

# ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS CLASES DE E/LE: INCENTIVANDO EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ALUMNOS

Ana Nelcinda Garcia Vieira e Ioneide Preusse Juliani ©

## RESUMO

Este trabalho pretende relatar as atividades desenvolvidas no projeto de extensão "Construindo conhecimentos pedagógicos e a identidade profissional através do trabalho educativo em espanhol" - vinculado à UFSM - que se realiza na Escola Municipal de Ensino Fundamental Lar de Joaquina. Esse projeto tem como objetivo principal divulgar e inserir a língua espanhola nas escolas públicas de Santa Maria. Como os alunos a quem se ministram as aulas têm entre nove e doze anos e esperam que elas sejam "diferentes", buscam-se novas estratégias que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e atraente. Neste momento, deparamo-nos com a ludo-educação.

**PALAVRAS-CHAVE:** ensino, língua espanhola, ludicidade.

## INTRODUCCIÓN

La mayoría de los profesores de lengua extranjera buscan encontrar nuevas estrategias utilizables para la elaboración de una clase que logre prender la atención de sus alumnos, aumentando el interés por la lengua que se tiene como meta - en este caso el español. Para eso, hay que tener en cuenta que todo el profesor debe responsabilizarse por sus clases buscando una renovación continua en las prácticas educativas para que el proceso de enseñanza-aprendizaje pueda favorecerse.

Muchos educadores van en busca de métodos alternativos que despierten el interés de los discentes y que desarrollen su potencial creador valorando, consecuentemente, su habilidad personal. En ese momento algunos, así como nosotras, se deparan con la ludicidad.

Al participarnos del proyecto "Construindo conhecimentos pedagógicos e a identidade profissional através do trabalho educativo em espanhol" vinculado al Departamento de Metodología de la Enseñanza y al Departamento de Letras Extranjeras Modernas (ambos pertenecientes a la Universidad Federal de Santa Maria) empezamos a desenvolver una práctica educativa en la escuela Lar de Joaquina, con muchachas que tienen entre nueve y doce años y que cursan la tercera serie de la enseñanza fundamental. Las alumnas eran bastante dispersas en las primeras clases y no demostraban interés por nuestros materiales. Con eso, fuimos en busca de nuevas alternativas para la elaboración de las clases. Así llegamos a la ludo-educación.

Las actividades lúdicas tienen el poder de desarrollar el talento y la potencialidad individual del educando, proporcionándole una mejor interacción con el aprendizaje. Además de motivarle, estamos fomentando el proceso de construcción del conocimiento tanto por su parte como por parte del profesor, pues hay que estar muy consciente de que no basta solamente dominar técnicas alternativas de enseñanza mas sí estar dispuesto a asumir un papel de co-aprendiz en las clases de E/LE.

## 1 Algunas consideraciones sobre el papel del profesor

El profesor debe incentivar el potencial creador de su alumno que normalmente es inhibido por una educación que en gran parte, valoriza la memorización de contenidos y la

asimilación de informaciones prontas y preestablecidas. Generalmente no le es proporcionado el derecho a pensar por sí mismo, a buscar soluciones para sus dudas y problemas. Pero eso, por lo menos en teoría, ya debe hacer parte del pasado.

Hoy, el profesor moderno, actualizado, que busca incesantemente mejorar su práctica educativa está atento a las necesidades de sus alumnos y sabe como es importante estimular la construcción del conocimiento que se da a través de la interacción activa profesor/alumno.

Para aprender un idioma extranjero de manera eficaz y con motivación, es útil dejar de fijarse exclusivamente en los objetivos y contenidos, y centrarse en el camino mismo hacia el logro de dichos objetivos. La óptica didáctica y metodológica cambian fundamentalmente en una situación de aprendizaje y enseñanza en la que el enfoque no resida en el profesor, el manual, o los objetivos y contenidos preestablecidos, sino en el proceso de aprendizaje (Giovannini, 1999: 50).

A los profesores les ha tocado una tarea bastante ardua y que a pocos les resulta placentera. Enseñar exige seguridad, competencia profesional, comprometimiento, generosidad, humanidad, paciencia, dedicación, esfuerzo, sabiduría y tantas otras habilidades que no se pueden enumerar. El profesor que esté dispuesto a adecuarse a esta nueva realidad seguramente estará capacitado a preparar los discentes para el cuestionamiento y para la reflexión.

## 2 El papel de las actividades lúdicas en las clases de E/LE

La ludicidad suele ser utilizada como un recurso pedagógico en muchas disciplinas debido su valor educacional intrínseco. Ella motiva el aprendizaje al mismo tiempo que lo facilita, pues los alumnos adoptan la costumbre de la participación, del trabajo en grupo, de la

interacción con los demás. Eso es lo que dice Nunes (2002:01):

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas intelectuais e morais. Ademais, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem.

En lo que dice respecto a los niños (público a quien están destinadas nuestras clases), ya se sabe que reciben las actividades lúdicas con total motivación. Ellas son placenteras, motivadoras, tienen la capacidad de crear un interés espontáneo por parte de ellos que desean participar de la clase y para eso hay que aprender la lengua española.

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 (Nunes, 2002:02).

Lo lúdico lleva los alumnos a la creatividad, habilidad esta que ha sido apuntada en los últimos años como de suma importancia para la futura sobrevivencia laboral. En función de la incertidumbre del futuro y de las necesidades o problemas que pueden aparecer a cualquier momento en la vida de nuestro educando, hay que prepararlo para la búsqueda de soluciones innovadoras. Para Alentar (1993), el ideal sería que la creatividad de los alumnos fuese desarrollada en las clases de manera

bastante sencilla y espontánea con la finalidad de incentivar su capacidad de decisión, de búsqueda de soluciones, de juzgamientos y de expresión de su pensamiento, lo que sería fácilmente alcanzado a través de la propuesta lúdica.

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina através da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sociais, e de ciências, entre outras (Nunes, 2002:03).

Las actividades lúdicas utilizadas en nuestras clases son: juegos, canciones, piezas teatrales, dibujos y pinturas. Se las utilizamos porque pedagógicamente lo lúdico asume el papel de facilitador en el aprendizaje significativo, estimulando la construcción del conocimiento y desarrollando la aptitud o la capacidad cognitiva del alumno.

En nuestras clases, las actividades lúdicas asumen un valor didáctico muy importante llegando a ser indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua española. La enseñanza alcanzada a través de los juegos no es olvidada, pues los alumnos la internan sin darse cuenta. Es un proceso sencillo y espontáneo en que profesor y alumno son favorecidos.

### 3 Análisis de la práctica educativa basada en la ludicidad

Como citado en el capítulo anterior, elegimos las actividades lúdicas como estrategia didáctica en nuestras clases por toda la inmensidad de ventajas (ya comentadas) que traen al proceso de aprendizaje de la lengua española. Nos parece imprescindible relatarles los

resultados de nuestras clases. Para eso, haremos un breve comentario de las actividades elaboradas y aplicadas deteniéndonos a un comentario más específico de una sola actividad.

#### 3.1 Las actividades lúdicas

a) Juegos: son elaborados de manera artesanal y sencilla siendo que para la mayoría no son necesarios costos adicionales. Ellos son: bingo (cartelas con figuras de objetos ya trabajados en clase), ahorcado (la clase es dividida en grupos y cada uno propone una palabra, es dibujado un muñeco en la pizarra y luego el grupo le da una pista al otro para que intente descubrir), siéntate a la silla (la profesora o los alumnos eligen una canción y se la ponen, luego hacen un círculo con sillas de manera que esté faltando una, la canción empieza a tocar y cuando es pausada los alumnos deben sentarse, el que no encuentre una silla debe abandonar el juego), rompecabezas (llevamos varios rompecabezas y dividimos la clase en grupos, los que logren armarlo primero van adicionando puntos y reciben premios).

b) Piezas teatrales: elegimos algunas fábulas infantiles, se las pusimos para que escuchasen, dividimos la clase en grupos y cada uno eligió a una de ellas. Les dejamos la clase para que elaborasen la presentación de la pieza que sería en la próxima semana.

c) Dibujos y pinturas: solemos trabajar bastante con esas actividades, por ejemplo, en la clase sobre animales llevamos varios dibujos, los alumnos tenían que relacionarlos a sus nombres a partir de la descripción del profesor y luego, pintarlos con el color propuesto en el próximo ejercicio. Trabajamos léxico sobre animales y repasamos los colores.

d) Canciones: son utilizadas para trabajar léxico, gramática, pronunciación e interpretación. No hay un tipo específico de

canción a ser trabajada, generalmente los alumnos eligen las que están de moda, como Vivir sin aire (tema de la novela *Mulheres Apaixonadas*).

### 3.1.1 El bingo

Elegimos comentar a esta actividad porque nos pareció que de todas las llevadas a cabo fue la que más éxito alcanzó. Llegamos a la clase y les pedimos que guardasen los cuadernos y sentasen en sus pupitres. Les preguntamos si ya habían jugado al bingo y la mayoría nos contestó que sí. Distribuimos las cartelas y les explicamos como funcionaría el juego y qué recibirían como premio. Ellas se pusieron muy atentas a las explicaciones y cada una permaneció en su lugar con los porotos en las manos esperando la primera palabra.

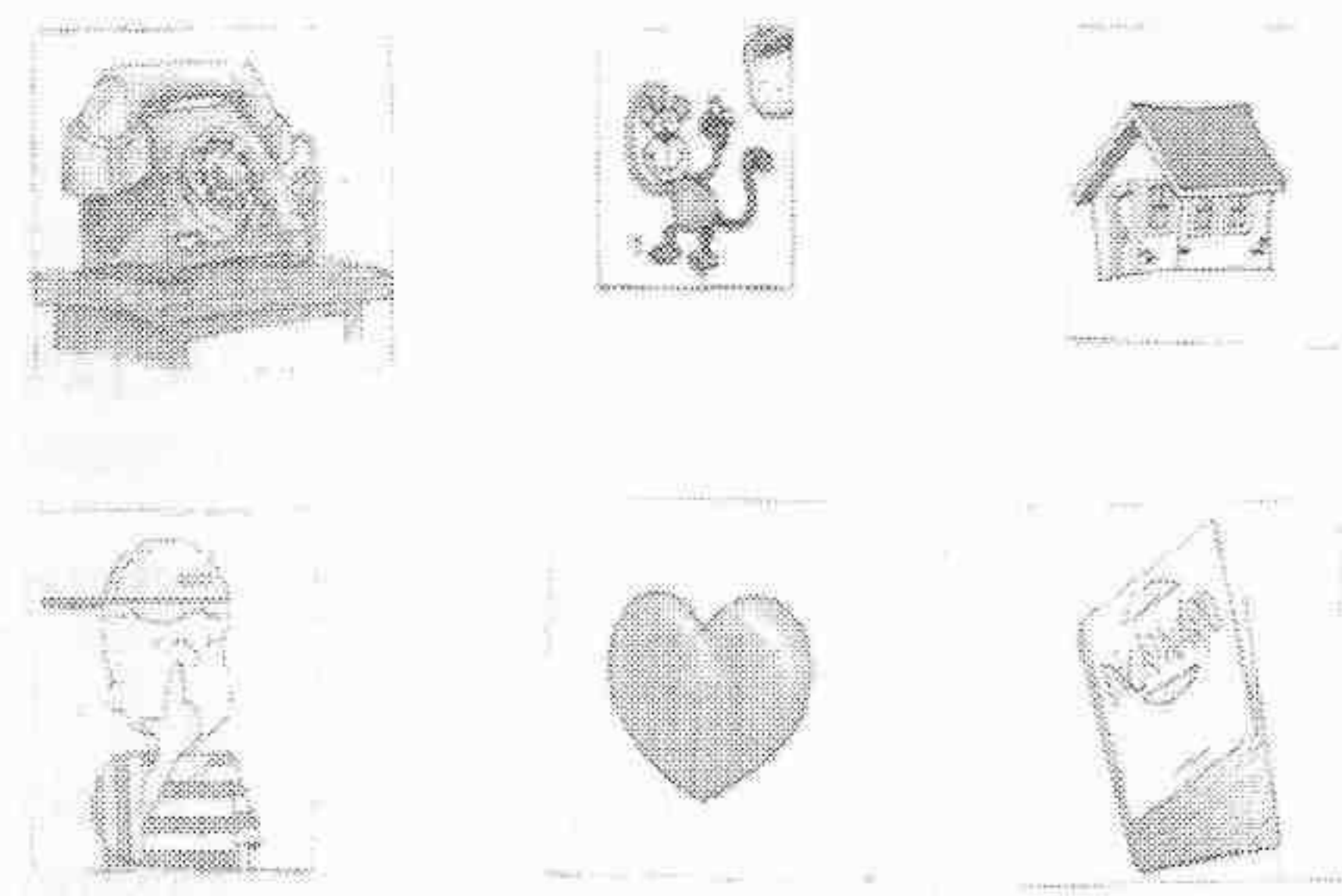


Figura 1 - Cartela utilizada en la clase

A cada figura marcada era posible notarles la euforia y el contentamiento. Al gritar el primer bingo hubo una gran agitación en la clase y empezaron a pedir que jugáramos otra vez. Esto se repitió por más 5 veces hasta que se terminara el tiempo de la clase.

Al final, las alumnas nos pidieron que trajéramos el juego en la próxima clase porque les había gustado. Percibimos que ellas dominaban el léxico trabajado, ya que para marcar su cartela eso era

extremadamente necesario. También comprobamos que nuestras clases estaban en el camino correcto y que estas estrategias didácticas nos llevan a alcanzar lo que buscamos: el interés de las educandas por nuestras clases.

### CONCLUSIÓN

La ludo-educación es un método que tiene como objetivo estimular el potencial creativo del educando llevándolo a aprender jugando. Es un elemento que motiva, incentiva, que lo hace reflexionar, construir el conocimiento, lo que generalmente no le es ofrecido.

Esta práctica educativa nos llevó a la siguiente conclusión: para que seamos profesoras de español realmente competentes, hay que estudiar mucho, que actualizarnos constantemente, que reflexionar sobre nuestra función como educadoras y sobre nuestra posición profesional. Así, estaremos buscando mejorar progresivamente nuestra actuación en las clases proporcionando al alumno un aprendizaje eficaz que lleva en consideración sus intereses y busca incentivar su potencial creativo.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALENCAR, E. M. L. S. Como Desenvolver o potencial criador. Rio de Janeiro: Vozes, 1990.
- COSTA, C. R. Incentivando a criatividade no cotidiano escolar. Monografia de especialização, Santa Maria: UFSM, 1999.
- GIOVANNINI, A., MARTÍN, E., RODRÍGUEZ, M., SIMÓN, T. Profesor en acción. Madrid: Edelsa, 1999.
- NUNES, A. R. S. O lúdico na aquisição de segunda língua. Disponível em: [http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

## NOTA

---

© Trabalho orientado pela professora Fabiana Perpétua Ferreira Fernandes, no projeto *Construindo Conhecimentos Pedagógicos e a Identidade Profissional Através do Trabalho Educativo em Espanhol* (Prolicen – 2004) pelas alunas Ana Nelcinda Garcia Vieira e Ioneide Preusse Juliani do 4º semestre do Curso de Letras-Espanhol.