Buenas prácticas y el uso de juegos en el aprendizaje de ELE

Sarah Corrêa Carneiro Lucas
Profesora de ELE en Serviço Social do Comércio (Sesc RJ)
y Secretaria de Educação (SEEduc, Río de Janeiro)

1. RESUMEN

En este artículo busco presentar las buenas prácticas para el aprendizaje de ELE desarrolladas en el aula que tuvieron el juego de forma gamificada o en juegos simples como herramienta y la importancia de la motivación del docente en ese proceso de enseñanza.

2. INTRODUCCIÓN

Esta metodología ha ido creciendo a lo largo de los años, especialmente en las clases de idiomas extranjeros. Llevar el juego al aula para facilitar el aprendizaje siempre ha estado presente en el desarrollo de la lengua materna y en mis clases.

En los últimos años y especialmente en el periodo de la pandemia, esta buena práctica ha crecido y se ha hecho presente tanto de forma gamificada como simplemente en un juego simple «se entiende por este juego simple, aquellos juegos sin trofeos».

3. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

En particular, el juego siempre estuvo presente en mis clases, me di cuenta de que aprender de manera lúdica facilitaba el aprendizaje del alumno y empecé a crear mis propios juegos explorando el tema propuesto en el material didáctico con una actividad lúdica. ¿A quién no le gusta aprender jugando un contenido que al principio es muy aburrido, por ejemplo, un verbo?

> El desarrollo del aspecto lúdico facilita el aprendizaje, el desarrollo personal, social y cultural, contribuye a la buena salud mental, prepara para un estado interior fértil, facilita los procesos de socialización, expresión y construcción de conocimientos. (Santos, 2002: 12).

Los niños y los adultos no juegan para aprender, ellos aprenden jugando.

Podemos transformar este aprendizaje en un momento ligero y distendido

adaptando los juegos ya conocidos como bingo, rompecabezas, dominó, entre otros o crearlos para que el alumno se sienta motivado a aprender.

> Cuando el entorno favorece el aprendizaje transforma el desinterés de algunos en motivación. El aula debe propiciar la reflexión y ser motivador para la lectura escrita y el manejo del material didáctico, el docente no necesita esperar un momento específico para presentar el material escrito, utilizando como criterio la posibilidad de comprensión por parte de todos los estudiantes. Todo el material puede presentarse en cualquier etapa del proceso de aprendizaje. Cada alumno asimilará lo que le permite su fase de alfabetización, es decir, lo que le permite su percepción y lo que conlleva su nivel de comprensión». (Russo, 2012: 21).

No basta con enseñar las reglas, pasar una lista de vocabularios, esto no garantiza el aprendizaje de un nuevo idioma. Experimentarlo, acercarlo al mundo real del estudiante, presentarlo como una herramienta fundamental para la comunicación, trabajarlo en el día a día del estudiante esto es fundamental.

4. LA MOTIVACIÓN Y EL DOCENTE

La motivación del docente en pasar este tipo de didáctica es fundamental, el docente necesita creer que esta herramienta ayudará a su alumno en el proceso de aprendizaje.

> Etimológicamente, la motivación se relaciona con el movimiento, es decir, con la fuerza motriz. Entonces, la motivación es el conjunto de razones y circunstancias que llevan a una persona a aprender E/EL. (Moreno, 2009: 3).

> Motivación: Acto o efecto de motivar, Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona. (Real Academia Española).

> El docente debe organizar sus actividades, seleccionando aquellas que sean más significativas para sus alumnos. Luego debe crear situaciones para que se lleven a cabo estas actividades importantes. Se destaca la importancia de que los estudiantes trabajen en el aula, de forma individual o en grupo. Los juegos enriquecen el currículo y pueden proponerse en la propia materia, trabajando así los contenidos de forma práctica y concreta. Corresponde al docente, en el aula o fuera del aula, establecer metodologías y condiciones para desarrollar y facilitar este tipo de trabajo. (Maluf, 2009: 29).

Al conseguir motivar a los estudiantes, ellos comienzan a evolucionar y utilizar los conocimientos adquiridos de LE en su vida diaria sin que se den cuenta.

5. CONCLUSIÓN

El uso de juegos ya sea gamificación o juegos simples será un éxito, en cuanto el alumno se dé cuenta de que sus dificultades han sido resueltas, sus miedos han

sido superados y se ha logrado la construcción del conocimiento en el uso de la lengua española.

Es importante que el alumno sea sorprendido en las clases de ELE, eso haz con que ellos tengan ganas de seguir aprendiendo, vuelvan a las clases y celebren sus logros.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carneiro, Sarah; Alvarenga, Alessandra (2019). «Aprender brincando: o ensino em língua estrangeira, a metodologia de jogos e o papel do professor». En *La Convención sobre el derecho del niño a debate 30 años después*. Huelva: CIPI Ediciones.

Maluf, Angela (2009). *Brincar, prazer e aprendizado*. Petrópolis: Vozes.

Moreno, Maximiano (2009). «La Motivación por el aprendizaje del ELE en CHINA: Propuestas para potenciarla». Documento de Internet disponible en: https://marcoele.com/descargas/china/cortes_motivacion.pdf [Fecha de consulta 14.11.2023].

Real Academia Española. «Motivación». Documento de Internet disponible en: <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n> [Fecha de consulta 14.11.2023].

Russo, Maria (2012). *Alfabetização, um processo em construção*. 6.ª ed. São Paulo: Saraiva.

Santos, Santa (Org.) (1997). *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis: Vozes.