

CURSO DE LETRAS

Alana Maria Fernandes de Lima

**LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LOS VERBOS EN LA
LENGUA ESPAÑOLA**

Santa Cruz do Sul

2015

ALANA MARIA FERNANDES DE LIMA

**LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LOS VERBOS EN LA
LENGUA ESPAÑOLA**

Monografía presentada al Curso de Letras de la Universidad de Santa Cruz do Sul como actividad integrante del currículum normal del curso.

Orientador: Ms. Vera Lúcia Silva Travi

Santa Cruz do Sul

2015

Dedico este trabajo a la profesora Msc. Vera Travi, que desde el inicio del Curso de Letras siempre me apoyó y me incentivó en todas las decisiones.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre Marlise Maria Lincke, por todo el amor y dedicación que me ha dado, ayudándome y dándome soporte para la realización de este trabajo.

A mi padre, Gilmar Fernandes de Lima, que mismo tan lejos y teniendo me dejado este año para ir a vivir al lado de Dios, por creer en mí y por ofrecerme la mejor herencia que un padre puede dejar a sus hijos, o sea, la educación.

A mis dos hermanas, Tainá Fernandes de Lima y Endrissa da Cruz de Lima, gracias por todo el amor.

A mi novio, Eduardo Gabriel Côrtes, por todo el amor, gracias.

A mis suegros, Sandra y Norberto Côrtes, que siempre se hicieron presentes y fueron mis segundos padres.

A mis dindos, Vanilse y Genori, por ayudarme a realizar muchos de mis sueños, soy infinitamente grata.

A mis alumnos del tercer año de la Escuela Provincial de Enseñanza Media Mariante, gracias.

A mi profesora y orientadora Vera Travi, por todos los enseñamientos dados, tanto en las clases como en la vida.

Al profesor Elenor Schneider, por todos los enseñamientos en las clases de Monografía.

A todas las personas especiales que, de algún modo, hacen parte de mi vida ¡Les quiero mucho!

¡Muchas gracias!

“La educación es el arma más poderosa que usted puede usar para cambiar el mundo.”

Nelson Mandela

RESUMEN

El presente trabajo trata del uso de juegos lúdicos como facilitadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de verbos en los tiempos: pretérito, presente y futuro del modo indicativo de la lengua española. Aquí, se pretende presentar los objetivos propuestos y las actividades desarrolladas en sala de clase, directamente con los alumnos. La investigación fue realizada con la turma del tercer año de la enseñanza media de la Escuela Provincial de Enseñanza Media Mariante, en el periodo de agosto a diciembre/2015. Las prácticas metodológicas fueron basadas en investigaciones y estudios bibliográficos, periódicos y mídias electrónicas. Por medio de informaciones docentes e investigación bibliográfica, se constató que las prácticas lúdicas en sala de clase producen resultados y amparan las dificultades presentadas por los alumnos en ese contenido. Con la práctica, el alumno presenta facilidad y agilidad para asimilar y mejor comprender el contenido.

Palabras clave: Lúdico. Lengua española. Juegos. Verbos.

RESUMO

O presente trabalho trata do uso de jogos lúdicos como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem de verbos nos tempos: pretérito, presente e futuro do modo indicativo da língua espanhola. Aqui, pretende-se apresentar os objetivos propostos e as atividades desenvolvidas em sala de aula, diretamente com os alunos. A pesquisa foi realizada com a turma do terceiro ano do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Médio Mariante, no período de agosto a dezembro/2015. As práticas metodológicas foram baseadas em pesquisas e estudos bibliográficos, jornais e mídias eletrônicas. Por meio de informações docentes e pesquisa bibliográfica, se constatou que as práticas lúdicas em sala de aula produzem resultados e amparam as dificuldades apresentadas pelos alunos nesse conteúdo. Com a prática, o aluno apresenta facilidade e agilidade para assimilar e melhor compreender o conteúdo.

Palavras-chave: Lúdico. Língua espanhola. Jogos. Verbos.

SUMÁRIO

INTRODUCCIÓN.....	7
1 EL CONCEPTO DE LUDICIDAD Y JUEGO: LOS DOS CAMINAN JUNTOS.....	10
2 EL CONCEPTO DE VERBO.....	15
3 LA PRÁCTICA.....	18
3.1 Primera clase.....	21
3.2 Segunda clase.....	22
3.3 Tercera clase.....	22
3.4 Cuarta clase.....	23
3.5 Quinta clase.....	24
3.6 Sexta clase.....	25
4 EVALUACIÓN DE LAS PRÁCTICAS.....	26
5 CONCLUSIÓN.....	27
REFERENCIAS.....	28
ANEXOS.....	29
Anexo A.....	29

INTRODUCCIÓN

Los juegos y las bromas forman parte de la vida del niño y del adolescente desde la infancia, independiente de la época, clase social o cultural, raza, color o sexo.

Al jugar, el niño adentra en un mundo de imaginación, donde encuentra en la acción el equilibrio, oportunizando la adaptación de la realidad y del conocimiento de sí y de los otros.

El niño va construyendo su conocimiento del mundo lúdico, transformando lo real con recursos de la fantasía. Se constata a partir de eso que la acción del jugar y jugar son fuentes de placer y, a la vez, de aprendizaje.

Partiendo de ese concepto, nuestra investigación fue desarrollada sobre el siguiente tema: la utilización de juegos educativos en la enseñanza/aprendizaje de los verbos en la lengua española.

La importancia de la investigación se basó en la necesidad de buscar nuevas alternativas en el proceso de aprendizaje de los verbos en la lengua española, contenido en que los estudiantes presentan gran dificultad a lo largo de la trayectoria escolar.

La elección del tema se dio también por el Proyecto Institucional de Bolsas de Iniciación a la Docência – PIBID – del cual yo hice parte, haber sido enfatizado y fundamental a las nuevas e incontables formas de trabajarse con alumnos desde las series iniciales hasta la enseñanza media, visando desarrollar nuevas técnicas y dinámicas escolares lúdicas para el aprendizaje de los contenidos trabajados en talleres de aprendizaje, lo que, de hecho, contribuyó mucho para mi formación docente y me permitió vivenciar experiencias dentro de la escuela.

Mientras los niños se incluyen cada vez más en el mundo tecnológico, es esencial que el profesor como facilitador del aprendizaje, pueda innovar y desarrollar clases de una manera más divertida de aprender, sin la cual los estudiantes pierdan interés en la asimilación de los contenidos presentados y desarrollados en el aula.

La adquisición de un nuevo lenguaje requiere técnicas y métodos que pueden estimular el aprendizaje de los estudiantes y que son capaces y eficaces para desarrollar una clase más placentera. Según Marta Barolo (1999, p. 22)

Una vez que se ha desarrollado la capacidad para el lenguaje a través de una lengua determinada, la LM o L1, el individuo ha adquirido una competencia lingüística y comunicativa que le servirá para interactuar con sus semejantes, para construir su mundo interior a través de sus percepciones, sus emociones, sus inferencias, para organizar su pensamiento, y en general, para desarrollarse como ser humano. (BAROLO, 1999, p. 22)

En el planeamiento, el professor debe tomar muchas decisiones, buscando siempre las mejores y más ricas formas de trabajarse en clase.

El presente trabajo pretende utilizar los juegos en la enseñanza de los verbos en los tiempos pasado, presente y futuro de la lengua española. Aquí, tiene como objetivo mostrar aplicaciones y usos lúdicos como facilitadores en el aprendizaje y la enseñanza de la segunda lengua.

Los procedimientos presentados aquí fueron basados en investigaciones en libros, medios electrónicos y publicaciones periódicas.

La investigación se realizó en sala de clase, en una vivencia diaria con los alumnos del 3^o año de la enseñanza media de la Escuela Provincial de Enseñanza Media Mariante, ubicada en la municipalidad de Venâncio Aires, a orillas del río Taquari.

La escuela fue fundada en 1939, con su espacio físico formado por dos edificios: uno del estado, donde es la serie inicial y primaria y otro, donde se queda la enseñanza media, donde en principio albergaba una Escuela Cenecista. La escuela es compuesta por 337 alumnos y 29 docentes.

La clase del tercer grado tiene 5 niños y 9 niñas que suman un total de 14. Los estudiantes tienen un promedio de 16 a 18 años y todos se conocen y van a la escuela juntos desde el preescolar. Todos los estudiantes tienen residencia cerca de la escuela y algunos usan transporte escolar ofrecido por el Ayuntamiento de Venâncio Aires. La clase está muy dividida y los estudiantes están separados por grupos de afinidad, sin embargo, en el momento de realizar las actividades todos se unen y cooperan como un todo.

Este año, como es la última trayectoria de ellos, todos están estudiando y trabajando para la realización de buenos resultados en el ENEM (Examen Nacional de la Enseñanza Media). Todos quieren conseguir buenas calificaciones y puntajes para pasar en el vestibular y seguir estudiando.

La investigación se realizó en el período de septiembre a noviembre del año 2015.

Esta investigación se fundamenta en el área de aprendizaje de lenguas, más específicamente a de la lengua española, destacando la aplicación de actividades lúdicas.

1 EL CONCEPTO DE LUDICIDAD Y JUEGO: LOS DOS CAMINAN JUNTOS

El juego y la broma son actividades fundamentales para el desarrollo del niño:

El proceso de comparación puede ser doloroso, sin embargo es eficaz y, a veces inevitable. Pero, la actividad lúdica puede componer este proceso de comparación de forma agradable, divertida y en un clima de camaradería. Cuando el niño juega, él compara, él percibe sus posibilidades y las de los compañeros. (DOHME, 2004, p. 124)

Él juguetea en la calle, en casa, en la escuela. Por la broma él piensa, elabora sentidos para el mundo y para las cosas, así como, para las relaciones. Insertada con otros niños en bromas como casita, escuela, cantigas de rueda, el niño aprende a convivir y a relacionarse con los otros y, en un movimiento compartido, da sentido a las cosas de la vida.

La ludicidad es una necesidad del ser humano en cualquier rango etario y teóricamente, no puede ser vista solamente como diversión. Según Antunes (2008, p. 11), la palabra juego se origina de jocu, sustantivo masculino de origen latino que significa gracejo. Por lo tanto, en su etimología, expresa un sentido de divertimento, broma o, pasatiempo, adaptándose a las reglas que deben ser observadas y seguidas por quienes lo practican.

En la visión de Antunes (2008, p. 15), la responsabilidad del aprendizaje no está solamente a cargo del profesor, y sí, dividida entre la práctica desarrollada por el profesor que lo hace un facilitador del conocimiento y, la búsqueda del conocimiento del alumno, acción que, en conjunto, irá a construir un aprendizaje.

La palabra “lúdico” viene del latín “ludus”, que significa “juego”, o sea, la práctica de jugar. Podemos citar cómo jugar: juegos, juguetes y todo aquello que es divertido, sujeto a las reglas que deben ser observadas por los jugadores.

Aún, conforme Huizinga (1971, p. 15), el concepto de juego es:

Una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de correctos y determinados límites de tiempo y de espacio, según reglas libremente concedidas, pero absolutamente obligatorias, dotado de un fin en sí aún, acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser diferente de la vida cotidiana.

La práctica de la ludicidad es una actividad de entretenimiento, que da placer y divierte a las personas que en ella están envueltas. El concepto de actividades lúdicas está relacionado al ludismo, o sea, actividades relacionadas con juegos y con el acto de jugar.

Los contenidos trabajados con la ludicidad son muy importantes en el proceso de enseñanza/aprendizaje, dado que es de vital importancia persuadir a los niños en conciencia de que aprender puede ser divertido. Las iniciativas lúdicas en las escuelas potencian la creatividad y contribuyen para el desarrollo intelectual de los alumnos:

El juego elaborado, prolongado, variado es más útil para el ser humano que el estereotipado, vacío y discontinuo. Para el niño y el adulto es el espacio para usar la inteligencia, un banco de pruebas, vivero para experimentar formas de combinar el pensamiento, lenguaje y fantasía. Los niños que juegan generalmente no están sólo [...] El juego libre oferta al niño la oportunidad inicial y más importante para atreverse a pensar, a hablar y a ser él mismo. (KISHIMOTO, 2003, p. 149)

Se sabe que la ludicidad propicia al niño el desarrollo de estructuras cognitivas, construcción de personalidad, intercambio de lo cognitivo y de lo afectivo, el avance en las relaciones interpersonales, conocimiento lógico-matemático, representación del mundo y el desarrollo del lenguaje, lectura y escritura.

La ludicidad, sin embargo, no se prende a una forma específica (juego), ni a un objeto específico (juguete). Ella es una interacción subjetiva con el mundo y con las personas, la socialización de informaciones y de la propia ludicidad. Por eso, es importante que las actividades lúdicas invadan las prácticas docentes en las salas de clase, aprovechando todos los momentos para proporcionar a los alumnos el acceso al desarrollo y al conocimiento.

Las actividades lúdicas contribuyen significativamente en la construcción del conocimiento. La contribución de ellas en el desarrollo del aprendizaje se hace por medio de la acción y de la observación sobre el medio, de construcción de prácticas y de su capacidad simbólica y, todo eso, por medio de las interacciones sociales que vivencian. En ese ámbito de aprendizaje, construye conocimiento, organiza y configura las situaciones de aprendizaje. Teixeira (1995, p. 23) caracteriza el lúdico:

Lo lúdico presenta dos elementos que lo caracterizan: el placer y el esfuerzo espontáneo. Él es considerado placentero, debido a su capacidad de absorber el individuo de forma intensa y total, creando un clima de entusiasmo. Es este aspecto de involucramiento emocional que lo torna una actividad con fuerte tenor motivacional, capaz de generar un estado de vibración y euforia. En virtud de esta atmósfera de placer dentro de la cual se desarrolla, la ludicidad es portadora de un interés intrínseco, canalizando las energías en sentido de un esfuerzo total para consecución de su objetivo. Por lo tanto, las actividades lúdicas son excitantes, pero también requieren un esfuerzo voluntario. [...] Las situaciones lúdicas movilizan esquemas mentales. Siendo una actividad física y mental, la ludicidad acciona y activa las funciones psico-neurológicas y las operaciones mentales, estimulando el pensamiento. [...] Las actividades lúdicas integran las varias dimensiones de la personalidad: afectiva, motora y cognitiva, y a medida que genera involucramiento emocional, apela para la esfera afectiva. Así siendo, se ve que la actividad lúdica se asemeja a la actividad artística, como un elemento integrador de los varios aspectos de la personalidad. El ser que juega es, también, el ser que aje, siente, piensa, aprende y se desenvuelve.

El jugar es una actividad espontánea del ser humano, donde la esencia es el elemento lúdico, el placer proporcionado durante la actividad, no olvidándose de la creatividad. Que incentiva el trabajo en grupo, la búsqueda de soluciones colectivas en el cambio de ideas, siendo que la cooperación es más importante que la competición.

Es relevante resaltar, aún, la importancia de la ludicidad en el proceso enseñanza aprendizaje, sirviendo como eje norteador para cada etapa de nuestro estudio. Para comprenderse la influencia que el juego/broma ejerce sobre el desarrollo del aprendizaje, se hace necesario conocerlo en todos sus aspectos, sabiendo que él puede desarrollar placer y desplacer en el niño.

Defensores de lo lúdico aplicados en el proceso de aprendizaje creen que por medio del juego el niño interacciona con el medio, desarrollando capacidades que conducen su integración, además de contribuir también en el espíritu de iniciativa, autonomía, poder de decisión y, finalmente, en la personalidad. El juego es una forma que los niños encuentran para representar y volver a crear el contexto que están insertadas.

En nuestra cultura que no permite y no acepta la ludicidad, incontables veces nos dijeron que: broma tiene hora! Así, no es por casualidad que para muchos de nosotros, jugar está asociado al que no es serio, mero pasatiempo o lo que no debe ser llevado en cuenta.

El juego ayuda al niño a construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que lleva al profesor a la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje.

El juego, el juguete, las bromas poseen la misma conotación, sin embargo, hay una diferencia entre el carácter del juego, que puede ser pedagógico o sólo lúdico, diversión.

Según Antunes (2008 p. 38): “los juegos o juguetes pedagógicos son desarrollados con la intención explícita de provocar un aprendizaje significativo, estimular la construcción de un nuevo conocimiento y, principalmente, despertar el desarrollo de una habilidad operatoria”.

El significado y la importancia del juego vienen evolucionando a lo largo del tiempo. Durante la antigüedad greco-romana, el juego infantil era limitado a la recreación. En la Edad Media, el juego fue asociado a los juegos de azar, siendo considerado como “no serio”. Ya con el Renacimiento el juego comenzó a ser utilizado en el aprendizaje infantil, sin embargo de forma reducida y sutil.

No es tarea fácil intentar definir el juego, una vez que existen varias posibilidades para el mismo. De la misma forma, es tan difícil comprender el momento en que el juego deja de ser sólo recreativo y pasa a representar, también, un objeto educativo.

El uso de lo lúdico en la educación prevé, principalmente la utilización de metodologías agradables y adecuadas a los niños que hacen con que el aprendizaje acontezca dentro de “su mundo”, de las cosas que les son importantes y naturales de hacerse, que respetan las características propias de los niños, sus intereses y esquemas de raciocinio propio. ¿Y habría otras cosas que interesarán más del que broma?

Los Parámetros Curriculares Nacionales no imponen o defienden un método a ser seguido por las instituciones, por supuesto esclarecen lo que es necesario considerar entre los objetivos:

[...] en la formulación de los objetivos, además de las capacidades cognitivas, éticas, estéticas, motoras y de inserción y actuación social deben también ser llevados en cuenta las afectivas. Es preciso acordar que el aprendizaje de una lengua extranjera es una actividad emocional y no sólo intelectual. El alumno es un ser cognitivo, afectivo, emotivo y creativo. (BRASIL, 2000, p. 66)

Lo que se comprende, es que el profesor tendrá que considerar variados aspectos, no solamente los factores cognitivos deberán ser trabajados, sino las áreas de la afectividad. De esa manera las actividades lúdicas son óptimas facilitadoras, pues “el clima de ludicidad, en general, colabora con el surgimiento de lazos afectivos” (DOHME, 2004, p. 90).

A partir del concepto construido arriba, podemos concluir que la enseñanza/aprendizaje y la ludicidad caminan juntas para la construcción del conocimiento del individuo en la sociedad.

2 EL CONCEPTO DE VERBO

Es correcto que la enseñanza de la gramática es encantadora, pero también es una tarea desafiadora. Una propuesta interesante puede ser, aprenda jugando, pues es muy más fácil sistematizar contenidos cuando el profesor propone juegos lúdicos.

Cuando se habla en gramática, también se oye hablar en “gramática funcional”, o sea, el estudio de la gramática atrelado a las situaciones comunicativas, al uso de la lengua.

¿Pero, a fin de cuentas, cómo hacer eso? ¿Cómo enseñar las clases gramaticais además de la mera sistematización de conceptos? Trabajar con verbos siempre es difícil, pero, con los niños del enseñanza media ese desafío es aún mayor, porque tenemos que retomar todo que ya fue aprendido. Un camino tal vez sea la enseñanza de la gramática a partir del texto y no el uso del texto como pretexto.

Como sugerencia, presentamos un módulo de trabajo con una de las diez clases de palabras, el verbo. El estudio del verbo es importante para la comprensión de la lengua materna y del mundo, pues es el verbo que indicará el movimiento, el estado y las transformaciones de la vida. Para eso, sugerimos bromas simples con textos de la cultura popular y con el propio cuerpo.

El verbo, por sus caracteres formales, es la parte de la oración que tiene morfemas flexivos de número, como el nombre y el pronombre, morfemas flexivos de persona, como el pronombre personal, y además, a diferencia del nombre y del pronombre, morfemas flexivos de tiempo y de modo.

Según Milani (2012, p. 23), “usa aplicarse la denominación de desinencias a los morfemas de persona y número, el de sus principales características a los de modo y tiempo”. Así, se quedan suprimidas de una forma verbal desinencias y características, lo que queda es la raíz o radical del verbo. La agrupación de la raíz con la característica recibe el nombre de tema modal o temporal.

La raíz puede ser simple, compuesta o parasintética, que suele ser derivada y compuesta a la misma vez.

Dentro de ellos se incluyen, también, tres formas privadas por lo menos de desinencias verbales de persona y número: el infinitivo, el participio y el gerundio.

Todos los verbos, por sus veces, presentan mismas categorías de morfemas flexivos, pero, su forma varía en algunos casos dependiendo de unos verbos a otros. Se exceptúan las desinencias, que son comunes a todos los verbos.

De algunas características existen, más o menos dos o tres variedades, como por ejemplo, doble variedad: en am-ába-mos frente a tem-ía-mos y part-ía-mos; triple en am-a-mos, tem-e-mos, part-i-mos.

Conforme Rubio (1999, p.52),

La variación, que con rigurosa simetría aparece en algún otro morfema modal y temporal: am-a-d, tem-e-d, part-i-d, permite clasificar todos los verbos españoles en tres tipos: los de la 1.a, la 2.a y 3.a conjugación, llamadas también conjugación en -ar, -er, -ir por el hecho de que esa triple variación se repite de manera simétrica en los infinitivos correspondientes: am-ar, tem-er, part-ir.

En estos verbos presentados y en la mayor parte de los verbos de la lengua española, la raíz se mantiene invariable a lo largo de su flexión y si se exceptúa la posición del acento de intensidad, que en algunas veces afecta a la última sílaba de la raíz, como podemos ver en: compart-o, que es pronunciado con A tónico y, otras veces, la primera sílaba que sigue a la raíz: compart-i-mos, que es pronunciado con I tónico.

En todos los casos hablamos de formas verbales, sin embargo, en el primer momento, mas precisamente, hablamos de formas más fuertes y, en el segundo, pertímos para un habla de formas frágiles, débiles.

Los verbos que presentan esa variación son muchos y, además, presentan en su raíz variaciones vocálicas, que son identificadas con las sílabas tónicas.

Según Milani (2012, pg.32)

estos cambios de la raíz varían de naturaleza y, por otra parte, algunos de ellos aparecen con frecuencia dentro de un mismo verbo en diferente proporción o afectan a veces a uno o a muy pocos verbos, todo lo cual haría no solo complicada y difícil la tarea de formar con ellos nuevos tipos homogéneos de flexión, como los de amar, temer, partir, sino en cierto modo inútil, porque ninguno de esos verbos de raíz variable deja de pertenecer, por la regularidad de sus morfemas modales y temporales, a alguna de las flexiones en -ar, -er, -ir dotadas de raíz invariable.

Los tipos de flexión presentados constituyen la conjugación regular, que fue la más enfatizada en la pesquisa por las dificultades encontradas por los estudiantes en identificar las irregulares.

Conjugación irregular se comprenden las diversas modalidades de las palabras que poseen variaciones de la raíz y, con ellas, los casos que no presentan mucha frecuencia que suelen variar el tema. Hay, aún, aquellos en que un mismo verbo presenta una o más raíces de diferente origen etimológico, a los cuales se dan el nombre de supletivismo.

Acá, se introdujo y se conceptuó sobre lo que es el verbo y un poco de sus características formales. En la pesquisa, se buscó analizar solamente los verbos en pasado, presente y futuro, contenidos presentes en los planos de trabajo de la Escuela, por eso, las dinámicas fueron desarrolladas con base en que la Escuela determina.

3 LA PRÁCTICA

No puede haber enseñanza, sin que ocurra el aprendizaje, o sea, las dos deben caminar juntas, siendo conciliadas por el profesor y alumno. Para que eso ocurra, es necesario que acontezca una transformación a través de la acción facilitadora del profesor y del proceso de búsqueda del conocimiento, que debe siempre partir del alumno.

El juego entra en ese proceso como una herramienta ideal, posibilitando así, las dos acciones, tanto la facilitadora, que queda a cargo del profesor y, la del proceso de búsqueda del conocimiento, en que el alumno es responsable. Lo lúdico es una fuente inagotable de saber y placer, donde el aprendizaje del alumno es el principal objetivo a ser desarrollado.

Una considerable contribución acerca de un análisis socio-histórico-cultural de construcción del juego es traída por Kishimoto (2003, p. 21), a partir de la propia concepción e imágenes construidas sobre el niño.

[...] el lugar que el niño ocupa en un contexto social específico, la educación a que está sometido y el conjunto de relaciones sociales que mantiene con personajes de su mundo, todo esto permite comprender mejor el cotidiano infantil, es en ese cotidiano que se forma la imagen del niño y de su jugar.

El primer paso del presente trabajo fue la investigación bibliográfica, donde fueron buscados conocimientos previos para que pudiera ser construido un concepto más amplio y significativo acerca de la ludicidad, y la elección de los autores para una reflexión de la realidad vivenciada por los docentes el día-a-día en vivencias en sala de clase, visando, así, comprender mejor la investigación a ser desarrollada, así como los datos recolectados y los resultados obtenidos a partir de ella.

La presente investigación fue elaborada y hecha en tres fases: la primera dice respecto a la explicación del tema propuesto, a través de búsquedas informales y experiencias personales en el área docente, así como análisis documentales a través de libros específicos del área, vueltas a ver, internet, periódicos y y-books.

En la segunda fase, fue realizada la recolección de datos a través de vivencias pedagógicas dentro de la sala de clase, con el propósito de analizarlas.

La tercera fase fue para, exclusivamente, escribir los datos recolectados y analizados durante la investigación, la cual fue realizada por medio de estudio de caso, buscando así, contribuir para el descubrimiento de lo lúdico en el aprendizaje de los verbos y sus modos en la lengua española.

Es importante resaltar que la escuela escogida para que la investigación fuera aplicada, fue de gran importancia en el proceso de realización, una vez que siempre se mostró disponible a cualquier eventual declaración acerca de cualquier motivo que pudiera causar duda.

Al definir los objetivos propuestos en el proyecto de investigación, se buscó análisis de lo que se pretendía sobre la utilización de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza de verbos en la lengua blanco, o sea, la lengua española.

El objetivo general propone analizar y comprender, a través de estudios bibliográficos y experiencias en el clase, cómo enseñar los verbos en lengua española, anclada a la ayuda de materiales lúdicos y educativos, estimulan los estudiantes en el aprendizaje de la L2.

Al definir el objetivo general, fue analizado lo que se pretendía sobre la utilización de los juegos en la enseñanza de verbos como forma de broma, dando una idea global y abarcadora apuntada por el objeto de estudio.

Por fin, fueron hechas las recolecciones de datos y análisis de los datos levantados y la elaboración del informe, conteniendo las informaciones documentales.

Hay una clara necesidad de buscar nuevas alternativas en el proceso pedagógico para amenizar las dificultades presentadas, principalmente en la enseñanza de los verbos.

Para que la investigación fuera desarrollada, el juego, como recurso lúdico y dinámico, capaz de propiciar placer y aprendizaje a los jugadores, fue utilizado por medio de investigaciones bibliográficas y vivencias en el cotidiano escolar. Tales atribuciones permitieron a los alumnos mejor comprensión del contenido, lo que llamó atención para la reflexión práctica pedagógica de los docentes que actúan en la escuela donde el proyecto fue desarrollado.

En cuanto a la elaboración de la fundamentación teórica basada en los autores elegidos, esos continuaron siendo un referencial de gran importancia para la investigación.

El contenido trabajado y observado en la lengua española fue el verbo, enfatizando el pretérito, presente y futuro del modo indicativo.

A través del material pedagógico utilizado por los alumnos durante las clases sobre *clase de palabras*, más específicamente, la enseñanza de los verbos en la lengua española, se puede notar que el interés de los estudiantes por la enseñanza se transformó de forma que él mismo, pasó a desarrollar y enriquecer las dinámicas propuestas en clase, posibilitando, así, nuevas técnicas de aprendizaje a cerca de ese asunto.

A partir de sus intereses, junto con sus descubrimientos y experiencias, el alumno pasa a comandar el proceso de aprendizaje, y el profesor pasa a conductor, estimulador y evaluador. Siendo así, el juego pasa a ser una herramienta estimulativa en el proceso de aprendizaje.

El abordaje utilizado fue el comunicativo. Los juegos fueron realizados con alumnos del tercer año de la enseñanza media politécnico. Fueron analizados seis juegos hechos en diez clases.

Vani Dohme (2004, p. 113) señala que las actividades pueden colocar el estudiante en situaciones diversas, donde él se permite investigar y haciendo así, con que el mismo conozca sus propias habilidades y limitaciones y ejercite el diálogo de manera espontánea, además de muchos otros desafíos que permiten vivencias capaces de construir conocimientos y actitudes.

Antes de iniciar el trabajo con los verbos, es importante esclarecer que fueron retomadas las clases gramaticales aprendidas, una vez que el grupo ya poseía conocimiento en adjetivos, sustantivos y verbos. Sólo tras revisar las clases morfológicas conocidas por los alumnos, fue posible realizar el objetivo de las clases: trabajar con la ludicidad insertada en el aprendizaje de los verbos.

El primer paso es esclarecer que el sustantivo posibilita al hombre nombrar el mundo, ya el adjetivo caracteriza, califica el sustantivo. Se hace una

clase de repaso, lo que facilita la comprensión y hace con que ellos tengan menos dudas a lo largo de las dinámicas.

Siendo así, es el adjetivo que permite que el hombre manifieste su impresión sobre el mundo. ¿Y el verbo? El verbo traduce el movimiento, el estado y la transformación de la vida. A partir de ahí, fueron dados ejemplos de verbos que indican acción, estado/cambio de estado, fenómeno y hecho: ¡Nuestro grupo jugó bien! (acá, remete acción); Pedro nació muy fuerte y saludable, (remete a un hecho); En el verano, cuando no llovía, garoaba, (acá tenemos un fenómeno); Marcela se quedó enferma en el festivo de los finales de año (aquí, hay un estado).

Hay aquí algunas bromas de carácter más infantil, pero, podemos adaptar las actividades y desarrollar con los adolescentes, considerando aún que sea una L2 y que los alumnos no son fluentes en esa lengua, desarrollando así, dificultades para la comprensión. Sin embargo, a todos los gustan actividades más creativas que los permiten volver a ser niños.

Las actividades que siguen, fueron desarrolladas por nosotras y también, buscada en los libros estudiados y sitios de busca durante la elaboración del trabajo. Entre los libros, destacamos Bicudo (2015), Fernandez (2012) y Murcia (2005). Algunas actividades fueron pesquisadas en el sitio Varal de Atividades.

3.1 Primera clase

Objetivos: saber diferenciar el sentido de los verbos empleados en diferentes contextos.

Materiales: losa, pincel atómico, cuaderno, lápiz y plumilla.

Duración: 20 a 25min.

Descripción: escriba en la losa ejemplos de verbos que, en contextos diferentes, adquieren funciones distinguidas. Proponga el desafío a los alumnos: ¿los verbos de los ejemplos abajo tienen el mismo sentido?

Marcela quedó enferma en el festivo.

¡Aquí quedar indica el estado de Marcela!

Marcela quedó en casa en el festivo.

En ese contexto, quedar indica la acción de estar en casa.

Joana volcó a las cartas de la baraja.

Volcar indica acción.

Joana volcó profesora.

En ese contexto, volcar indica cambio de estado: Joana se hizo profesora.

Evaluación: los alumnos comprendieron y consiguieron diferenciar los sentidos expresos por cada verbo.

3.2 Segunda clase

Objetivos: conjugar correctamente los tiempos verbales indicados. **Materiales:** cartas elaboradas para la dinámica.

Duración: 40min.

Descripción: el juego fue realizado con la utilización de cartas, conteniendo cada una un verbo en el infinitivo y el tiempo de conjugación. El grupo fue dividido en dos equipos. En seguida, las cartas fueron colocadas sobre la mesa con la faz para bajo.

El alumno que estuviera en la vez cogía la carta y tenía que construir una frase, conjugando el verbo correctamente, eso valiendo dos puntos. Si no consiguiera, el restante del equipo lo ayudaba. Si estuviera correcto, el equipo ganaba un punto, por lo contrario, no puntuaba.

Evaluación: los alumnos demostraron ciertas dificultades en la hora de conjugar los verbos, sin embargo, tras algunas veces repitiendo la actividad y exemplificando, todos consiguieron desarrollar satisfactoriamente los objetivos.

3.3. Tercera clase

Objetivos: desarrollar el vocabulario del alumno y proponer un avance en el aprendizaje de los verbos para que actividades con nivel de dificultades más elevadas pudieran ser aplicadas.

Materiales: losa, pincel atómico, cuaderno, lápiz y plumilla.

Duración: 45 min.

Descripción: ese juego tuvo como referencia la palabra “tibitar”, que no existe en español. Por vez, el alumno pensaba en un verbo, y los demás alumnos, a través de preguntas, intentaban adivinar el verbo que el compañero estaba pensando.

Ejemplo: ¿Tibitaste hoy por la mañana?

Fueron hechas las preguntas hasta que el verbo fuera descubierto. Durante el juego, se percibió un gran avance en el aprendizaje de los verbos en la lengua española.

El interés y la motivación de los alumnos hicieron con que el aprendizaje fuera procesado de forma rápida y eficaz. El juego pasó a ser una herramienta ideal en el aprendizaje, haciendo con que el alumno desarrollara diferentes niveles de su experiencia personal y social.

Evaluación: después del término de la clase, se percibió la euforia de los alumnos con el uso de juegos en el aprendizaje de la enseñanza, y fueron sugeridos otros tipos de juegos. Con eso, ellos estaban siendo incentivados a investigar maneras divertidas para aprender los verbos.

3.4 Cuarta clase

Objetivos: identificar los verbos y sus funciones a través de parlendas y cantigas.

Materiales: losa, pincel atómico, cuaderno, lápiz y plumilla.

Duración: 30 a 35 min.

Descripción: a partir de una parlenda, auxilie a los alumnos a identificar los diferentes verbos y sus funciones:

Mañana es domingo, pie de cachimbo.

El cachimbo es de oro, bate en el toro.

El toro es valiente, bate en la gente.

La gente es débil, cae en el agujero.

El agujero es hondo, se acabó el mundo.

Si los alumnos no memorizaron el texto, el primer paso es auxiliarlos a lograr. Muestre como el texto popular juguetea con los sonidos: ¿es un pie de cachimbo o es un domingo que pide, requisita un cachimbo?

Después, entregue a los alumnos la parlenda impresa y pida a que ellos marquen los verbos. Clasifique con ellos todos los verbos. Observe que hay verbos que indican estado (ser), acción (batir, caer) y hecho (acabar). También puede entregar a los alumnos tarjetas con frases, pidiendo para que ellos identifiquen los sustantivos, los adjetivos y los verbos.

El grupo que haga la clasificación correcta más rápidamente, marca puntos.

Evaluación: los objetivos fueron bien desarrollados.

3.5 Quinta clase

Objetivos: saber diferenciar los tiempos verbales.

Materiais: losa, pincel atómico, cuaderno, lápiz y plumilla.

Duración: 35 a 40 min.

Descripción: el primer paso es el trabajo con los tres tiempos verbales, de los cuales transcurrirán los otros: presente, pretérito y futuro. Inicie con la lectura del poema Cementerio. Leído el poema, la atención de los alumnos para el hecho de que, a pesar de la conotación negativa que usualmente se atribuye al cementerio, el poema es gracioso y divertido.

Después, localice con los alumnos los verbos e indague: ¿por qué el autor optó por verbos indicadores de acciones ya terminadas? Haga correlaciones con acciones que podrían estar en el presente o en el futuro: ¿el león continuará urrando?

¿O la pulga aún toma insecticida? Es de esperarse que los alumnos muestren que comprendieron la lectura, apuntando para el hecho de que todos los bichos ya murieron, sus acciones sólo pueden ser relatadas en el pasado.

En ese momento, construya con los alumnos situaciones hipotéticas en las cuales los personajes del poema aún están vivos.

Evaluación: los objetivos fueron bien desarrollados.

3.6 Sexta clase

Objetivos: sistematizar el contenido aprendido.

Materiales: losa, pincel atómico, cuaderno, lápiz y plumilla, material xerocado.

Duración: 1h y 30min.

Descripción: producción textual: sistematizando el contenido aprendido. Pida que los alumnos lean en silencio el texto Circuito Cerrado, de Ricardo Ramos, que está en el libro Mejores Cuentos, de la Editora Global. Después de la lectura, retome el texto, preguntando: ¿podemos afirmar que el texto de Ricardo Ramos es un cogido de palabras sin sentido? Es importante que sean percibidas las marcas de cohesión del texto, o sea, a pesar de no haber conectivos, oraciones etc., el texto tiene un sentido claro: la rutina cerrada de un hombre, que está expresa también en la propia forma del texto: un cuadrado sin apertura.

El texto de Ricardo Ramos fue construido sólo con sustantivos, y solamente por el empleo de sustantivos y del puntaje, el alumno puede percibir las acciones rutinarias del personaje, o sea, el verbo está en el texto, pero en las interlíneas! Pero eso debe ser percibido por los alumnos, tras la lectura del texto.

Explore el texto haciendo preguntas: ¿lo que podemos inferir del texto? ¿Se trata de un hombre o de una mujer? Muestre que todo lleva a creer que él es fumador, trabaja en oficina, parece vivir solo etc.

Después, explique la propuesta de redacción. Pida a los alumnos que reescriban el texto, describiendo las acciones con verbos y adverbios. Por ejemplo: Todo día es la misma rutina.

Evaluación: los objetivos fueron bien desarrollados.

4 EVALUACIÓN DE LAS PRÁCTICAS

Abajo algunas de las capacidades, de los conocimientos, de las actitudes y de las habilidades que fueron desarrolladas con los juegos presentados en las clases:

- Estimulación de la comunicación.
- Auxilio en el desarrollo de la imaginación.
- La facilitación de la adquisición de nuevos conocimientos.
- Integración de todos del grupo, hasta de las parejas formadas por afinidad.
- Percibió una facilidad de la observación de nuevos procedimientos.
- Proporcionó nuevas experiencias en la lengua española.
- Incentivó el respeto a las demás personas y sus culturas.

Cuando se trabaja de forma lúdica, se percibe que las actividades son instrumentos importantes en la enseñanza/aprendizaje de la lengua extranjera, por el hecho de proporcionar mejor comprensión de mundo y ampliación de conocimientos, además de contribuir para una mejoría en los resultados obtenidos por los alumnos en las evaluaciones, dejándolos más interesados en el aprendizaje de la lengua española.

Bromas sencillas también pueden auxiliar en la sistematización del contenido. Forme pequeños equipos y pida para un representante de cada equipo posicionarse frente a la losa. En su señal, aquel que correr y escribir una frase con el tipo de verbo (acción, fenómeno, estado/cambio de estado y hecho) requisitado por usted, marca un punto. El próximo alumno de cada equipo debe escribir la próxima frase y así por delante. Gana el juego el equipo con más puntos.

5 CONCLUSIÓN

Este trabajo visó demostrar la contribución de la plantilla de aplicación de lo lúdico como facilitador en el aprendizaje y en la enseñanza de los verbos en la segunda lengua, así como efectuar análisis sobre los resultados obtenidos en el aprendizaje a partir de la utilización de las actividades lúdicas en sala de clase, específicamente, escogiendo la gramática como área del conocimiento y, en especial, los verbos.

Los análisis fueron efectuados utilizándose de investigación realizada en sala de clase, durante tres meses, y de investigaciones bibliográficas. Para la realización de la investigación fue utilizado el abordaje comunicativo, con la participación de alumnos del nivel de la enseñanza media politécnico.

A finales de este estudio se percibió la importancia de la utilización de juegos en la enseñanza de español como lengua extranjera.

La motivación estimuló y favoreció el desarrollo cognitivo y socio afectivo de los alumnos, rescatando así los sentidos y las emociones en sala de clase. A través del juego, se percibió un gran avance en el aprendizaje de los verbos en la lengua española, tanto en el transcurrir más rápido del proceso como en la eficacia del mismo, ocasionado por el interés y por la motivación de los alumnos.

Así, se evidencia que el juego pasa a ser una herramienta ideal en el aprendizaje, haciendo con que el alumno desarrolle diferentes niveles de su experiencia personal y social. Queda demostrado que el juego propicia la relación entre compañeros y grupos revirtiendo en una interacción entre los mismos, a través del placer y del cambio de conocimiento.

Los juegos en grupos, en equipos, generan derechos y deberes, exigen identificación con los participantes, al tiempo que preservan la individualidad de quien participa, formando situaciones compartidas y actividades que valoran el respeto, la complicidad, la amistad, la honestidad y la confianza de unos con los otros, en ambiente placeroso, educativo y positivo.

REFERENCIAS

- ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 17. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- BAROLO, Marta. *La adquisición del español como lengua extranjera*. 1. ed. Madrid: Arco Libros, 1999.
- BICUDO, Ruth. *Divertidos Jogos com os Verbos*. 1. ed. São Paulo: Gearte Mateial Educacional, 2015.
- BRASIL, *Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio, parte II): Linguagem, Códigos e suas Tecnologias*: MEC/SEMT, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf>. Acesso em: 12 nov 2015.
- DOHME, Vania D'Angelo. *Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- FERNANDEZ, Gretel Eres. *Verbos, Preposições e Mudanças de Sentido*. 1. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2012.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. 15. ed. São Paulo: EDUSP, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2003.
- LOPES, M. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MILANI, Esther Maria. *Verbos em espanhol*. 1. ed. São Paulo: Disal, 2012.
- MURCIA, Juan Antonio Moreno (org.). *Aprendizagem através do jogo*. Trad. Valério Campos, Porto Alegre: Artmed, 2005.
- RUBIO, Paloma. *Verbos españoles conjugados*. 1. ed. Rio de Janeiro: SGEL, 1999.
- TEIXEIRA, C. E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.
- Varal de Atividades. Disponível em: <<http://varaldeatividades.blogspot.com.br>>. Acesso em: 24 out 2015.

ANEXOS

Anexo A – Turma 301 Escola Provincial de Enseñanza Media Mariante

