelo basado en el protagonismo del profesor ya no tiene sentido. El modelo tradicional no da abasto de todas las necesidades que traen los estudiantes a clase, una vez que el propio perfil de alumnado ha cambiado mucho en las últimas décadas y eso se debe, especialmente, a la manera como se relacionan con la información y el conocimiento. De ese modo, una enseñanza basada en una única estrategia posiblemente ya no sea suficiente.

Frente a esa realidad, la enseñanza lúdica se caracteriza como una alternativa placentera porque en su origen, como indica Oliveira (2017), remite a la diversión

A palavra Lúdico, de forma geral, nos dicionários de Língua Portuguesa quanto à classificação morfológica é um adjetivo masculino com origem no latim Ludos e remete aos jogos e divertimento. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. (OLIVEIRA, 2017, p.59)

Sobre el carácter placentero y espontáneo del aprendizaje lúdico, Rodrigues (2015) destaca que lo lúdico genera una experiencia intensa y total, capaz de causar un estado de euforia. Una actividad lúdica es capaz de movilizar un esfuerzo mental que estimula el pensamiento. De acuerdo el autor:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (TEIXEIRA, 1995, p. 23). (apud RODRIGUES, 2015, p. 20)

Ante lo expuesto, se entiende que las actividades lúdicas integran varias dimensiones de los procesos de aprendizaje, contribuyendo no solamente a la

retención y apropiación del contenido, por parte del aprendiente, sino también estimulando otras capacidades y aptitudes.

En el próximo capítulo presento un relato de experiencia que destaca el papel del componente lúdico en las clases de español.

2. Lo lúdico en las clases de español

En el presente capítulo presentaré un breve relato sobre el componente lúdico en las clases de español vivenciadas en un proyecto realizado en el ámbito del PIBID, programa que se destina a futuros profesores. El PIBID tiene el objetivo de insertar futuros profesores en las escuelas y las clases de aula de la enseñanza básica promoviendo así la articulación entre los cursos de profesorado y las escuelas-campo. Según presentación de la página del gobierno federal,

O Pibid é uma ação da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação (MEC) que visa proporcionar aos discentes na primeira metade do curso de licenciatura uma aproximação prática com o cotidiano das escolas públicas de educação básica e com o contexto em que elas estão inseridas. O programa concede bolsas a alunos de licenciatura participantes de projetos de iniciação à docência desenvolvidos por instituições de educação superior (IES) em parceria com as redes de ensino. Os projetos devem promover a iniciação do licenciando no ambiente escolar ainda na primeira metade do curso, visando estimular, desde o início de sua formação, a observação e a reflexão sobre a prática profissional no cotidiano das escolas públicas de educação básica. Os discentes serão acompanhados por um professor da escola e por um docente de uma das instituições de educação superior participantes do programa. (BRASIL, s/d)

Mi experiencia en el PIBID se desarrolló entre los años de 2019 y 2020 como becaria en la escuela E.M.E.F. Fernando Corrêa Ribas en la ciudad de Jaguarão/RS. La experiencia se llevó a cabo en un grupo de 8º año compuesto por 15 alumnos que tenían edades entre 13 y 15 años, algunos con leves discapacidades intelectuales conforme la directora nos pasó todos ellos eran laudados más no fueron dicho cuales eran ellas y un gran número de repetidores. Todos los alumnos eran Brasileño y vivían en Jaguarão- RS.

El proyecto³ realizado tuvo como tema “Cultura y Culinaria una manera diferente de conocer los demás”, definido por los estudiantes. El objetivo era trabajar con la cultura y la culinaria de la frontera Jaguarão (BR)- Río Branco (UY), pues nuestros alumnos creían conocer todo sobre los vecinos uruguayos, incluso su influencia en nuestra cultura. A partir del tema y objetivos propuestos, elegimos trabajar con la enseñanza lúdica, a través de juegos y videos, pues queríamos una clase en la que la enseñanza fuese placentera.

El proyecto fue hecho en siete talleres: el primero se tituló “Conociendo las fronteras y las comidas típicas de Río Branco (UY)”, el segundo “Jugando y aprendiendo”, el tercer “Aprendiendo cómo escribir una receta”, el cuarto “Feira del libro”, el quinto “Revisando las recetas de los alumnos”, el sexta “Montaje del libro” y el séptimo “Montaje del libro y exposición”.

A continuación, describiré brevemente cada taller del proyecto. El primer taller fue titulado “Conociendo las fronteras y las comidas típicas de la ciudad de Río Branco (UY)”. La propuesta tenía como objetivo presentar otras fronteras entre Brasil-Uruguay, además de la Jaguarão-Río Branco. Para tanto, proyectamos un documental sobre Uruguay de Gabriel Pimentel “Pequeno documentário sobre Uruguay”. Después indagamos sobre su tema de interés, dentro de la cultura, y todos eligieron culinaria y cultura, entonces definimos el tema general de nuestro proyecto: “Cultura y Culinaria: una manera diferente de conocer a los demás”. Además, en ese taller decidimos que el producto final del proyecto sería la organización de un libro de recetas.

El segundo taller lo titulamos “Jugando y aprendiendo”. El objetivo era averiguar los conocimientos de los alumnos sobre las comidas típicas de Uruguay; para esto hicimos un juego llamado ¿Quién miente?, que consiste en identificar si la descripción está correcta o no. En este caso, la foto traía la imagen de un plato típico y los estudiantes, organizados en pareja, deberían leer los ingredientes del referido plato al gran grupo para que dijeran si estaba correcto. Así los demás deberían

³ Este proyecto es el último, ya que antes se desarrollaron proyectos de lengua portuguesa y de literatura. Una descripción de las experiencias fue publicada en artículos en el libro *Com as palavras: Docente e Discente do PIBID Letras* (MARINS; DOMINGO, 2020).

adivinar cuál era la descripción errónea y cuál la verdadera, también podrían hacer preguntas o pedir más detalles. Al final de la clase hicimos un cuadro de ideas previas para ir agregando con lo que iban aprendiendo. La imagen 1 presenta la foto utilizada en el juego.

Figura 1

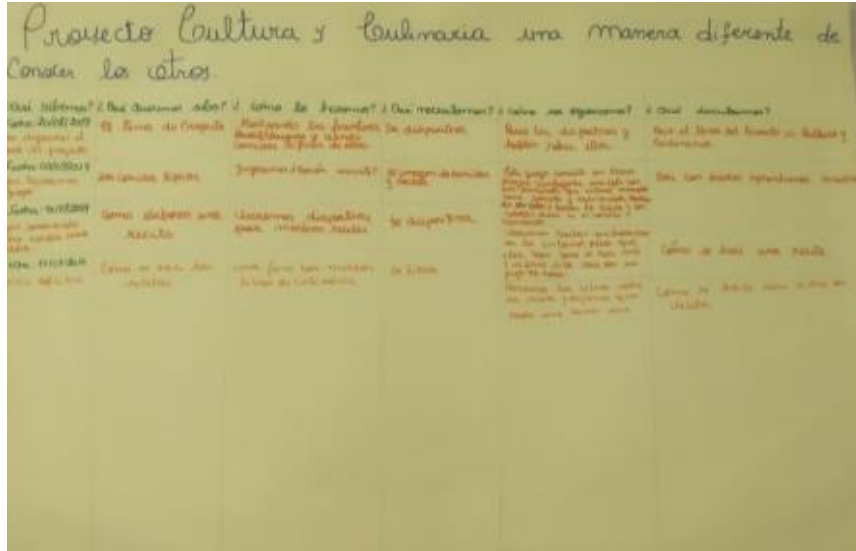


Fuente: del autor

En el tercer taller, “Aprendiendo cómo escribir una receta”, presentamos las recetas que buscamos en internet para presentar el género receta y al final de la clase jugamos el juego “el ahorcado” con palabras sacadas de las recetas. Al final, escribimos en el cuadro de ideas previas lo que ellos dijeron haber aprendido en ese taller.

El cuarto taller lo nombramos “Feria del libro”. En esa oportunidad, organizamos una feria de libros con obras de culinaria española y brasileña. Montamos una mesa con muchos libros para que los alumnos los manejaran y conocieran más sobre el género. Ese día pedimos que trajeran alguna receta en el próximo taller. También rellenamos el cuadro de ideas y ellos pidieron jugar nuevamente el “juego de la horca”. Abajo presentamos el cuadro de ideas.

Figura 2



Fuente: del autor

El quinto taller “Revisando las recetas de los alumnos”, propuso un repaso de lo que se había sido trabajado anteriormente, como léxico y estructuras propias del género. Recorrimos cada mesa leyendo las recetas que los estudiantes habían traído de casa, ayudándolos a ajustar o corregir lo que hiciera falta. Después pedimos que ellos presentasen sus recetas a los colegas y, por último, completamos el cuadro de ideas previas.

El sexto taller, denominado “Montaje del libro”, estaba previsto desde el primer taller, cuando decidimos que nuestro producto final sería un libro de recetas escrito por los estudiantes. En ese taller llevamos folletos de supermercados para que ellos cortaran imágenes para armar la tapa del libro. Seleccionadas las imágenes, pegamos sus recetas escritas en hojas de cuadernos en hojas de colores. Para nuestra sorpresa, ese día, animados con la realización del trabajo, los estudiantes decidieron que, además de escribir el libro, harían los platos para agasarse el día de la exposición final del proyecto. La imagen 3 trae la receta escrita por uno de los estudiantes.

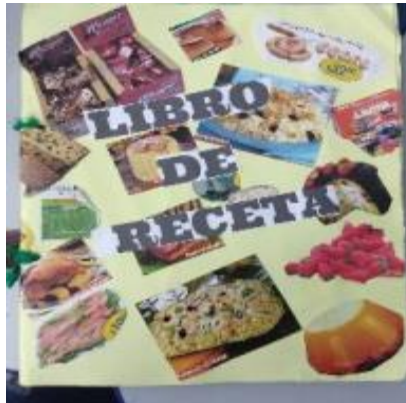
Figura 3



Fuente: del autor

El séptimo y último taller fue nombrado “Montaje del libro y exposición”. El objetivo de ese momento final era concluir el libro y degustar los platos hechos por los alumnos. Al final del taller cada estudiante recibió una copia de la producción. La exposición y finalización del proyecto se convirtió en un momento de confraternización entre todos los participantes.

Figura 4



Fuente: del autor

Figura 5



Fuente: del autor

3. Discusión de los resultados del análisis y reflexión

Mi análisis comienza con una reflexión sobre lo que viví en el PIBID. Percibí que la utilización consciente de estrategias de enseñanza y de los diferentes elementos que las componen, aliadas a la presencia del componente lúdico, resulta un recurso de incontestable valor. Digo consciente porque siempre utilizamos estrategias, muchas veces sin darnos cuenta de ello. La inquietud generada por mi inexperiencia al comenzar, sumada a las limitaciones de algunos estudiantes con dificultades cognitivas o, incluso, alguna discapacidad intelectual, me llevó a buscar recursos que me auxiliaran, de ahí llegué a la teoría sobre estrategias de enseñanza.

Para auxiliar en la comprensión de esta sección, conviene que recordemos los tipos de estrategias encontradas en la investigación. Para dinamizar la sección, reúno en una tabla los tres tipos de estrategias presentadas en el primer capítulo:

Tabla Tipos de estrategias de aprendizaje

Estrategia Cognitiva	Estrategia Metacognitiva	Estrategia Manejo de recursos
Serie de estrategias que utilizamos para aprender, codificar y cortar información para un objetivo de aprendizaje específico.	Los metacognitivos se refieren a la planificación y el control y la evaluación . La estrategia está ligada a un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales	Serie de estrategias de apoyo que incluyen distintos tipos de recursos . Ella tiene la finalidad de ayudar a los estudiantes a aprender integrando los ámbitos de motivación, actitudes y afecto.

Fuente: elaborado por el autor a partir de VALLE, CABANACH, GONZÁLEZ y SUÁREZ (1998)

En el trabajo realizado en el PIBID, percibí la relevancia del componente lúdico en las clases de español en la enseñanza básica, pues identifiqué el ascenso en el interés de los estudiantes y un significativo cambio de postura y receptividad, principalmente cuando solicitaban o sugerían realizar alguna actividad que no estaba prevista. Ello demuestra que estaban involucrados en la propuesta, que algo de lo que estábamos realizando despertó su interés. Me refiero, especialmente, a la idea de preparar los platos de las recetas, en el taller número seis. Como vemos en Soares y Domingo (2020, p. 90):

Concordamos también con Dallabona y Mendes (2004, p. 111) en que los juegos son la mejor forma de expresión de los alumnos: “Pode-se dizer que as atividades lúdicas, os jogos, permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares” y justifica nuestra elección para el proyecto.

Vemos en la cita, que las actividades lúdicas permiten una libertad de acción y naturalidad, o sea, concluimos que, al utilizar estrategias lúdicas, nuestros alumnos se animaron a expresar sus intereses e, incluso, solicitaron preparar platos con las recetas.

Al revisar lo aprendido en talleres anteriores, al inicio de cada encuentro, percibimos que su interés aumentaba. La integración entre los estudiantes era evidente y la idea de confraternizar y compartir los platos típicos es prueba de ello. El deseo de participar activamente de las clases también queda evidente cuando dicen con qué juegos deseaban trabajar, como relatado en el taller número cuatro. Al solicitar el juego de la horca, demostraron haberse apropiado de las estrategias y su comodidad en la clase y con las profesoras pibidianas. Como podemos ver en Pereira, Azevedo, Sousa y Hage (2020):

Uma das principais características da ludicidade é propiciar um espaço de interação, prazer e motivação, influenciando a criatividade do indivíduo e, conseqüentemente, promover uma aprendizagem significativa e instigante (Kishimoto, 1994; Miranda, 2002). A ludicidade é uma característica inerente a todos os indivíduos, pois o brincar faz parte da vida do ser humano, não importa sua idade, seu país, ou sua religião (Mendonça, 2008, p. 354). O uso de estratégias lúdicas nas aulas de biologia despertará a criatividade, a percepção e a atenção, contribuindo para que o aluno aprimore o conhecimento e suas habilidades. Portanto, segundo Gonçalves (2012), a utilização do lúdico aumenta o estímulo da concepção de conhecimento ajudando a

construir seu caminho no processo de ensino-aprendizagem.(PEREIRA; AZEVEDO; SOUSA; HAGE,2020, p.2)

Los autores atestan que lo lúdico tiene como característica propiciar interacción, placer y motivación y en ese taller número cuatro, los alumnos estaban interactuando y motivados. Es percepción es reforzada por lo dicho por Rodrigues (2015) sobre la sensación de euforia, mencionada en el capítulo uno.

Reflexionando sobre el taller número uno, entendimos la importancia de la participación de los alumnos en las decisiones que se toman, de permitirles escoger sus temas de interés. Hay que tener claro que en una clase no enseñamos solamente contenidos relacionados a la asignatura, sino que también se enseña a argumentar y compartir opiniones; el aula puede ser un simulacro, un entrenamiento para la vida en sociedad.

En el taller de número dos utilizamos un juego para que interactuaran, para que todos pudiesen jugar juntos y aprender sobre comidas típicas y nombres de ingredientes. Así, trabajando colectivamente, demostraron estar cómodos con el tema de la clase y con la dinámica que se estaba desarrollando. Sobre la necesidad de adaptar u organizar los grupos según sus características, Oliveira (2017) dice que

Os exercícios lúdicos podem envolver dupla de alunos, outros indivíduos e até pequenos grupos. O que realmente importa é a cooperação e interação entre os alunos com a finalidade de tornar a aprendizagem mais efetiva, agradável e significativa. As atividades lúdicas devem ser adaptadas ao contexto de ensino e aprendizagem dos alunos e aos objetivos do curso ou de uma aula específica, bem como às características do público-alvo. (Oliveira, 2017, p. 21)

Entonces, vemos que la interacción que el elemento lúdico promueve es fundamental para el trabajo colectivo y para una enseñanza pautada por la construcción del conocimiento, como es el caso del trabajo por proyectos. El taller número tres explicita lo que dijimos anteriormente, pues ese día presentamos el género receta, después jugamos. O sea, empezamos con una metodología tradicional, mostramos recetas, trabajamos el género y después propusimos una actividad lúdica y que pudieran ejercitar lo aprendido. Según Ospina (2014)

La importancia de las nuevas prácticas pedagógicas, como por ejemplo la lúdica, es reconocida por los estudiantes de la asignatura de estudio, como

también identifican que es necesario desarrollar el proceso de aprendizaje con ayuda de la metodología tradicional... (OSPINA, 2014, p. 248)

Por esa razón, en el taller número cinco, incluimos una actividad de producción escrita. Después de escribir, bajo nuestra supervisión y orientación, hubo un momento de lectura en que todos compartieron sus escritos. Creo que la lectura relajada solo fue posible porque en los cuatro talleres anteriores ya habíamos creado un ambiente amigable y relajado. Ese ambiente, además, permitió que trabajáramos las destrezas de escritura, lectura y oralidad de manera integrada. Prueba del papel mediador que puede tener la enseñanza lúdica cuando utilizada junto a una metodología tradicional:

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino - aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (Rolof, 2010, p.4)

La autora confirma, algo que hemos notado en nuestra práctica, que la inclusión del elemento lúdico es capaz de posibilitar un ambiente de relajación positivo al aprendizaje y a la construcción de relaciones sociales sanas. Otra conclusión a la que llegamos es que esa combinación facilita el desarrollo de la oralidad en lengua española.

Sin lugar a duda, el elemento lúdico fue fundamental para todo el desarrollo de las clases ELE en el marco que describimos en este estudio. En el taller número siete, cuando hicimos la entrega y presentación del libro, juntamente con la degustación de los platos y repasamos el cuadro de ideas, mientras leíamos, nuestros alumnos iban mostrando lo mucho que les habían gustado las clases y lo que habían aprendido. Sobre el trabajo a partir de lo lúdico, Dallabona y Mendes (2014) dicen que

Assim, o trabalho a partir da ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. A partir daí, cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho que, certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo... (Dallabona y Mendes, 2014, p. 111)

Al recordar el primer taller y comparar con el recuerdo de los otros seis, entendemos que ellos ya no tenían miedo de hablar en español y cuando había

alguna duda, preguntaban. O sea, no tenían más miedo de expresar sus dudas, demostrando estar relajados y cómodos para aprender español.

Así, podemos decir que a partir de toda experiencia vivida en el PIBID y de todas lecturas hechas para la consecución de este estudio, que lo lúdico adquirió protagonismo en toda la propuesta; se destacó por quitarle la presión y el estrés que, muchas veces, caracterizan a propuestas más tradicionales. Los juegos en la clase de español cambian el ambiente de la clase, despiertan el interés de los estudiantes, más si los eligen ellos mismos, y los motivan a interactuar de forma espontánea.

CONSIDERACIONES FINALES

Planificar y ejecutar clases atractivas representa un enorme desafío para los profesores de ELE en la educación básica en Brasil. Muchos son los factores que juegan en contra del profesor y que dificultan su labor, pero la extensa carga de trabajo, los escasos recursos disponibles en las escuelas y la corta carga horaria dedicada al español tienen un peso especial.

El PIBID es uno de los programas, junto al *Programa de Residência Pedagógica*, que brinda a los estudiantes de las licenciaturas una oportunidad de acercarse a la realidad profesional aún durante la formación inicial. Particularmente, en mi formación pude vivir esa experiencia y expandir mi comprensión sobre lo que significa ser profesor de español en Brasil, en una región de frontera.

En este trabajo, busqué identificar y dar a conocer las estrategias de aprendizaje que más efectos positivos generan entre los estudiantes de educación básica. Para orientarme en la consecución del trabajo, busqué contestar la siguiente pregunta: ¿Qué estrategias de aprendizaje resultan más provechosas en la enseñanza de Lengua Española? Para contestarla, primero revisé la bibliografía sobre el tema estrategias de enseñanza-aprendizaje de lenguas; posteriormente, revisé mis registros sobre mi actuación en el PIBID, analizando el impacto de las actividades, especialmente las actividades lúdicas en la enseñanza de español; por último, reflexioné sobre la experiencia de manera global, especialmente sobre la utilización de actividades lúdicas en la enseñanza de español en la educación básica.

El corpus que permitió el análisis y la reflexión que compartimos se formó a partir de mis registros personales, elaborados durante mi participación en el Programa, y los registros fotográficos realizados en los talleres que describimos en el capítulo dos.

El estudio reveló que el elemento lúdico, puede ser utilizado juntamente a diferentes estrategias de enseñanza, incluso cuando se trabaja un género específico, como en el caso uso del género receta que describimos en el capítulo dos. Los resultados analizados dieron a entender que jugar forma parte de la vida y, al incorporar los juegos en los talleres, logramos captar la atención y el interés de los alumnos.

La investigación también reveló que no existe una estrategia más provechosa en la enseñanza de lengua española, cómo nos indagábamos. Cada contexto es único, no existe una única estrategia provechosa y que sirva a todas las situaciones tampoco. Según el contexto escolar, las subjetividades y necesidades de los estudiantes, así como los objetivos de la enseñanza, se pueden utilizar estrategias combinadas para mejor atender la consecución de lo que se pretende. Por otro lado, el estudio también desveló el potencial del elemento lúdico como clave en la adopción de diferentes estrategias.

El trabajo destaca también la importancia de Programas como el PIBID en la formación inicial docente. Haber participado como becaria cualificó mi formación de forma significativa. Por eso, es fundamental que se garanticen las inversiones necesarias a esas iniciativas que, además de contribuir a la formación de futuros profesores, estrecha y fortalece las relaciones entre Universidades y escuelas de educación básica.

Cabe destacar también, la importancia de la enseñanza de español en Brasil, sobre todo en las regiones de frontera. Es inconcebible que una ciudad como Jaguarão, en un estado con la historia de Rio Grande do Sul, no tengan un programa especial para la enseñanza de español, que invisibilice voces fundamentales para la historia de la región y para las subjetividades de los lugareños.

Pese las limitaciones de este trabajo, esperamos haber contribuido para el debate sobre la enseñanza de español, sobre la posibilidad de enseñarlo de forma placentera, dinámica y con significado. Son muchos los recursos que se pueden

movilizar en la construcción del conocimiento, el uso de actividades lúdicas relatadas en este trabajo lo comprueban.

Para concluir, entiendo que el componente lúdico puede formar parte de todas las estrategias de enseñanza, incluso con adultos. En este estudio, relatamos una experiencia desarrollada en el ámbito de un proyecto que se inscribe en el enfoque por tareas, el cual no admite la simple transmisión de conocimientos gramaticales. El desarrollo del proyecto aquí presentado permitió que los estudiantes desarrollaran pequeñas tareas que culminaron en una tarea final, construyendo, a partir de la simulación de una tarea de la vida real, su conocimiento sobre la cultura culinaria del país vecino.

REFERENCIAS

BRASIL. Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Disponible en: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid#:~:text=O%20Pibid%20%C3%A9%20uma%20a%C3%A7%C3%A3o,em%20que%20elas%20est%C3%A3o%20inseridas>. Acceso el: 04 mar. 2022.

CVC CERVANTES. Diccionario de Términos Clave de ELE. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm#e Acceso el 04 mar.2022.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, jan./mar. 2004. Disponible en: <<https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-ldico-na-educao-infantil.df> >. Acceso el: 08 Dec. 2021.

FERREIRA, Cláudia Cristina; NOGUEIRA, Sônia Regina. **Superação das dificuldades em espanhol língua estrangeira mediada pelas múltiplas inteligências e estratégias de aprendizagem**. Disponible en: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/setembro2011/espanhol_artigos/art_ferreira.pdf. Acceso el: 02 dic. 2021.

OLIVEIRA, Helenice Aparecida de. Análise do vínculo entre as estratégias de Aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de Língua Espanhola. **Disertación (Maestría) Universidad de Brasilia, Instituto de Letras, Departamento de Lenguas Extranjeras y Traducción, Programa de Posgrado en Lingüística Aplicada, 2017.** Disponible en:

https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24335/1/2017_HeleniceAparecidadeOliveira.pdf. Acceso el: 18 dic. 2022.

OSPINA, Laura Angélica Mejía. **Enseñanza tradicional vs metodología lúdica, Un diseño experimental para medir el impacto de competencias específicas en una asignatura del pregrado en ingeniería industrial de la universidad tecnológica de Pereira.** Disponible en: <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/da75ffac-81cc-47d1-9fb4-16763a0b9f5d/content>. Acceso el: 18 dic. 2022.

PEREIRA, R.J.B; AZEVEDO, M. M. R; SOUSA, E. T. F; HAGE, A. X. **Método tradicional e estratégias lúdicas no ensino de biologia para alunos de escola rural do município de Santarém-PA.** Disponible el: https://if.ufmt.br/eenci/artigos/Artigo_ID717/v15_n2_a2020.pdf. Acceso el: 19 ene. 2022.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula.** Artigo Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil. 2018. Disponible el: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf> Acceso el: 17 dic. 2020.

RODRIGUES, Mirtha Goalconda Vasque. **Os benefícios do uso de recursos lúdicos no ensino de língua espanhola: uma abordagem prática.** Disponible el: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/130024/000976859.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso el: 18 dic. 2022.

SOARES, N.M; Domingo, L.C. La enseñanza placentera de lengua española. *in*: MARINS, Ida Maria; DOMINGO, Luciana Contreira. **Com a palavra: Docentes e Discentes do PIBID Letras.** 1. ed. Foz do Iguaçu: Editora CLAEC, 2021, p. 89-97. Disponible en: [://publicar.claec.org/index.php/editora/catalog/book/40](http://publicar.claec.org/index.php/editora/catalog/book/40) Acceso el: 10 dic. 2021.

SILVA, R.S; MOSER, S.M.C.S. **O lúdico como recurso pedagógico no aprendizado da Língua Inglesa.** Disponible el: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_lem_artigo_rosi_biadola_silva.pdf. Acceso en: 10 ene. 2022

VALLE, A; CABANACH, R. G; GONZÁLEZ, L. M. C; SÚAREZ, A. P. F. **Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar.** Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>. Acceso el: 10 ene. 2022.