



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – HAB. EM LÍNGUA ESPANHOLA

CLEDILSON LIMA DA SILVA

**JUEGO Y ENSEÑANZA DE LENGUAS: PROPUESTA EDUCATIVA PARA
ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA ESPAÑOLA COMO L.E.**

ABAETETUBA

2016

CLEDILSON LIMA DA SILVA

**JUEGO Y ENSEÑANZA DE LENGUAS: PROPUESTA EDUCATIVA PARA
ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA ESPAÑOLA COMO L.E.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências da Linguagem para obtenção do título de Licenciada Plena em Letras-Hab. em Língua Espanhola, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Professora Lorena Lopes de Freitas

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)**

S586j Silva, Cledilson Lima da.
Juego y enseñanza de lenguas : propuesta educativa para enseñar y aprender lengua española como L.E. / Cledilson Lima da Silva. — 2016.
19 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^ª. MSc. Lorena Lopes de Freitas
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Língua Espanhola, Abaetetuba, 2016.

1. juegos. 2. educación. 3. aprendizaje. I. Título.

CDD 370

TERMO DE APROVAÇÃO**CLEDILSON LIMA DA SILVA****JUEGO Y ENSEÑANZA DE LENGUAS: PROPUESTA EDUCATIVA PARA
ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA ESPAÑOLA COMO L.E**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências da Linguagem para obtenção do título de Licenciada Plena em Letras-Hab. em Língua Espanhola, pela Universidade Federal do Pará.
Orientadora: Professora Lorena Lopes de Freitas

CONCEITO: _____**EXAMINADOR**

Abaetetuba, outubro de 2016.

JUEGO Y ENSEÑANZA DE LENGUAS: PROPUESTA EDUCATIVA PARA ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA ESPAÑOLA COMO L.E.

¹Cledilson Lima da Silva

²Lorena Lopes de Freitas

RESUMEN

Es común pensar que el uso de juegos está restringido a la educación de la primera infancia, en la actualidad muchos profesores pueden planificar sus lecciones y recursos contextualizados de juegos que podrían contribuir en un contenido pedagógico de aprendizaje. La escuela puede proporcionar que los estudiantes desempeñan actividades que se utilizarán en el contexto escolar no como algo en sí mismo, sino como una herramienta de aprendizaje. En este artículo se muestra el juego como un recurso educativo para la enseñanza del idioma español, haciendo que el empleo y la forma de la lengua no sea mecánica, pero de acuerdo con el contexto social. En este artículo se hace referencia a los autores Moura (1991), Antunes (2000), Piaget (1971), Vygotsky (1984), Brougère (2008), Kishimoto (1997), Huizinga, (1951).

PALABRAS-CLAVE: juegos; educación; aprendizaje.

RESUMO

Pensa-se geralmente que o uso de jogos é restrito a educação infantil, hoje muitos professores podem planejar suas aulas e jogos recursos contextualizados que possam contribuir para um conteúdo de aprendizagem pedagógica. A escola pode oferecer aos alunos atividades lúdicas, para ser usado no contexto escolar não como algo em si mesmo, mas como uma ferramenta de aprendizagem. Este artigo mostra o jogo como um recurso educativo para o ensino de língua espanhola, tornando o emprego e forma da linguagem não é mecânica, mas de acordo com o contexto social. Neste artigo, os autores é feita referência Moura (1991). Antunes (2004). Piaget (1971). Vygotsky (1984). Brougère (2008). Kishimoto (1997). Huizinga, (1951).

PALAVRAS-CHAVES: jogos; educação; aprendizagem.

¹ Graduado em Pedagogia pela UEPA, Especialista em Pedagogia Empresarial pela ESAB, Graduando em Letras-Hab. em Língua Espanhola pela UFPA.

² Graduada em Letras-Hab. em Espanhol pela UFPA, Especialista em Metodologia do Ensino do Espanhol

1 – INTRODUCCIÓN

En este trabajo se elabora sobre la importancia del juego, proporcionando y desarrollando el físico, emocional, cognitivo, intelectual y lo afectiva-social. Así se presenta el tema "El juego y la enseñanza de idiomas: propuesta pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje del español como lengua extranjera." Pero cuando se habla de juego en una escuela sigue siendo visto con cierta resistencia a utilizar esta metodología en la enseñanza práctica. La autora Kishimoto (1997) define el juego que puede ser visto como "el resultado de un sistema lingüístico que funciona dentro de un contexto social, un sistema de reglas, que permite diferenciar cada juego y un objeto."

El interés en este tema surgió durante la etapa de supervisión de la disciplina, donde se observó la vida cotidiana de la enseñanza en el aula de la escuela primaria y hubo la necesidad de analizar las dificultades de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas modernas, en el caso el español.

Cómo problemática guía, este trabajo preguntó cómo las propuestas pedagógicas de los juegos serían relevantes para ayudar en la enseñanza y el aprendizaje del español como L.E?

De este modo, objetiva mostrar cómo las propuestas pedagógicas pueden ayudar en el proceso de enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera, y reflexionar sobre el papel de los profesores de Educación Primaria en el trato con el juego y de qué manera lo ven como un recurso que proporciona la enseñanza creativa y divertida.

En la metodología de investigación se utilizó la pesquisa bibliográfica para la base teórica. Como objetivo específico, describir en cuatro sub-tema: El concepto del término "Juego"; conceptualizar la educación y el aprendizaje de idiomas; relacionar el juego con la expresión de la enseñanza y el aprendizaje; reconocer la forma pedagógica como las propuestas ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Español como lengua extranjera. La contribución de esta investigación es promover el desarrollo de la educación de la lengua española.

Sobre la base de Moura (1991), el juego está en la posibilidad de llevar al niño de los conocimientos científicos, lo que lleva a las situaciones de solución de problemas de experiencia que se aproximen a las que el hombre se enfrenta o se ha enfrentado.

La escuela todos los días con clase conferencias o resolución de ejercicios hace que los estudiantes se ahuyentan y dejando con que desalientan a repetir el estudio. El profesor debe presentar formas de estimular el aprendizaje, es decir, haciendo que el ambiente quede agradable y lúdico. Según Antunes (2000), los juegos son extraordinarios instrumento de motivación, ya que transforman el conocimiento para ser asimilados en un recurso lúdico y la competitividad sana.

El papel del profesor para permitir que el juego también sea esencial, proporcionando las condiciones que fomentan el juego creativo con la oferta de materiales, espacio, tiempo, juegos, disfraces y diversos juguetes. La observación del maestro del rendimiento de los estudiantes en el contexto de juego también es relevante, lo que permite al maestro para ver cómo los niños reaccionan frente a diferentes situaciones, la afectiva, relaciones habilidades lingüísticas y emocionales.

Es necesario que el profesor entienda la recreación hecha por los niños en la diversión, libre y espontánea, que no debe confundirse con situaciones en las que se fijan metas relacionadas con el aprendizaje específico.

2 - EL CONCEPTO DE "JUEGO"

Al tratar de conceptualizar el "juego" es necesario el uso de varios autores de la zona que con el tiempo tenían estudios relevantes para la sociedad y el desarrollo de sus teorías sobre el juego. Uno de los principales autores es Piaget, en el año 70, inició su trabajo. Para Piaget, el juego no recibe un concepto específico. Entendida como la acción de asimilación, el juego aparece como una expresión de la conducta, dotado de características espontáneas y agradables, donde el niño construye el conocimiento.

De acuerdo con los puntos de referencia del National Curriculum, es esencial proporcionar situaciones que favorezcan la capacidad de crear, y el juego es un ambiente favorable para que esto suceda. Para poder jugar, es necesario el niño hacerse con sus problemas de la realidad, a continuación, dar un nuevo significado a ellos. "La peculiaridad del juego es una imitación convertido, en términos de las emociones y las ideas de una realidad vivida anteriormente."

Para Piaget (1971), cuando el niño juega, se asimila el mundo a su manera, sin concesiones a la realidad debido a su interacción con el objetivo, no depende de la naturaleza del objeto, sino la función que el niño atribuye. El juego es una etapa en el desarrollo de la inteligencia, marcada por el predominio de la asimilación sobre alojamiento, cuya función es la de consolidar la experiencia pasada. El desarrollo se encuentra en el contexto biológico y psicológico, al ser un proceso espontáneo, en relación con la totalidad de las estructuras de conocimiento.

Sin embargo, para Vygotsky (1984), los procesos psicológicos se construyen a partir de los mandatos de contexto socio-culturales. Sus paradigmas para explicar el juego del niño, se encuentran en la filosofía que ve el mundo como resultado de procesos sociales históricos que cambian no sólo el modo de vida de la sociedad, sino incluso las formas de pensar del ser humano. En cuanto a los freudianos, el juego de los niños es el medio para estudiar el niño y entender su comportamiento.

Sobre la base de Moura (1991), el juego está en la posibilidad de llevar al niño de los conocimientos científicos, lo que lleva a las situaciones de solución de problemas de experiencia que se aproximen a las que el hombre se enfrenta o se ha enfrentado. Según Antunes (2000), los juegos son extraordinarios instrumento de motivación, ya que transforman el conocimiento para ser asimilados en un recurso lúdico y la competitividad sana. Ellos hablan que los maestros están mal para enseñar a sus estudiantes porque no les enseñan a escuchar, concentrarse, para exponer sus ideas de manera objetiva. Creen que es necesario el uso de juegos para el aprendizaje.

Antunes (2000) destaca la importancia del juego en la educación de los niños antes de aplicar los conceptos matemáticos, idiomas y otras ciencias. Es interesante que la oportunidad de practicar a través de bromas juguetonas, desarrollando el razonamiento lógico, reglas y otros. Pone de relieve que los juegos educativos, si se practica de vez en cuando o en desacuerdo, representan sólo los momentos inocentes y sin importancia de la alegría. Pero si apunta a un plan específico y propuso a los niveles crecientes de dificultad, puede hacer mucho para mejorar el conocimiento, ya que considera que el niño, aunque dotado de instintos, es un ser en constante búsqueda de mejora y que tales mejoras sólo están eficaz si se propone en un ambiente agradable, atractivo, pero especialmente motivador (Antunes, 2000+-).

Brougère (2008) afirma que el juego está constituido como una acción que tiene importancia social, lo que requiere su aprendizaje del tipo que toca. Cada cultura define lo que es considerado por él como un juego. Según el autor, la expresión individual dentro de la obra se encuentra en un sistema de significados, es la cultura que le da sentido. Brougère apoya la idea de que existe una cultura de juego, que configura un conjunto de procedimientos que permite la existencia del partido.

Para este autor, la cultura juego es un sistema vivo, que depende de las características de los participantes, utilizando la cultura y los elementos del entorno del niño. Su origen está en las interacciones de los miembros, echando raíces en la interacción entre la madre y el bebé. El juego, según Brougère (2008) “es un lugar de construcción de la cultura y la producción de significados lúdico”.

Kishimoto (1997) explica el hecho de que la misma conducta, depende del significado que se le atribuye, puede ser considerado juego o no en las diferentes culturas. Por lo tanto, cada sociedad asigna un significado para el juego como un hecho social, dependiendo de la hora y el lugar de su manifestación. El autor afirma que el juego fue considerado algo inútil en tiempos pasados, pero desde el Romanticismo adquirió carácter grave, con el objetivo de educar a los niños.

Huizinga (1951), describe el juego de ser elemento de la cultura, y señala las características relacionadas con los aspectos sociales: "el placer mostrado por el jugador, el carácter" no graves". La cuestión puntuada por Huizinga en el carácter no grave de la obra se refiere al elemento de la risa de alegría, en lugar de trabajar, caracterizado como serio.

El autor señala la naturaleza gratuita del juego, que es igual de acción voluntaria, órdenes libres. La existencia de cada juego se relaciona con el tiempo y el espacio, en el que cada broma que ocurre en una secuencia, y algunas veces no se puede revertir, con vistas a posibles cambios en el resultado final.

3 - ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Y cada momento es claro que las dificultades de aprendizaje pueden estar asociadas con otras condiciones que están relacionadas con todos los caminos de la vida del individuo, sin importar el nivel de inteligencia. Además, también hay una fuerte

tendencia a problemas de lenguaje y sus consecuencias están relacionados con el fracaso escolar, disminución del rendimiento escolar, la autoestima, la autoeficacia y problemas.

Debemos entender que los intereses y las explicaciones de los niños varían según la edad y el nivel de desarrollo cognitivo. Este es un aspecto importante a considerar. Por lo que puede ser un reto para cualquier individuo a otro no puede ser y no puede tener ningún sentido, partiendo de factores tales como el desarrollo cognitivo y las experiencias personales (PIAGET, 2005).

Así que el afecto es un importante pilar de la educación, que invita al maestro para acercarse a sus estudiantes todos los días. Por lo tanto, el maestro debe tratar de conseguir que el alumno aprenda de una manera innovadora y diligente.

3.1 – ENSEÑANZA

Los conceptos teóricos que han guiado los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera se han basado en el desarrollo de la psicología del aprendizaje y las teorías lingüísticas específicas, que, influido por la psicología, explicitado el fenómeno del aprendizaje de idiomas. Se puede decir que las percepciones modernas de aprendizaje de idiomas extranjeros fueron influenciados principalmente por tres puntos de vista: el conductista, cognitiva y sociointeraccional. Aquí será una breve alusión a las teorías conductuales y cognitivas.

En la vista conductista, el aprendizaje de lenguas extranjeras se entiende como un proceso de adquisición de nuevos hábitos lingüísticos en el uso de la lengua extranjera. Esto se realiza principalmente mediante la automatización de estos nuevos hábitos, utilizando una rutina que implica estímulo, la exposición de los estudiantes a la unidad léxica, la estructura sintáctica, etc. que hay que aprender, proporcionado por el profesor; respuestas del estudiante; Fortalecimiento, cuando el profesor evaluar la respuesta del estudiante.

A criança aprende a dizer .isto é uma cadeira. diante da cadeira ou dizer .hoje o céu está azul. diante do céu azul, e é reforçada pela comunidade verbal ao emitir estes comportamentos verbais. Assim, a comunidade ensina todo o repertório operante verbal discriminativo que é usado para descrever o mundo (Gongora & Abib, 2001).

En vista cognitivista mueve el foco de la educación al estudiante o a las estrategias que utiliza para construir su aprendizaje de una lengua extranjera. Se entiende que la mente humana es cognitivamente en forma para el aprendizaje de

idiomas. Cuando se expone a una lengua extranjera, el estudiante, en base a lo que sabemos acerca de las reglas de su lengua materna, elabora hipótesis sobre el nuevo idioma y las pruebas en el acto comunicativo en el aula o fuera. Segundo Garcez (1996):

[...] as pesquisas sociointeracionistas e construtivistas abrangem um leque variado: mesmo considerando a atuação do professor como colaborador do processo de escrita e leitor dos textos produzidos pelos alunos, ainda não é vista como foco fundamental, aquela que enfatiza a aprendizagem da produção de texto no contexto escolar, vendo somente o professor como leitor alvo e não como um processo mais amplo de se escrever

Los errores a continuación, llegan a ser considerados como evidencia de que el aprendizaje es el desarrollo, es decir, las ocasiones son elaboradas por el estudiante en su esfuerzo cognitivo para aprender una lengua extranjera. Contrariamente a la opinión conductista, los errores llegaron a entenderse como parte del proceso de aprendizaje.

Aunque algunos aspectos del aprendizaje de lenguas extranjeras pueden ser explicados por behavioristas, enfoques (por ejemplo, el hecho de que el aprendizaje de ciertos clichés como;?. .Como Te Va en español, es memorizando) o punto cognitivista vista (por ejemplo, el hecho de que los estudiantes están utilizando el conocimiento que ya está almacenada en sus estructuras cognitivas, sobre lo que saben de su lengua materna u otras lenguas extranjeras en que pueda haber aprendido), cada vez lleva para explicar el aprendizaje como un fenómeno sociointeraccional. Por lo tanto, el foco en la vista conductista, se colocó en el profesor y la enseñanza, y en la visión cognitiva, alumno y el aprendizaje, se colocará en la interacción entre el profesor y los estudiantes y entre los estudiantes de hoy en día.

3.2 – APRENDIZAJE

Aprendizaje, de acuerdo a las ideas de Skinner (2005), se puede decir que el aprendizaje es un cambio en la probabilidad de respuesta, especificando las condiciones en que se produce. Es importante tener en cuenta que el mismo autor también se asegura de que la ejecución de un comportamiento es esencial, pero no es lo que pretende la existencia de un proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es necesario conocer la naturaleza de la conducta y entender es el proceso de adquisición.

Vygotsky (2001) fue uno de los primeros autores para diferenciar proceso de aprendizaje del niño y la escuela formal. Para este autor, el aprendizaje comienza en la entrada a la escuela. En esta declaración, está claro que para esta teoría, el proceso de formalización del conocimiento propuesto por la escuela no es la única fuente que el

sujeto tiene que aprender, que es innata a las capacidades humanas, por lo tanto, aprender de cualquier situación vivida.

4 - EL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA

Dentro de la casa o cualquier otro lugar, desde los primeros años de vida, el niño pasa la mayor parte de su tiempo en juego. Este universo se crea y recrea convertirse en una verdadera fascinación por el juego.

En la escuela, los niños acaban convirtiéndose en un tiempo inferior a jugar, y por lo tanto estimula el desinterés para ir a la escuela. Que nunca torcido para que suene la campana para ir al parque y jugar o para irse. ¿Por qué no participar en el estudio y jugar en una sola actividad que satisfaga a ambas partes? Se observamos el comportamiento de los niños en el juego, podemos dar cuenta de lo mucho que estimulan su capacidad para resolver problemas, porque el juego para ellos es una actividad dinámica capaz de ponerlos en movimiento y la acción (GRANDO, 2010).

El contenido que se enseña, buena parte del estudiante no puede relacionarse con su vida cotidiana, es decir, que sirve para su vida. Como se ha indicado Constanza Kamii (1986), la relación entre el juego y la enseñanza, tiene la atención y constituye un enfoque significativo, especialmente en la enseñanza primaria, ya que es durante este período que los niños deben encontrar el espacio para explorar y descubrir elementos de la realidad la valla y motivador.

Para Piaget, os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, que já exige uma “adaptação” mais completa. Essa adaptação, que deve ser realizada pela infância, consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, a ponto de, nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transformações espontâneas ocorrer entre o jogo e o trabalho. (apud Kamii p. 58, 1991).

El uso de juegos como herramienta docente en la enseñanza de idiomas ha sido objeto de debate, y se analizó el hecho de que el niño se apropie de los conocimientos con el maestro como mediador. Con todo el trabajo por la lengua extranjera utilizando

juegos como material didáctico el maestro (a) tiene que resumir los objetivos, revisar el contenido y crear algunas situaciones que pueden surgir durante el proceso.

E este estudio, debemos rescatar en primer lugar lo que se entiende por el juego, por lo que relacionarlo con la educación. Un problema al que nos enfrentamos, son las diversas formas llamadas del juego. Huizinga (1971, p. 57/58) define jugar como:

Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentido, pero imprescindible, provista de un fin en sí mismo, acompañado de una sensación tensión, alegría y una sensación de ser diferente de lo que es en la vida cotidiana.

Kisomoto (2001) afirma que, si se practica en parejas o en grupos, ofrece la reciprocidad, y estimular la comprensión y la consideración de diferentes puntos de vista. Según Moura (1991, p. 24), el juego es una palabra, una manera de expresar el mundo y por lo tanto para interpretarlo. Hay que reconocer que estamos tratando con un diseño complejo en la medida en que alrededor de un mundo de significados y, sobre todo, las nuevas posibilidades de análisis. Puede descubrir un paradigma dominante en torno a la oposición al trabajo, pero también varias posibilidades en cuanto a favorecer a tal o cual dirección del desarrollo.

Para Piaget (1998), el juego es una forma de pensar y por lo tanto debe fomentarse en las personas que, como antes, haciendo de este modo más adecuado el proceso de enseñanza y aprendizaje, los juegos pueden ser un buen recurso para despertar de esta manera el pensamiento y el razonamiento. Para Kamii y Devries (1991), En los juegos ... actitudes prescritas, sujetos a normas generalmente penas por desobedecer las reglas, y el producto de acción en forma evolutiva para culminar en un clímax que por lo general consiste en una victoria de habilidad, tiempo o la fuerza.

4.1 - JUEGO DIDÁCTICO

Kishimoto (2001) habla de una variante en el uso de juegos en la educación: juego didáctico. Este modo, sin embargo, está destinado únicamente a la adquisición de contenidos y por lo tanto difiere del juego educativo. Los juegos educativos se presentan como una herramienta útil a fin de permitir un acercamiento a contenidos que permite el uso de la lengua extranjera, también favorecen el desarrollo de las actividades

en el idioma de destino, que combinan la motivación, la socialización, el desarrollo sensorial, motor y del lenguaje de adecuadamente.

El juego, como actividad lúdica se centró en la enseñanza de idiomas, es particularmente importante, sobre todo cuando el aprendizaje se centra. La lúdica ayuda a reducir la ansiedad en el ambiente del aula, ayudando a bajar el filtro afectivo y por lo tanto para aliviar las frustraciones que están sujetos aprendiz de una lengua extranjera.

4.2 JUEGO EDUCATIVO

El juego educativo es más dinámico, ya que implica medidas activas de los niños; Ya el juego didáctico está involucrado a los contenidos educativos y se convierte, a su juicio, no es apropiada para el desarrollo infantil, para limitar el goce y la iniciativa del niño libre y convertirse a menudo monótono y agotador. Sin embargo, ambos son juegos educativos: el primero, en un sentido amplio, y en el segundo - en el caso del juego didáctico - en el sentido estricto.

Brougère (1998), hablando de juegos educativos, cita Girard (1911) que ve en ellos la idea de actuar, aprender, educarse a sí mismo sin saberlo, a través de ejercicios que recrean, preparando el esfuerzo de trabajo en sí. Girard (1911) es esencial para equilibrar la necesidad de jugar, que se abruma al niño la educación que debe darle. A esto hay que el juego sea el camino de la educación del niño, es decir, aunque el juego es un fin en sí mismo para el niño, para los educadores deben ser un medio. Esto significa que la presencia del juego en la educación no puede ser una razón para descuidar el objetivo educativo.

5 - ¿CÓMO EL JUEGO AYUDA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA?

El desarrollo constante de las estrategias que pueden ayudar a optimizar las clases, hacer que el maestro consciente e interesado en una práctica cada vez más eficaz la enseñanza de enseñanza-aprendizaje, reflexionar sobre el contenido y las herramientas que facilitaron el desarrollo educativo pleno y armonioso.

Los juegos educativos se presentan como una herramienta útil con el fin de permitir un enfoque de contenido, permite el uso de la lengua extranjera, incluso separado de su representación escrita. Por lo tanto, los estudiantes tendrán el primer

contacto con una lengua extranjera de manera formal, sin embargo, propicio para el desarrollo de actividades en el idioma de destino que combinado con la motivación, la socialización, el desarrollo sensorial, motor y del lenguaje de una manera apropiada a la edad de los niños los involucrados.

El juego en la clase de lengua extranjera permite al alumno interactuar con colegas de manera más espontánea y, además, permite que el mismo se exprese más libremente, y esto contribuye considerablemente a hacer la actividad más placentera y transformar la habitación la experimentación en el espacio del aula. Básicamente diferente de juego por las reglas de uso, el juego permite a los estudiantes a desarrollar su potencial mediante la incorporación de conceptos y contenidos de una manera más relajada, lo que facilita la captura de los aspectos lingüísticos dirigida.

Los juegos de incrementar la interacción entre los estudiantes, lo que contribuye a una participación más equilibrada de las que se consideran más tímidos como la más extrovertida ya que, como grupo, los miembros deben intercambiar necesariamente ideas e información entre sí construir sus conocimientos lingüísticos. A continuación se presentan algunos ejemplos de actividades en el aula:

JUEGO DE MEMORIA CONCRETO Y ABSTRACTO

Este juego funciona en los estudiantes la diferencia entre el sustantivo concreto y sustantivo abstracto. Trabajar con la propuesta de letras, donde el profesor remedia las dudas de los estudiantes. El juego consta de cuatro personas y se lleva a cabo tres rondas al final de cada ronda hasta proceso de sus puntos al final de tres rondas, finalmente el ganador.

OBJETIVOS

- Desarrolla la atención y la concentración, la memoria, la ansiedad y la cognición de los niños;
- Se extiende el concepto de socialización (ganar o perder).
- Trabaja aceptación de normas y límites.
- Desarrolla la cognición del niño.

REGLAS:

Las oraciones deben haber sentido, y las palabras deben existir en el vocabulario. La clase tiene que ser dividido en cuatro o cinco grupos. Cada grupo recibirá una cartulina

con una palabra de la misma para todos los grupos y en la mesa de cada grupo tendrá seis alfabetos completos. Después del inicio del juego, los grupos tendrán que colocar las letras en vertical en la hoja de cartón y formar oraciones blancas. Se hará cinco rondas del juego y el grupo que termine primero, todas las rondas es el ganador.

MATERIALES: hoja de EVA en forma de rectángulo con las letras del alfabeto impreso y pegado en EVA hoja de cartón blanco con letras escritas con el piloto de la pluma.

ESTRATEGIA: Consiste en el conjunto de pares de palabras que se concreta y abstracta de fondo, el juego fue desarrollado con veinte pares de palabras con diez pares concretos y abstractos de diez.

GRADO DE DIFICULTAD: Este juego está destinado a niños de 6 años. El grado de dificultad es medio.



Foto: Cledilson L. da Silva

JUEGO DE LA HORCA

OBJETIVOS

El ejercicio de la mente de los niños que tratan de desentrañar una palabra secreta.

REGLAS: Número de hijos: sólo 2 niños a la vez. Si hay 3, una espera y 2 juego. Si hay 4, 2 pares se forman y así sucesivamente. Sólo explicar el juego para los niños.

MATERIAL: Pluma y pizarra.

ESTRATEGIA En cada ronda, cada niño adquiere un papel diferente en el juego: Uno se imagina una palabra secreta (imaginer) y el otro tratará de desentrañar (desvendador) El imaginer piensa en una palabra secreta (ejemplo: PALM) y luego tomar la papel y lápiz y escribir varios guiones en el papel en el mismo número que las cartas secretas de los números de palabras. En el caso van a 9 guiones como la palma tiene 9 letras: Por

otra parte, en el lado izquierdo del mismo guiones, una segunda figura se debe hacer: "fuerza" (un "bloqueo" vertical, a continuación, un "haz", que dejó horizontal ' cordinha ", que se" bloquea "la muñeca a ser" colgado ") cada error desvendador, una parte de la muñeca a la horca se dibujará. La muñeca será de 6 partes: 1 - cabeza 2 - madre, 3 - brazo derecho, 4 - brazo izquierdo; 5 - la pierna derecha; 6 - la pierna izquierda.

GRADO DE DIFICULTAD: Este juego está destinado a niños de 6 años. El grado de dificultad es medio.

JUEGO FORME FRASE

OBJETIVOS:

El estudiante aprenderá a elaborar frases, para desarrollar mejor su vocabulario y también tienen la consistencia en las producciones textuales.

Aprender a trabajar en grupos y desarrollar la afectividad, donde el estudiante desarrolla la confianza para apostar por otra inteligencia, donde todos son inteligentes, sólo confía. Y así también desarrolla la cognición.

REGLAS:

Las oraciones deben haber sentido, y las palabras deben existir en el vocabulario. La clase tiene que ser dividido en cuatro o cinco grupos. Cada grupo recibirá una cartulina con una palabra de la misma para todos los grupos y en la mesa de cada grupo tendrá seis alfabetos completos. Después del inicio del juego, los grupos tendrán que colocar las letras en vertical en la hoja de cartón y formar oraciones blancas. Se hará cinco rondas del juego y el grupo que termine primero, todas las rondas es el ganador.

MATERIALES: hoja de EVA en forma de rectángulo con las letras del alfabeto impreso y pegado en EVA hoja de cartón blanco con letras escritas con el piloto de la pluma.

ESTRATEGIAS: consiste en la elaboración de frases, de una palabra que se ha escrito y que en última instancia tiene coherencia, y sólo con cinco alfabetos completos.

GRADO DE DIFICULTAD: Este juego está destinado a niños de 6 años. El grado de dificultad es medio.



FOTO: Cledilson L. da Silva

6 CONSIDERACIONES FINALES

Observamos la importancia de los juegos para la enseñanza de como lengua extranjera. Sin embargo, lo que se observó en el contexto educativo, específicamente en la disciplina, era una preocupación constante por el maestro para hacer que los estudiantes "aprenden" a toda costa, a menudo sin previo aviso si este "aprendizaje" es ser significativo o no para el sujeto. En general, el nuevo aprendizaje de idiomas es sólo un mero ejercicio de mecanización, las normas y señales convencionales desprovistas de contenido para el sujeto.

Con el uso de juegos, se observó el progreso de los estudiantes, después de ser sometidos a la situación de intervención en el caso fue a través del juego, pero aplican después se realizó la intervención. Los resultados de los problemas de las pruebas confirmaron la hipótesis de la investigación en la mejora del rendimiento de los estudiantes que han experimentado la intervención educativa. El grupo sometido a la intervención no sólo mejoró su rendimiento, como la mejora de la pronunciación y la escritura, la realización de ejercicios.

Lo que parece incluso esencial es la presencia concomitante de las funciones recreativas y educativas, ya que mientras el primero se asegura de que el juego es propicio para la diversión, el placer, la segunda garantizaría la consecución de fines educativos, es decir, los contenidos de aprendizaje. Es interesante notar, sin embargo, que la selección, adaptación, la actividad física, en fin, que el sentido de la maestra es esencial para que ambas funciones puede en realidad estar siempre en equilibrio con el fin de ser no sólo el juego, o simplemente la educación.

Por lo tanto, este estudio trató de analizar las situaciones escolares donde introdujeron actividades con las reglas del juego con el fin de promover el habla y la escritura. Para esto, se introdujeron juegos y actividades relacionadas con el lenguaje.

Esperamos que la información contenida en este trabajo pueda ayudar a los educadores, en la organización y la planificación de sus actividades.

7 REFERENCIA

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Fascículo 15. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação**: O caminho de tijolos amarelos do Aprendizado. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 3ª ed. Curitiba: Positivo, 2004.

GONGORA, M. A. N. & Abib, J. A. D. (2001). **Questões referentes à causalidade e eventos encobertos no behaviorismo radical**. Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva, 3(1), 4-29.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SKINNER, Teorias de aprendizagem são necessárias? **Rev. Brasileira de Análise do Comportamento**. Vol. 1, nº1, 2005.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VYGOTSKY , **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VYGOTSKY, Lev Semyonovitch.; LURIA, Alexander Romanovitch.; LEONTIEV, ALEKSEI Nikolaievitch.; **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2001.

VYGOTSKY, I. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.