



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITARIO DE ABATETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
Licenciatura Plena em Letras – Habilitação em Língua Espanhola

MIRIAN VAZ CORRÊA

LO LÚDICO COMO MEDIADOR DE LA ENSEÑANZA ESCRITA EN ELE

ABAETETUBA

2016

MIRIAN VAZ CORRÊA

**LO LÚDICO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE ESCRITA EN CLASES DE
ELE.**

**Trabajo de Conclusión de Curso
presentado para la obtención del
concepto, sobre la orientación del profesor
Diego.**

ABAETETUBA

2016

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a)
autor(a)**

C824l Corrêa, Mirian Vaz.
Lo lúdico como mediador de la enseñanza escrita en ele
/ Mirian Vaz Corrêa. — 2016.
36 f.

Orientador(a): Prof. Dr. Diego Michel Nascimento
Bezerra
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de
Abaetetuba, Curso de Língua Espanhola, Abaetetuba, 2016.

1. Lúdico. 2. enseñanza-aprendizaje. 3. español . 4.
juegos. 5. ludicidade. I. Título.

CDD 465

MIRIAN VAZ CORRÊA

**LO LÚDICO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE ESCRITA EN CLASES DE
ELE.**

Data da presentación 14 de octubre de 2016

Concepto: _____

Banca Examinadora

ABAETETUBA

2016

“Quien se atreva a enseñar nunca
se debe dejar de aprender”

Paulo Freire

AGRADECIMENTOS

Agradezco, primeramente a mi todo poderoso Deus por ter me proporcionado la vida y muchas victorias inclusive a de estar concluyendo este curso de graduación.

A mi familia, en especial mi cuñado Edinaldo, que fue la persona que siempre me incentivó a estudiar.

A mi profesor y orientador Diego que desempeñó el verdadero papel de profesor, orientando, mostrando los posibles caminos y en ningún momento me negó ayuda.

A mis compañeros de clase por el compañerismos y apoyo en los momentos difíciles.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como finalidad analizar la contribución de la enseñanza lúdica en el proceso de aprendizaje del ELE. Los procesos metodológicos fueron basados en pesquisas bibliográficas y también en una pesquisa cualitativa donde busquemos comprender datos, significados y comportamientos de los sujetos en las implicaciones relativas a los desafíos de implementar, introducir los juegos, o sea las actividades lúdicas en sus clases de español como lengua extranjera para el desarrollo de la escrita española. Nuestra pesquisa fue realizada con profesores de español de la red estadual, donde a través de respuestas constatamos que la introducción de las actividades lúdicas en clases, no solamente de español, facilita en desarrolla del aprendizaje de los alumnos. Percibimos también que con la introducción de las actividades lúdicas, el alumno aprende de forma divertida y placentera, sin aburrirse. Las profesoras utilizando el lúdico en clase haz con que ella se torne un ambiente agradable donde el alumno siéntese motivado y decidido a aprender. Lo lúdico utilizado de manera correcta y con objetivos concretos rescata el gusto de enseñar al profesor y de estudiar en el alumno.

PALAVRAS CHAVE

Lúdico – enseñanza-aprendizaje – español – juegos - ludicidad

ABSTRACT

O presente trabalho tem como finalidade analisar a contribuição do ensino lúdico no processo de aprendizagem de ELE. Os processos metodológicos forma baseados em pesquisas bibliográficas e também em uma pesquisa qualitativa onde busquemos compreender dados, significados e comportamentos de sujeitos em suas implicações relativas aos desafios de implementar, introduzir os jogos, ou seja as atividades lúdicas em suas aulas de espanhol como língua estrangeira para o desenvolvimento da escrita espanhola. Nossa pesquisa foi realizada com professores de espanhol da rede estadual, onde a través de respostas constatemos que a introdução de atividades lúdicas sala, não somente de espanhol, facilita no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Percebemos também que com a introdução dessas atividades, o aluno aprende de forma divertida y prazerosa, sem torna a aula um aborrecimento. As professoras utilizando o lúdico em suas aulas fazem com que a sala se torne um ambiente agradável donde o aluno sente-se motivado e decidido a aprender. O lúdico utilizado de maneira correta e com objetivos concretos resgata o gosto de ensinar ao professor e de estudar no aluno.

PALAVRAS CHAVE

Lúdico – ensino-aprendizagem – espanhol – jogos- ludicidade

Sumario

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	11
LO LÚDICO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE ESCRITA EN CLASES DE ELE	11
1.1. El significado del juego, juguetes y jugar en la educación.....	11
CAPITULO II.....	25
LO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ADQUISICIÓN DE LA HAIBLIDAD ESCRITA DE LOS ALUMNOS DE ENSEÑAZA FUNDAMENTAL	25
2.1 Lo lúdico y la escrita en la escuela.....	25
CAPITULO III.....	28
LA VISIÓN DE LOS PROFESORES SOBRE LA IMPORTANCIA DEL LÚDICO EN LA ADQUISICION DE LA HABILIDAD ESCRITA EN ELE.....	28
3.1. La visión de las profesoras.	28
CONSIDERACIONES FINALES	34
BIBLIOGRAFIA.....	36

INTRODUCCIÓN

Sabemos que la enseñanza del español como lengua extranjera pasó a ser obligatoria a partir del año 2005, con la ley 11.161, con eso debemos reconocer la importancia de la escuela dar la oportunidad a este acceso a la población. Porque sabemos que en los días de hoy es necesario tener conocimiento de una lengua extranjera. Pero, sabemos que las metodologías que los profesores utilizan están tornando el aprendizaje de esta lengua cada vez más desvalorizadas por los alumnos que ya están aburridos de hacer lo mismo. Es común oírnos de los alumnos, já não sei o português para que vou aprender espanhol, é muito chato isso. Los profesores necesitan crear algo nuevo, utilizar nuevas herramientas para llamar la atención de los alumnos, necesitan mostrar a ellos la importancia de aprender una lengua extranjera.

Los profesores tienen la dificultad de hacer esta reestructuración en sus prácticas y esta dificultad hace con que el profesor no tenga como evaluar su trabajo. El profesor tiene que buscar lo porqué, una manera de intervenir para atestiguar de forma consciente el aprendizaje de sus alumnos.

Hoy los profesores precisan repensar sus prácticas de enseñanza, buscar la comprensión de los porqués, reconocer lo que aún no sabemos. Aceptar los errores como constructivos. Aceptar el “nuevo” sin prejuicios y no abandonar los aciertos ya conquistados.

El punto de partida para este repensar, buscando con insistencia el reconocimiento de teorías que conduzcan, de modo competente, a una práctica, es la restauración del concepto de escribir. Un aprendizaje mecánico de escribir, que no tiene apoyo en ideas o conocimientos adquiridos por los alumnos sobre la lengua escrita, que no venga acompañada de una real comprensión de los usos y funciones del lenguaje, que nos esté sustentada en un interés de comunicar y comprender, es seguramente inútil. Es entrenar un copista, que no conseguirá expresarse por medio de la escrita.

De este modo, acreditemos que las actividades lúdicas pueden ser valoradas en la escuela como poderosas herramientas para el aprendizaje de los

alumnos no solamente en español. Entendemos también que los alumnos tienen de aprender a través del placer y la ludicidad puede contribuir de manera significativa en el aprendizaje, en especial en la adquisición de la escrita española, si utilizada de forma organizada y planeada.

Entonces a través de este trabajo, busquemos comprender de qué forma la enseñanza lúdica puede contribuir en el desarrollo de habilidad escrita en ELE, verificando cuál es el pensamiento de algunos autores sobre esto y si la introducción de estas actividades puede tornar al aprendizaje más eficiente, interesante tanto para los alumnos como para el profesor. Observemos cuáles las creencias de los profesores en relación a la introducción de las actividades lúdicas para la adquisición de la escrita en la educación.

Por tanto, este trabajo está organizado en tres capítulos. Donde describimos en nuestro primero capítulo aspectos sobre lo lúdico y de forma la ludicidad puede contribuir de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

El segundo capítulo, vamos a abordar a respecto de lo lúdico y la escrita en la escuela. En el tercero capítulo, habla a respecto de la visión de los profesores sobre la importancia del lúdico en la adquisición de la escrita en la educación. Y en la conclusión vamos a retronar a los principales ejes abordados, resaltando la importancia de la enseñanza lúdica en el aprendizaje, no apenas del español, sino en todas las áreas conocimiento.

CAPÍTULO I

LO LÚDICO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE ESCRITA EN CLASES DE ELE.

1.1. El significado del juego, juguetes y jugar en la educación.

El lúdico es un tema que últimamente viene conquistando espacios en los más diversos sectores. La humanidad tiene cuestionamientos sobre su existencia y su trayectoria en el mundo. A partir de esta realidad es necesario que busque nuevos caminos para enfrentar estos desafíos, en este escenario prevé la inevitable búsqueda del placer en todo lo que se hace, tanto en el trabajo, en la educación y hasta mismo en la vida, y esto puede ser alcanzado a través de la ludicidad.

Los juegos, juguetes y el jugar son actividades fundamentales de la infancia. Por ejemplo, el juguete puede estimular la curiosidad, la iniciativa y El autoconfianza. Proporciona aprendizaje, desarrollo del lenguaje, del pensamiento, de la construcción y de la atención. (ADAMUS, BATISTA & ZAMBERLAN apud SANTOS, 2002, p. 157) ¹

Muchos son los autores, de diversas áreas del conocimiento que contribuyen para una mejor conceptualización, entendimiento y desarrollo sobre el aspecto lúdico, la mayoría reconoce la importancia de esta actividad en el proceso educacional, en el desarrollo de los niños y en la formación de su personalidad. Mucho se habla del lúdico, pero, ¿Lo qué es lúdico? Según Santos (2006, p.9):

La palabra lúdico viene del latín **ludus** y significa jugar. En este jugar están incluidos los juegos, juguetes y divertimentos yes relativo también a la conducta de lo que juega, que se divierte. Por su vez, la función educativa de los juegos oportuna el aprendizaje del individuo, su saber, su conocimiento y su comprensión del mundo (SANTOS, 2006, p.9, grifo del autor).²

Encontramos también en el diccionario de la Real Academia Española (RAE), el significado de este término relacionado a todo que es perteneciente o relativo al juego.

1MI Traducción para: Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. Por exemplo, o brinquedo pode estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da construção e da atenção. (ADAMUS, BATISTA & ZAMBERLAN apud SANTOS, 2002, p. 157)

2A palavra lúdico vem do latim **ludus** e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS, 2006, p. 9, grifo del autor).

Kishimoto (1997) analiza el lúdico a través de actividades como el juego, juguetes y el jugar. Ella reconoce que hay cierta dificultad en definir el juego, por ser una práctica que se desarrolla de diversas formas y que al ser ejecutado, evidencia sus especificidades, lo que determina su variedad como:

[...] juegos políticos, de adultos, niños, animales o rayuela, ajedrez, conjetura, la narración, fútbol, mamá e hija, dominó, rompecabezas, construir el barco (KISHIMOTO, 2009, p. 13).³

Muchos son los significados atribuidos al juego, siendo que cada modalidad constituye sus propias reglas, lo que las distingue es que están relacionados al desarrollo de las habilidades humanas. La actividad lúdica puede ser concretizada a través de objetos y asume un carácter de factor social, que depende del contexto donde ocurre para ser o no considerado un juego.

Cuando se refiere a los juguetes, Kishimoto (1997) les concibe como acciones lúdicas vacía de reglas y, por lo tanto, efectiva de forma a viabilizar la espontaneidad, estimular la curiosidad y proporcionar la concentración.

A través de los juguetes los niños reproducen situaciones de su propia realidad, además de representar las construcciones humanas y los aspectos de la naturaleza, siendo que uno de los objetivos de esta actividad “[...] es dar a los niños un sustituto de los objetos reales, para que puedan manipularlos” (KISHIMOTO, 2009, p. 18).⁴

El juguete consigue proporcionar a los niños un mundo imaginario, desarrollando su creatividad, haciendo los niños seres inventores, donde inventando ellos encuentran formas no-rutinarias, deferentes de mirar en cotidiano. El juguete estimula la curiosidad, la iniciativa y la autoconfianza, proporcionando aprendizaje y desarrollo del lenguaje, del pensamiento, de la atención y de la concentración de los niños. Cuando un niño juega, experimenta, descubre, inventa, ejercita y confiere sus habilidades.

3 Mi traducción mia para: [...] jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe” e “filhinha”, futebol, dominó, quebra – cabeça, construir barquinho (KISHIMOTO, 2009, p. 13)

4 É dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. (KISHIMOTO, 2009, p. 18).

Aún según Kishimoto (1997) la diferencia entre estas actividades lúdicas es que el juguete se constituyó en un objeto del jugar, en cuanto que el juego es visto como algo más estructurado, ya que está relacionado con reglas.

A partir de una perspectiva socio-histórica, Cerisara (2002) ve la esencia de la vida humana siendo cultural y no natural, donde la presencia de un impulso creativo posibilita realizar nuevas combinaciones a partir de los elementos extraídos de la realidad. Ella atribuye este acontecimiento porque tanto en la actividad lúdica como en la actividad creativa surgen marcadas por la cultura y mediadas por los individuos con quien los niños conviven.

Por lo tanto no existe frontera entre la fantasía y la realidad. A través del jugar, los niños consiguen hacer la vinculación entre la actividad imaginaria y la realidad, posibilitando reordenar lo real en nuevas combinaciones. Jugando, los niños aprenden a decidir, a formar opinión, descubren papeles sociales y sus límites personales. A través de los juguetes ellos descubren el placer y la satisfacción de (re)crear.

El jugar es considerado la primera conducta inteligente del ser humano; es visible luego que los chicos nacen y es de naturaleza sensorio motor. Esto significa que el primero juguete son los dedos y sus movimientos, que observados por los chicos constituyen el origen del juego (SANTOS, 1999, p. 13).⁵

De acuerdo con la autora, el jugar está en la génesis del pensamiento, de la descubierta de sí mismo, de la posibilidad de experimentar, de crear y de cambiar el mundo. Ella puede ser entendida como un modo de comunicación en que los niños expresan los aspectos más íntimos de su personalidad y su tentativa de interactuar con el mundo. A través de los juegos los niños en cualquiera edad exploran los objetos que están cerca de ellos, mejoran su agilidad física, experimentan sus sentidos y desarrollan su pensamiento. Algunas veces los niños juegan solos, en otras juegan en grupos, entonces podemos decir que ellos aprenden a conocer a sí

5Mi traducción para: A brincadeira é considerada a primeira conduta inteligente do ser humano; ela aparece logo que a criança nasce e é de natureza sensório-motora. Isso significa que o primeiro brinquedo são os dedos e seus movimentos, que observados pela criança constituem-se a origem do jogo (SANTOS, 1999, p. 13).

propios, al mundo y a los demás. Por tanto jugar tiene una función esencial en la vida de los niños, visto que, esta se encuentra presente en la vida de los seres humanos en todas las fases, cada una con su peculiaridad propia.

Partiendo de este presupuesto, jugar y divertirse es fuente de placer, pero es simultáneamente, fuente de conocimiento. Es esta dupla naturaleza que permite considerar que el lúdico es parte integrante de la actividad educativa, además de posibilitar el ejercicio de lo que es propio en el proceso del desarrollo y aprendizaje, jugar es una situación en que los niños constituyen significado, siendo forma tanto para la asimilación de los papeles sociales y comprensión de las relaciones afectivas que ocurren en su medio, como para la construcción del conocimiento.

En este sentido, el jugar es una actividad espontánea, libre, desinhibida, por la cual los niños se manifiestan, sin barreras y inhibiciones, tal cual es. Podemos decir que una de las funciones de lo jugar es dar placer a los niños, no solamente por los éxitos que obtienen, sino también por el simple hecho de jugar.

Varios son los autores que reconocen la relevancia de las actividades lúdicas en el proceso educacional, llevando en cuenta que la ludicidad es un vehículo para el desarrollo social, emocional e intelectual de los niños. Siendo así la escuela puede y debe ser un lugar de jugar y juegos, de actividades que hacen sentido para los niños. Ya que la escuela es obligatoria a ellos, o la escuela lleva en cuenta lo que es importante para los niños, o estará condenada a imponerse de modo forzado, creando una tensión insostenible entre las intenciones de los adultos y las reacciones de los niños.

Al jugar los niños buscan placeres, exploran los objetos, hablan con sus pares, expresándose a través de múltiples lenguajes, descubren reglas y toman decisiones, la naturaleza del lúdico es una acción espontánea en los niños, “cuando ella juega no está preocupada con la adquisición del conocimiento o desarrollo de cualquier habilidad mental o física”. (KISHIMOTO, 2009, p. 24).⁶

Entretanto, al jugar los niños se apoderan de habilidades, de sentimientos, de significados, de expresiones corporales entre otras estructuras que son

⁶ Mi traducción para: “quando ela brinca não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”. (KISHIMOTO, 2009, p. 24).

fundamentales en los procesos de desarrollo y aprendizaje. Así de cierta manera los niños son subestimadas por el sistema escolar, pues no les es dado lo debido reconocimiento de su cultura infantil, ni de sus conocimientos y habilidades adquiridas en sus primeros años de vida.

Los educadores no pueden conceder el juego simplemente como pasatiempo para la distracción de los alumnos, al revés, corresponde a una profunda exigencia de los organismos y ocupa lugar de extraordinaria importancia en la educación escolar. Estimulan el crecimiento y el desarrollo, la coordinación muscular, las facultades intelectuales, la iniciativa individual, favoreciendo el advenio y el progreso de las palabras, estimula a observar y conocer las personas y las cosas del lugar donde vive. A través de los juegos los niños pueden jugar naturalmente, explorar toda su espontaneidad creativa. El jugar es esencial para que los niños manifiesten su creatividad, utilizando sus potencialidades de manera integral, es solamente siendo creativo que los niños descubren su propio yo.

En este aspecto, el juego asume papel didáctico, puede y debe ser explorado en el ámbito educacional. Así,

No más puede existir en el educador la idea clasificatoria de “juegos que divierten” y “juegos que enseñan”, pues se el juego que se aplica envuelve de forma equilibrada el respecto por la madurez de los niños, ejercita y pone en acción desafíos su experiencia, promueve su relación interpersonal exaltando las reglas del convivio, será siempre un juego educativo, aún que pueda simultáneamente enseñar y divertir (ANTUNES, 2003, p. 10-11).⁷

Es a partir de esta perspectiva de más amplitud del proceso de constitución del individuo como ser social, efectivo y cognoscente que debemos pensar sobre el papel del lúdico en la escuela.

Así, el juego, juguete y jugar utilizados de manera bien organizados, constituyen para el desarrollo de aspectos importantes, pertinentes al universo de los contenidos con que los niños tratan en su contexto y deben ser encarados como instrumentos pedagógicos, como un elemento mediador de aprendizaje.

⁷Não mais pode existir no educador a ideia classificatória de “jogos que divertem” e “jogos que ensinam”, pois se o jogo que se aplica envolve de forma equilibrada o respeito pelo amadurecimento da criança, exercita e coloca em ação desafios a sua experiência, promove sua relação interpessoal exaltando as regras do convívio, será sempre um jogo educativo, ainda que possa simultaneamente ensinar e divertir (ANTUNES, 2003, p. 10-11)

Para Antunes (2003), lo que define el carácter de un juego son las reglas, o sea, las reglas sirven para definirlos como juego competitivo o cooperativo. Es en este contexto que se torna esencial el inmenso papel del profesor, cabiendo a él hacer de los juegos un terrible vehículo de odio contra los otros o un saludable ambiente de armonía entre los individuos. De esta manera, según el autor, es el profesor que tiene que promover reflexiones acerca de las reglas de los juegos que utiliza en su clase.

[...] al aclararlas, de ellas hacer herramientas de afecto, instrumento de ternura, proceso de realización de yo por la efectiva descubierta del otro. Un verdadero educador no entiende las reglas de un juego apenas como elementos que lo tornan posible, sino también como verdadera lección de ética y moral que, si bien trabajadas, enseñaran a vivir, transformarían y, por lo tanto, efectivamente educarían (ANTUNES, 2003:13).⁸

En esta perspectiva es importante resaltar la contribución de la regla al ajustamiento y a la integración al grupo, pues la regla representa una forma de regular la actividad individual en función de los parámetros aceptados por el grupo. Observase que, en una actividad con juegos, los niños no solo tienen la oportunidad de vivencias con las reglas impostas y ya establecidas, pero también pueden cambiarlas, recriarlas de acuerdo con sus necesidades y interés además de comprenderlas, pues los niños no aceptan la regla simplemente, hay una elaboración, un proceso de construcción en que ellos participan.

Con eso, debemos tener en cuenta que la escuela no es un local como otro cualquiera; ella es una institución que tiene como objetivo posibilitar a los alumnos la adquisición del conocimiento formal y el desarrollo de los procesos del pensamiento. Es en la escuela que los niños aprendan la forma de relacionarse con su propio conocimiento.

Jugar en la escuela no es exactamente igual a jugar en otras ocasiones, porque la vida escolar es regida por normas que regulan las acciones de las personas y las interacciones entre ellas y, naturalmente, estas formas están presentes, también en la actividad de los niños. Por tanto los juegos tienen una

⁸ Mi traducción para: [...] ao explicitá-las, delas fazer ferramentas de afeto, instrumento de ternura, processo de realização do eu pela efetiva descoberta do outro. Um verdadeiro educador não entende as regras de um jogo apenas como elementos que o tornam possível, mas como verdadeira lição de ética e moral que, se bem trabalhadas, ensinarão a viver, transformarão e, portanto, efetivamente educarão (ANTUNES, 2003:13)

especificidad cuando ocurren en la escuela, pues son mediadas por las normas institucionales y por los profesores.

Jugar con el auxilio de los adultos, en situaciones estructuradas, pero que permitan la acción motivadora y iniciativa por el aprendiz de cualquier edad, parecen estrategias adecuadas para los que creen en el potencial del ser humano para descubrir, encontrar y buscar soluciones. (KISHIMOTO, 2010, p. 151).⁹

De acuerdo con esta concepción, el desarrollo de la especie humana está basado en el aprendizaje que, siempre compromete interferencias, directas o indirectas, de otros individuos y la reconstrucción personal de la experiencia y de los significados. De esta experiencia integrada, surge el alumno activo y participativo dentro del ambiente y surge el apoyo y la confianza que le permite desarrollar habilidades necesarias para la comunicación dentro de las actividades lúdicas.

La importancia de estas actividades en la educación hace parte de una tarea indispensable tanto en el sentido pedagógico cuanto en el social, a partir del momento que concebimos, primero como derecho de todos los niños y, segundo por la necesidad de atenderlos durante la etapa más expresiva del proceso evolutivo de los seres humanos. Ocurre que muchas veces las instituciones escolares priman por actividades que se desarrollan a través de la disciplina, del rigor, de las obligaciones, lo que imposibilita en lúdico de manifestarse. En cuanto que en los momentos de placer, de jugar, en el tiempo libre los niños están desprovistos de obligaciones, hay una fuerte tendencia del lúdico aflorar.

Esto ocurre porque la escuela, en su mayoría, solidifica la dualidad construida históricamente entre las prácticas que asumen forma de obligación, con el placer de vivir lúdicamente.

El lúdico manifestado a través de los juegos y jugar pueden reflejar positivamente en el proceso del desarrollo humano, tanto en el nivel de autoconstrucción, cuanto en las experiencias construidas y vividas socialmente, proporcionando la relación con el mundo y la intensificación de la afectividad humana. Por tanto, es importante que eso ocurra a través de un espíritu crítico y

⁹ Mi traducción para: Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivadora e iniciativa pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções. (KISHIMOTO, 2010, p. 151).

creativo y de la evidencia y los elementos que puedan transformarse en fuerza para impedir la legitimidad y el reconocimiento de las potencialidades de esta práctica humana, haciendo posible la amplia gama de los contenidos que la constituyen y que proporcionan el embasamiento de las actividades lúdicas como puente de experiencias educativas.

En la escuela, el lúdico en la forma de juego y jugar puede representar no solamente más un recurso útil a la obtención de conocimiento, pero principalmente el elemento capaz de incitar en los alumnos un espíritu crítico a partir del conocimiento de su realidad, para experimentar y asumir un sentimiento de transformación social, en cuanto sujeto que no solo vive, sino también cuestiona, construye, innova, como participante en el proceso socio-cultural y no solo como subordinado al mismo.

El entendimiento de los juegos como un importante recurso de aprendizaje ofrece a la mayoría de los profesores su utilización de manera a tornar las clases más agradables, dinámicas y hace con que los alumnos quieran participar, porque el lúdico haz del aprendizaje algo fascinante. Además, las actividades lúdicas pueden ser consideradas como una estrategia que estimula el raciocinio, llevando el educando a enfrentar situaciones contradictorias a su cotidiano.

La práctica de los juegos permite a los alumnos manifestaciones lúdicas despojadas de inhibiciones, lo que posibilita el desarrollo de facultades importantes en la vida de las personas en diversos ámbitos sociales y en especial en la escuela. El uso de los juegos es esencial, pues en el jugar los niños articulan teorías y prácticas, formulan hipótesis y las experiencias, tornando el aprendizaje atractivo e interesante.

[...] Los juegos tornan las clases bien más atractivas, devuelven AL profesor su papel como agente constructor del crecimiento del alumno, elimina la falta de interés y, por lo tanto, la indisciplina, devolviendo a la escuela su función de agencia responsable por personas más completas e, naturalmente, por un mejor mañana. (ANTUNES, 2002, p. 42).¹⁰

10Mi traducción para [...] os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolvem ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, eliminam o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolviendo à escola sua função de agência responsável por pessoas mais completas e, naturalmente, por uma manhã muito melhor (ANTUNES, 2002, p. 42)

En esta perspectiva, el lúdico posibilita situaciones de aprendizaje, donde el placer y la curiosidad son rasgos notables para promover una mejor motivación en el acto de aprender. El lúdico participa de manera directa y/o indirecta en el proceso de aprendizaje, si tenemos en cuenta que a través de la ludicidad el aprendizaje si torna una adquisición de conocimientos despreocupada y placentera, ya que el lúdico funciona como mediador estimulador en la construcción del desarrollo humano.

El lúdico no contribuye solamente para el aprendizaje de los niños, sino también posibilita al educador hacer sus clases más dinámicas, atractivas, desafiantes y la escuela puede y debe rescatar estas actividades lúdicas, pues las mismas envuelven los alumnos como un todo, como ser social, afectivo que estar en constante interacción con él mismo, con los otros y con la realidad donde vive.

El aprendizaje viene de las experiencias proporcionadas por las actividades, que engloban diversos elementos de la enseñanza aprendizaje, tales como, observación, experimentaciones, análisis, dudas, reflexión, presentación del conocimiento adquirido. Así la escuela, los profesores tiene que utilizar los juegos como recurso metodológicos, haciéndose valer de las características lúdicas (placer, libertad) para crear estímulos y expectativas para que cada clase sea una nueva fuente de curiosidad, de conocimiento y desafío.

A través de los juegos el chico desarrollará capacidad de percibir sus actitudes de cooperación ofreciendo a ella, que está en formación, oportunidades de descubrir sus propios recursos y probar sus propias habilidades, además de que, ella también aprenderá a convivir con sus compañeros en esta interacción (ADAMUZ, BATISTA & ZAMBERLAN apud SANTOS, 2002, p. 158).¹¹

Luego, con estas consideraciones, podemos decir que a través de los juegos y del jugar, el niño sacia algunas de sus necesidades más básicas, tanto en el campo físico como en el psíquico y social. Pues, ni siempre los niños tienen la posibilidad de si expresaren con libertad y espontaneidad en su familia o en la escuela, Será en el juego y en el jugar que los niños irán manifestarse, sin

11Mi traducción para: Através dos jogos a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação, oferecendo a ela, que está em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além do que, também ela aprenderá a conviver com seus colegas nessa interação (ADAMUZ, BATISTA & ZAMBERLAN apud SANTOS, 2002, p. 158).

inhibiciones y sin censuras. Cuanto mayor la libertad de expresión el niño tenga, más él se desarrollará. Muchas inhibiciones curan en el juego. En el momento de jugar los niños se quedan felices y no se preocupan con lo que está a su alrededor. Por lo tanto el juego, cuanto el jugar, permiten la exploración de su potencial creativo de una secuencia de acciones liberas y naturales en que la imaginación se presenta como atracción principal. Por medio de las actividades lúdicas los niños reinventan el mundo y libera sus fantasías. Así la ludicidad puede ser un camino estimulador y enriquecedor para atingir una totalidad en el proceso de aprender.

La socialización es un proceso que se desarrolla despacio. El niño empieza a integrarse a un grupo social poco a poco y así va percibiendo que existen otros en su alrededor, que el mundo no es solo de él, que existen cosas que él tiene que respetar y otras que tiene que hacer. En este sentido, a través de los juegos, podemos crear las situaciones del proceso de socialización y ayudar los niños en la convivencia con sus amigos de la escuela, es un aprendizaje suave, divertido, y que proporciona mucha alegría. Con el juego se aprende a colaborar, a repartir, a observar un reglamento, a ceder el individual para que el grupo sea el ganador, también se aprende a tener la vitoria y la derrota.

Es importante resaltar que, para trabajar con el lúdico en la escuela, el profesor necesita dejar definido los objetivos que quiere alcanzar, para no quedarse en un momento suelto y sin significados dentro de la clase. Es interesante observar que en clase un trabajo con juegos desarrolla los aspectos cognitivos de los niños y también enfatiza los aspectos afectivos que son rescatados durante en momento lúdico.

La valoración del lúdico en la escuela, es una posibilidad de pensar en una educación inserida en una perspectiva de conciencia, autonomía y principalmente de creatividad, ya que el aprendizaje depende mucho de la motivación, de la capacidad de envolver los niños. El lúdico traducido en las actividades de los juegos, juguetes y jugar, pueden representar mucho en la educación escolar.

Por lo tanto no hay dudas sobre la relevancia lúdica en la escuela, a los educadores envueltos con el proceso de aprendizaje cabe rescatar en los alumnos el gusto por el aprender, la voluntad por la búsqueda del conocimiento, consideremos que a través de la ludicidad eso procesa más fácilmente, pues al

enseñar con cariño y respeto las individualidades y potencialidades estaremos más próximos de prevenir los fracasos escolares.

Cuando el profesor crea situaciones lúdicas objetivando estimular el aprendizaje, surge dentro del propio lúdico una nueva función, que es la función educativa, así en la educación, el lúdico crea dos funciones: la lúdica en si propia y la educativa, y cabe al profesor procurar el equilibrio entre las funciones, posibilitando una concepción de actividad lúdica educativa, en este sentido la responsabilidad del profesor es ayudar los niños a amplíen sus posibilidades de acción, pues sino las actividades serán solamente juegos, no hay aprendizaje.

Entretanto trabajar actividades lúdicas en clase requiere los mismos mecanismos de cualquiera actividad, aunque los objetivos que el profesor ansíe y que los alumnos alcance no sean exactamente como él esperaba, pues la prioridad del ser, sumando con la riqueza de la actividad lúdica puede construir conocimientos con una alta dosis de subjetividad, basad en el conocimiento colectivo. Esta es una de las especificidades de la actividad lúdica educativa, incorporar conocimientos colectivos y construir a partir de su propia experiencia, o sea, el profesor no puede apenas ofrecer la ludicidad o controlar demasiado, él debe si participar como un componente flexible que observa y interactúa, cuando sea necesario. Por eso es de gran importancia que los profesores comprendan y utilicen el lúdico como recurso privilegiado de su intervención educativa.

Por lo tanto, es función de la escuela y del profesor propiciar a los niños, en cualquier nivel de enseñanza la obtención de experiencias e informaciones que enriquezcan su repertorio, bien como procedimientos metodológicos que permitan integrar sucesivamente estos nuevos conocimientos aquellos que los niños ya poseen. Esto implica, necesariamente, trabajar con el instrumental que los niños disponen en cada etapa de su desarrollo, o sea, con las formas de interactuar y aprender lo real y con el imaginario que el ser humano va adquiriendo al longo de la vida.

Es responsabilidad del profesor investigar, pesquisar, proponer y mediar situaciones lúdicas en la clase proporcionando momentos de afectividad entre los niños y el aprender, tornando el aprendizaje más significativo y placentero.

De este modo, creemos que cada profesor debería no apenas profesar contenidos, sino ser aquel que actúa como mediador del aprendizaje. La personalidad del profesor, de nuestro punto, es de suma importancia para la educación de las nuevas generaciones, pues, de acuerdo con Santos e Cruz (1997), haz necesario que la formación del profesor, esté presente tres pilares: la formación teórica, la formación pedagógica y la formación lúdica, visto que, muchos estudiosos tienen afirmado ser la ludicidad la palanca de la educación capaz de enfrentar los desafíos de los nuevos tiempos.

Siendo así, estudios sobre la cualidad de la educación, tiene enfatizado la necesidad de programas de capacitación de los docentes, tiendo como objetivo, la introducción del jugar, concientizándolos para el fundamental papel de esta actividad para el efectivo desarrollo humano, capacitándolos así para propiciar tanto educación como salud mental a aquellos que están a sus cuidados.

Al entender la educación como un proceso históricamente producido y el papel del educador como un agente de este proceso, que no se limita solamente a informar, sino ayudar las personas a encontraren su propia identidad forma a contribuir positivamente en la sociedad y que la ludicidad ha sido enfocada una alternativa para la formación del ser humano, pensamos que los cursos de formación deberán se adaptar a la nueva realidad (SANTOS e CRUZ, 1999: 13).¹²

De acuerdo con las autoras hace necesario repensar tanto los cursos de licenciatura cuanto los cursos de formación, principalmente en que se refiere a la formación de los profesionales de la educación, pues ambos los cursos se han preocupado apenas con la formación teórica y pedagógica, dando poca énfasis a la formación lúdica. Además, capacitar un profesor, a través de los programas de formación continua para que comprendan, por medio de la práctica, la riqueza de los recursos lúdicos y la relevancia de su actuación como mediador, es una de las propuestas que deben ser emprendidas sin retraso. Es en fin, tornar el profesor un verdadero mediador, capaz de fomentar el desarrollo de los niños, de formar vínculos significativos con ellos, capaz de hacerlos más inteligentes y quizá más felices.

¹²Mi traducción para; Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade (SANTOS e CRUZ, 1999: 13).

Entonces, cuanto más la experiencia del profesor con la ludicidad, él tendrá mayores posibilidades de trabajar con los niños de forma placentera, en cuanto actitud de abertura a las prácticas innovadoras. Tal formación permite al profesor tener conocimiento de sí mismo como una persona mejor, saber sus limitaciones y posibilidades, para así conseguir desbloquear sus resistencias y de esta manera irá tener una visión más clara sobre la relevancia del lúdico para la vida de los niños.

Con eso, de acuerdo con Santos e Cruz (1999), el adulto que vuelve a jugar no va tornarse niño nuevamente, él apenas va a rescatar con placer la alegría de jugar, por eso se hace tan relevante el rescate de esta ludicidad, y así pueda transponer esta experiencia para el contexto educacional.

Por cierto, la formación lúdica dar subsidios al profesor, para que, a través de las actividades dinámicas y desafiantes, despierten en los alumnos el gusto y la curiosidad por el conocimiento. Es evidente que una educación lúdica no dará cuenta por sí misma del proceso tan amplio del aprendizaje humano, ya que en verdad el ser humano utiliza de varios elementos para su mejora como ser en constante proceso de aprendizaje y desarrollo, pero la práctica lúdica constituye un fenómeno notable en la formación del ser humano, no simplemente por participar integralmente de su desarrollo, pero porque aquel que juega sea niño o adulto se relaciona con todo que pertenece al mundo lúdico (objeto, espacio, tiempo, afectividad, regla), no como ser que solo ve, que domina, que da órdenes, sino como una parte de toda una creación lúdica.

De esta manera, el lúdico se torna un carácter de expresividad, ya que permite a los niños una especie de comunicación con el mundo. Con eso percibimos la necesidad y la importancia de aplicar actividades lúdicas de manera consciente al medio escolar basado en situaciones que estimulan la criticidad del alumno, su acción, pensamiento y descubrimiento, direccionando para el contacto con un mundo concreto, demasiado diversificado, que permite el desarrollo de procesos mentales por medio de la ludicidad. Es a través de este contacto que el alumno producirá cambios cognitivos que irán desencadenar en la composición de algunos conceptos.

Por esta razón, la postura del profesor debe favorecer actividades que proporcionen placer, la interrelación, la asociación, generando un clima afectuoso en

los alumnos, permitiendo al proceso de aprendizaje una efectucción satisfactoria y realizadora.

Por lo tanto, consideremos que el lúdico es cosa seria. Es un gran desafío para el profesor dar énfasis a la ludicidad como sustentáculo para nuevas metodologías en clase. De esta forma, el repensar de la escuela como espacio donde se pueda desarrollar, experimentar la construcción del conocimiento, de forma placentera tanto para el profesor como para los alumnos, es lo que lleva a nosotros a discutir la utilización de los elementos lúdicos en el ámbito escolar.

A través de lo expuesto se queda demasiado evidente que la escuela debe tener la preocupación en proporcionar a todos los alumnos un desarrollo integral y dinámico, también viabilizar la construcción y el acceso de los mismos a los conocimientos disponibles del mundo físico y social. La educación debe instrumentalizar los alumnos, tornando posible la elaboración de su autonomía, criticidad, creatividad, responsabilidad y operación. Es importante la práctica educacional, la construcción de estrategias metodológicas que correspondan a eso.

CAPITULO II

LO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ADQUISICIÓN DE LA HABILIDAD ESCRITA DE LOS ALUMNOS DE ENSEÑANZA FUNDAMENTAL.

2.1 Lo lúdico y la escrita en la escuela.

Al entrar en la escuela, los niños ya tienen competencia lingüística en su lengua materna. Ellos son hablantes nativos del portugués, pero desconocen la lengua española. El papel de la escuela y de los profesores de español como lengua extranjera, es ayudar a los alumnos a conocer y adquirir competencias, para desarrollar las destrezas que son necesarias para que, puedan comunicarse en una lengua extranjera, en este caso el español.

Nuestro foco es la enseñanza-aprendizaje de la escrita española. Saber si los juegos (enseñanza lúdica) contribuyen para el desarrollo de esta expresión en los alumnos, pero escribir en las clases de español como lengua extranjera no es fácil, hay muchos obstáculos cognitivos y comunicativos. Los alumnos no tienen conocimiento gramatical y, además, los profesores utilizan actividades repetitivas, mecánicas, que causan aburrimiento, dificultad, desmotivación en los alumnos. Segundo Cagliari (2001, p. 100), “con relación a la escrita, lo que vemos es la imposición de un modelo, sin cualquiera posibilidad, espacial o temporal, para la experimentación, tentativas y descubiertas de cada niño”. Infelizmente el sistema educativo no enseña la escritura y sí a reproducir, a copiar. No a pensar y a crear. Los alumnos están limitados a copiar y transcribir pensamientos y palabras de otros, y no si importan de donde hicieron. Copian directamente de los libros, Internet. Hacen investigaciones mal hechas solamente para memorizar y hacer las pruebas en todos los bimestres.

La escrita es un medio de comunicación y de creación. Ella también sirve para que uno aprenda a pensar. La escuela tradicional no facilita a los alumnos el aprendizaje de esta expresión: el profesor habla, el alumno escucha y tiene que oír sin interrumpir y luego repetir cuando se le pregunta. De este modo, se aburre y va asumiendo que la escrita es un ejercicio tedioso.

Esta imposición de la escuela deja de considerar y no privilegia las formas de pensamiento y las hipótesis de los niños sobre la lengua escrita, pues siendo que la escrita es una práctica cultural, es necesario que los alumnos comprendan la utilización y la función del lenguaje escrita, lo que representa y en que situaciones sociales es utilizada. Cuando los niños comprenden la función de la escrita, sus usos y valores, ellos serán sujetos productores de la escrita. Como decía Vygotsky:

Hasta ahora, la escrita ha ocupado un lugar muy estrecho en la práctica escolar, en relación al papel fundamental que ella desempeña en el desarrollo cultural del niño. Se enseñan los niños a dibujar letras y construir palabras con ellas, pero no se enseña el lenguaje escrito. Enfatizase de tal forma la mecánica de leer lo que está escrito que acaba obscureciendo el lenguaje escrito como tal (1991:139)¹³.

En esta perspectiva, los estudios de Vigostsky nos llevan a reflejar sobre el significado del juego y del juguete en la niñez. La ludicidad propicia a los niños el desarrollo de las estructuras cognitivas, la construcción de la personalidad, el intercambio del cognitivo y del afectivo, el avance en las relaciones interpersonales, el conocimiento matemático, la representación del desarrollo del lenguaje, lectura y escrita.

En las interacciones sociales, los niños necesitan de la escrita y del aprendizaje necesario en los juegos de interlocuciones que se establecen en la vida y en el espacio escolar. Poco a poco los alumnos van percibiendo la función social de la escrita y de la lectura.

Los estudiantes van a percibir la importancia de la escrita cuando precise escribir un recado, una carta para un amigo, cuando precise registrar una receta para después recordar, por ejemplo. Ellos perciben las funciones del registro, de guardar en la memoria y de comunicación que la escrita les permite. Existe así una intrínseca relación entre el juguete, el juego y la psicogénesis de la escrita. Cuando escribimos sentimos una sensación de placer, traducimos a la escrita nuestras sensaciones, emociones y la enseñanza lúdica trae también esta forma placentera de aprender. Al pensar así los profesores pueden unir las dos formas y hacer con que los alumnos aprendan mucho más

Los alumnos precisan descubrir que la escrita es algo interesante que merezca ser conocido. Por eso, debe entender como un objeto de placer y la escuela debe mostrar las funciones de la escrita y no decir que ellos están aprendiendo para cuando sean grandes, y sí que la escrita les sirve para expresar sus ideas y sentimientos.

Considerando el lúdico una actividad importante en el proceso de adquisición de la escrita, Vygotsky habla que: “es enorme la influencia de los juguetes en el desarrollo de un niño” (1991:109).¹⁴ Pues, el niño desde pequeño, intuí de alguna forma el significado de leer y escribir. Su entusiasmo no viene del fato de dominar

13 Mi traducción para: Até agora a escrita ocupou um lugar muito estreito na prática escola, em relação ao papel fundamental que ela desempenha no desenvolvimento cultural da. Ensina-se as crianças a desenhar letras e construir palavras com elas, mas não ensina a linguagem escrita. Enfatiza-se de tal forma a mecânica de ler o que está escrito, que acaba obscurecendo a linguagem escrita como tal. (1991:139)

14 Mi traducción para: Vygotsky, fala que; “é enorme a influencia do brinquedo no desenvolvimento de uma criança” (1991:109).

una técnica, cosa desconocida por él. Tratase de percibir ser capaz de penetrar en un mundo nuevo, lleno de misterios a desvendar, capaz de comenzar a escribirlo también.

Con esto percibimos, que Vygotsky, considera que la actividad lúdica es uno de los caminos en el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños. De tal manera podemos decir el jugar, tal como la imitación, los gestos y los dibujos, son actividades que están en la fundación del lenguaje escrita. Todos los juguetes envuelven representaciones lo que coincide con el lenguaje escrito, una vez que también ella es toda la pauta en representaciones, en signos. Todo eso nos lleva a creer que el jugar, los juguetes son actividades indispensables en la enseñanza.

Por esto, es importante que las actividades lúdicas invadan las prácticas docentes en las aulas, aprovechando todos los momentos para proporcionar a los alumnos el acceso al desarrollo y al conocimiento, porque leer y escribir son acciones importantísimas para el desarrollo de los alumnos.

CAPITULO III

LA VISIÓN DE LOS PROFESORES SOBRE LA IMPORTANCIA DEL LÚDICO EN LA ADQUISICION DE LA HABILIDAD ESCRITA EN ELE.

El capítulo que iniciaremos hablará sobre la relevancia del lúdico en la adquisición de la habilidad escrita, en la visión de los profesores que actúan en la red pública en la enseñanza fundamental de 6º al 9º año, en el municipio de Abaetetuba, entrevistamos 3 profesoras que dan clases de español como lengua extranjera.

3.1. La visión de las profesoras.

La visión de los profesores sobre la importancia del lúdico en la adquisición de la escrita en el aprendizaje.

El punto principal de este trabajo se dio a partir de las respuestas de las profesoras sobre el lúdico y la escrita. Buscamos verificar cuál entendimiento que las mismas tienen sobre el lúdico y como esta herramienta puede desarrollar la escrita en sus alumnos. Y para esto empezamos la entrevista preguntando a las profesoras cuál es el entendimiento de ellas sobre ludicidad. Y ellas nos relatan que:

Ludicidade é tudo aquilo que está relacionado a jogos, brinquedos, divertimentos. É um instrumento a mais que nós professores temos para com muito prazer proporcionar ao educando, de uma maneira mais dinâmica, mais gostosa e divertida o conhecimento formal. (Entrevistada 1).

Para mim, ludicidade é a arte de se trabalhar com jogos, brinquedos e materiais que proporcionam ao aluno uma diversão educativa, ou seja, ao mesmo tempo em que o mesmo esteja brincando, esteja também aprendendo de uma forma mais dinâmica, mais divertida (entrevistada 2).

É a maneira alegre e divertida de ensinar e aprender através de jogos e brincadeiras; acompanhando o desenvolvimento de cada aluno. A ludicidade utilizada de maneira correta pode ser um grande aliado do professor, pois através dela o aluno brinca e ao mesmo tempo aprende. Quando eu falo de maneira correta eu quero dizer que toda atividade lúdica deve ser bem planejada, com os objetivos que o professor deseja alcançar, não pode ser realizada de qualquer maneira, senão perde todo o sentido (entrevistada 3)

El punto en común entre las respuestas de las entrevistadas son sin duda son las palabras juegos, juguetes y jugar, que de cierta manera nos ayudan a esclarecer un poco las cuestiones conceptuales que envuelven el termo lúdico. Pero no define de manera clara y objetiva lo que es lúdico debido la amplitud que el termo posee.

Esas consideraciones iniciales sobre las cuestiones conceptuales que envuelven el lúdico junto a las profesoras refuerzan nuestra posición de optar por un abordaje del lúdico no “en si mismo”, o de forma aislada en esta o aquella actividad, sino como un componente de cultura históricamente situada en su vida y que la escuela debe saber trabajar de forma coherente y placentera. Pasemos entonces a adentrar más específicamente en la cuestión lúdica en la práctica de las profesoras en el espacio escolar, cuando preguntamos a ellas: ¿en sus prácticas pedagógicas existen momentos para trabajar el lúdico junto a sus alumnos? ¿Cuáles? ¿Y con cuál finalidad?

Fue común encontrar en las respuestas de las entrevistadas que el lúdico hace parte de sus prácticas pedagógicas y que su aplicación se dar después de los contenidos ministrados, encontramos eso expreso en las falas de las profesoras.

Sim, após cada conteúdo aplico um jogo, uma brincadeira que esteja relacionada com o referido conteúdo, é ótimo. Percebo que a aprendizagem é mais prazerosa, mais dinâmica, na maioria das vezes consigo alcançar o objetivo desejado, que é fazer com que eles aprendam de fato o conteúdo repassado. (Entrevistada 1).

Sim, principalmente nos momentos que vou trabalhar a leitura e a escrita. Isso acontece quase que diariamente. Percebo que através das brincadeiras, da ludicidade consigo chamar mais a atenção dos meus alunos. Gosto de usar o lúdico para dar mais emoção em minhas aulas, porque como professora sei o quanto é difícil fazer os alunos gostarem e quererem aprender uma língua estrangeira, e com as atividades lúdicas consigo chamar a atenção deles, consigo fazer com que gostem. (Entrevistada 2).

Sim, depois que eu repasso os conteúdos programáticos para eles. Logo em seguida verifico como posso completar esses conteúdos com a ludicidade. Dessa maneira eu consigo prender mais a atenção dos meus alunos e o mais importante é que ele aprende ao mesmo tempo em que está se divertindo. (Entrevistada 3)

Como podemos observar en las hablas de las profesoras entrevistadas, la mayoría tiene la preocupación de trabajar la ludicidad en clase. Sin embargo, a través de nuestras observaciones podemos constatar que a pesar de todas las profesoras entrevistadas afirmaren que utilizan el lúdico junto a sus alumnos, verificamos que algunas profesoras trabajan el lúdico de manera aislada, con mucho esfuerzo y sin seguridad. Tal vez, este sea un de los principales obstáculos en la cuestión lúdica en el ámbito escolar, un buscar de seguridad para desarrollar las actividades de forma correcta y segura sin tener el riesgo de des caracterizar la esencia lúdica en los alumnos. Es un desafío para todos los profesores. Percibimos también que unas de las entrevistadas, debido su experiencia en clase, conoce la triste realidad de los alumnos en relación a una lengua extranjera, a ellos no les

gusta estudiar una lengua extranjera, en este caso el español, y ella utiliza de los recursos lúdicos para intentar hacer con que los alumnos quieran aprender el. Con eso pasamos a la tercera pregunta abordando la cuestión de en el espacio escolar. ¿Usted creer que jugar en la enseñanza fundamental ayuda a desarrollar el habilidad escrita en los aprendices? ¿De qué forma?

Es común en las respuestas de las entrevistadas ver que ellas acreditan que el jugar en la enseñanza fundamental ayuda en el desarrollo de la habilidad escrita:

Sim, mas temos que ter cuidado na escolha da brincadeira, temos que traçar objetivos claros, definidos, para não ficar uma coisa sem sentido, sem objetivo, enfim, a brincadeira precisa ser direcionada especificamente para desenvolver a escrita. (Entrevistada 2).

Sim, pois escrever é uma maneira de se expressar e com o lúdico meus alunos aprendem com prazer à escrita. As brincadeiras tornam a aula mais agradável e atraente e ajudam no desenvolvimento dos alunos, pois os mesmos adquirem seu conhecimento de forma diversificada, mas lembre-se que as brincadeiras, jogos, brinquedos têm que está voltado para algum significado, nesse caso o desenvolvimento da escrita, não podemos brincar por brincar (entrevistada 3).

A pesar de las profesoras entrevistadas son unánimes en concordar con la relevancia del jugar en la enseñanza fundamental, la respuesta emitida por una de las profesoras demuestra que la misma no tiene seguridad en la aplicación del lúdico, mismo concordando con su importancia:

Sim, porque através da brincadeira o aluno desperta a curiosidade de aprender. Não é só através dos conteúdos repassados em sala de aula que o aluno se desenvolve, muito pelo contrário, se os professores pudessem explorar o máximo possível o lado lúdico para ensinar, com certeza ele obteria um resultado mais favorável (entrevistada 1).

Cuando ella habla: “[...] si los profesores pudiesen explorar el máximo posible el lúdico para la enseñanza [...] queda claro a través de este trecho que la profesora no utiliza de manera planeada, coherente como debería ser realizado: “los juegos deben ser utilizados solamente cuando la programación posibilitar y cuando pudieren se construir en auxilio eficiente al alcance de un objetivo, dentro de esta programación” (ANTUNES, 2002, pg. 40).

Así, el juego en el cotidiano escolar jamás deberá ser considerado como una actividad para solamente pasar el tiempo, él debe ser bien organizado y tener sus objetivos bastantes definidos por el profesor.

En relación a la importancia del lúdico como recurso didáctico para la obtención del aprendizaje, en especial la escrita, obtuvimos las siguientes respuestas:

Sim, pois o lúdico tendo significado ele é um grande recurso didático para a obtenção da aprendizagem, pois as aulas chamam mais atenção do aluno, ele consegue se concentrar muito mais num jogo, numa brincadeira do que o professor ficar apenas falando e escrevendo no quadro, e esse recurso pode ser usado não só apenas para ensinar à escrita como também para outras áreas de conhecimento (entrevistada 1).

Sim, porque quando utilizamos o lúdico para transmitir conhecimentos, o gosto pela descoberta de algo se torna muito mais interessante. Quando ensinamos a representação de palavras ou idéias, no caso da escrita, e para isso usamos jogos, brincadeira, dinâmicas, etc. O aluno desperta o seu interesse em aprender e isso torna mais prazerosa para ela e para o professor (entrevistada 2).

Sim, as atividades lúdicas são bem eficientes na aprendizagem da escrita, elas nos ajudam a ter a atenção dos alunos, os fazem ter gosto em aprender. A ludicidade nos ajudou a fugir daquele modo tradicional, mas claro que temos que planejar essas atividades, porque não é qualquer atividade que posso utilizar para desenvolver a escrita (entrevistada 3)

Observamos en estas respuestas que las profesoras consideran de fundamental importancia la utilización del lúdico en las actividades realizadas en clase, una vez que aplicado junto a los alumnos, con objetivos definidos ayudan mucho en el desarrollo, no solamente de la escrita, sino de todas las otras habilidades y también en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sobre las dificultades enfrentadas por los profesores en la realización de actividades lúdicas en clase, oímos:

São muitas as dificuldades que eu como professora enfrento na realização das minhas atividades na sala de aula, entre elas estão: o espaço de tempo para desenvolver as atividades, os brinquedos e materiais não são disponibilizados pela escola, não temos espaço físico adequado (entrevistada 1).

São várias as dificuldades enfrentadas por mim e talvez por vários educadores, entre elas podemos destacar a falta de um espaço físico adequado, pois as condições de certas escolas que já trabalhei, dificulta em muito o nosso trabalho frente os alunos. Outra dificuldade é a falta de compreensão das demais pessoas, principalmente os pais, na qual muitas vezes não entendem que através do lúdico se aprende (entrevistada 2).

Talvez, creio eu que a maior dificuldade na realização de atividades lúdicas, seja a imposição do conteúdo programático a ser cumprido e a falta de conhecimento por parte de alguns colegas da importância de se

trabajar o lúdico como elemento para o desenvolvemento do individuo (entrevistada 3).

Las entrevistadas dicen que lo que realmente dificulta el trabajo docente frente los alumnos son los innúmeros problemas de orden estructural, administrativo que se presentan en la escuela que los impiden de desarrollar actividades diversas, además, de la falta de una concepción formada de algunas personas en relación de lo que es el lúdico.

Pero acreditamos haber espacio para manifestaciones lúdicas dentro de la escuela. Lo que no viene ocurriendo por parte de las profesoras como podemos observar en las hablas de algunas entrevistadas. Por consecuencia hicimos la última pregunta que se refiere a: ¿Qué sugerencias usted daría para la utilización del lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escrita?

Bastantes jogos e brincadeiras envolvendo o treino da escrita como, por exemplo: cruzadinhas, continuação de histórias, criação de histórias a partir de figuras e a partir de outras histórias, trabalhar com jornais, revistas, rótulos, embalagens e outros (entrevistada 2).

Eu daria sugestões que envolvam a realidade do aluno como: descrição de objetos, fatos, paisagens, atividades através de músicas, expressão corporal, piadas, confecção de revistas em quadrinhos, correio da amizade, etc.(Entrevistada 3).

A través de estas respuestas notamos que las profesoras conocen actividades que en nuestra opinión pueden, contribuir para la adquisición de la escrita de manera dinámica y placentera. Por lo tanto, en nuestras observaciones podemos constatar que una de las profesoras no consigue utilizar el lúdico en sus clases, percibimos mucha contradicción en relación a la teoría y la práctica docente de ella, y eso se queda bien explícito en la siguiente habla:

Cada professor tem sua metodologia, fica difícil dar sugestões. Mas seria bom que eles tentassem usar o lúdico em sala de aula (entrevistada 1).

Percibimos en las respuestas que una de las entrevistadas no tiene noción de cómo utilizar el lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje de la escrita.

Las hablas de las educadoras son bastantes diversificadas en relación a la utilización del lúdico para la obtención del aprendizaje escrita. Po lo tanto, es papel del profesor estimular los alumnos a jugar de escribir y estas escritas deberán ser valoradas, cuestionando los errores como reflexión de la escrita. Es necesario que alguien que tenga conocimiento de leer y escribir socialmente en español, en el caso el profesor realice la mediación adecuada de estos conceptos, aprovechando lo que los alumnos ya conocen sobre este facto y proporcionando a ellos situaciones para que puedan avanzar en sus entendimientos rumbo a lo que es necesario saber.

Luego para aprender a leer y a escribir es necesario, además de leer y escribir, pensar sobre el carácter simbólico de la escrita en su sistema de organización.

Así, siguiendo este principio, podemos decir que los alumnos aprenden a escribir leyendo, escribiendo y pensando en la escrita. También tiene la necesidad de la disposición del empeño de los profesores para estar en constante participación junto a los alumnos. Un profesor que pretende utilizar el lúdico en el cotidiano escolar en hipótesis ninguna podrá ser acomodado, pues, los alumnos tanto cuestionan como precisan del acompañamiento constante del mediador.

La práctica de los profesores debe posibilitar a los alumnos aprender la escrita a partir de la diversidad de los textos que los rodean, buscando no apenas textos relacionados a lengua española, sino también textos relacionados a las demás disciplinas, bien como la realidad y actualidades. Así el componente lúdico inserido en el contexto escolar implica en la presencia del placer y de la alegría en el cotidiano escolar, además de estar íntimamente ligado al sentido de la libertad, que es una de las características esenciales de la cultura lúdica de los alumnos.

CONSIDERACIONES FINALES

La escuela, agencia social explícitamente responsable por la transmisión de los sistemas organizados del conocimiento y modos de funcionamiento intelectual de los alumnos, tiene el papel esencial en la promoción del desarrollo y del aprendizaje de los individuos que viven en las sociedades letradas.

A pesar de los procedimientos y posturas arraigadas aún son barreras a vencer, en la mayoría de las escuelas de este país. Sabemos que, por más poderosa que sea los cambios en la educación, ella no conseguirá imponerse tranquila o repentinamente.

Mismo que cambios ya estén ocurriendo, buscando innovar, se desvincular de las barras convencionales, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escrita básicamente no ha sido alterada. Cuando un alumno, de cualquier perfil, llega en clase, es llevado a producir algo sin saber para vas a servir, es llevado a producir el código escrito, sin saber lo que está produciendo. Es llevado a copiar palabras o frases, sin comprender lo que has.

En este sentido, esta pesquisa puede ser importante para los profesores de ELE de la enseñanza fundamental, contribuyendo también como forma de pesquisa para los graduandos interesados en el tema abordado, pues la misma permitirá con que puedan reflejar sobre la relación entre enseñanza de la escrita y ludicidad. Y, la pesquisa propuesta objetiva traer discusiones y análisis interesantes que podrán orientar el profesor en su práctica educacional.

De esta forma, el repensar de la escuela como espacio donde se puede percibir la construcción del conocimiento, de forma placentera tanto para el profesor como para los alumnos, es lo que nos lleva y nos remete a discutir la utilización del elemento lúdico en el ambiente escolar. Y además introducir el lúdico en la enseñanza- aprendizaje del ELE. Por consecuencia de esto, pasamos a creer aun más, que la escuela es un lugar privilegiado para manifestaciones lúdicas, mismo percibiendo que, entre las profesoras aún existen concepciones que deturpan la relación del lúdico con la enseñanza-aprendizaje, donde muchas veces lo lúdico es utilizado de manera errónea, esto es, apenas como pasa tiempo, asumiendo el papel de jugar por jugar. Por lo tanto, no podemos olvidar de las profesoras que utilizan la ludicidad de manera estrictamente didáctica, transformando en mecanismo de apoyo para el aprendizaje de la escrita española.

En este sentido, imaginemos una escuela como un lugar lleno de actividades, en que los alumnos, encuentre el “sabor” de la descubierta, el placer del aprender jugando, donde el profesor deje de ser un simple transmisor de conocimiento, para ser un facilitador y creador de situaciones que posibiliten el proceso de aprendizaje, y que la clase sea entendida como un lugar en este contexto educativo de construcción y sistematización de conocimientos donde se efectiva la relación

profesor-alumno, como un espacio de dialogo, de vivencia y convivencia saludable, donde la descubierta sea aprendida compartida por todos.

Tomamos conocimiento en esta pesquisa de esta dura realidad educativa, donde varias escuelas atraviesan. Y de los límites y dificultades de muchos profesores en el ejercicio de su práctica pedagógica, por cuenta de esto, no pretendemos colocar aquí el aspecto lúdico como solución para todos los problemas que afligen la educación, y sí colocar una propuesta posible y viable de si trabajar el elemento lúdico en el espacio escolar, no solamente para el ELE sino también para todas las disciplinas.

Acreditemos que lo lúdico ligado a la educación rescata poco a poco aquella sonrisa, aquel mirar de curiosidad que estar escondido por detrás de cada chico, que frecuenta el espacio escolar. Así, debemos nos empeñar para que en la educación, las actividades educacionales no sirvan solamente para transmisión de saberes universales y ni apenas para la transmisión de cultural o ideologías. Sino que posamos ir delante de nuestras expectativas como profesionales de la educación. Nuestra perspectiva está centrada principalmente en la posibilidad de contribuir para la reflexión acerca de la práctica pedagógica del profesor en el contexto educacional en que esta inserido, tomando como punto de investigación su propia realidad construida en su día a día dentro y fuera de la escuela. Esperamos con este trabajo tener contribuido para la divulgación y esclarecimiento de dudas en relación al lúdico y la adquisición de la escrita.

BIBLIOGRAFIA

ADAMUS, BATISTA & ZAMBERLAN. **Você gosta de brincar? Do quê? Com quem?** In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. P. 157 – 167.

ANTUNES, Celso. **O jogo e o brinquedo na escola**. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. P. 37- 42.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização & Linguística**. 10. ed. São Paulo: Scipione, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997. P. 09 – 168.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002

SANTOS & CRUZ. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997. P.

VYGOTSKY, Lev. S. **A pré-história da linguagem escrita**. In: **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. P. 139-157.