



RÉPUBLIQUE DU BÉNIN



MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE

UNIVERSITÉ D'ABOMEY-CALAVI

ÉCOLE NORMALE SUPÉRIEURE DE PORTO-NOVO

DOMAINE : SCIENCES DE L'ÉDUCATION ET DE LA FORMATION

MENTION : PROFESSORAT DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

SPÉCIALITE : ESPAGNOL

GRADE : LICENCE / BAPES

MÉMOIRE DE FIN DE CYCLE

**Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de
enseñanza-aprendizaje-evaluación del español como lengua
extranjera**

REALISÉ ET SOUTENU PAR :

*Mawugnon Sèna Déo-gratias
Victoire GNIMAVO*

SOUS LA DIRECTION DE :

Docteur Cossi Basile MEDENOU
Inspecteur Pédagogique du Second Degré,
Enseignant à l'UAC et à l'ENS

ANNÉE ACADÉMIQUE: 2016 – 2017

ÍNDICE

<i>CONTENIDOS</i>	<i>PÁGINAS</i>
Índice.....	i
Pensamiento.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos.....	v
Listado de tablas.....	vi
Definición de las siglas.....	vii
Resumen.....	viii
Résumé.....	viii
Introducción.....	1
Capítulo I: Marco teórico del estudio.....	3
1.1 Algunas consideraciones relacionadas con la enseñanza- aprendizaje-evaluación en Benín.....	4
1.2 Aclaración conceptual.....	6
1.3 Problemática, objetivos e hipótesis.....	10
1.4 Revisión de literatura.....	11
Capítulo II: Marco metodológico.....	14
2.1 Perfil de los informantes.....	15
2.2 Instrumentos y procedimientos de la investigación.....	16
2.3 Presentación e interpretación de los resultados de las investigaciones.....	17
Capítulo III: Análisis, discusión y enfoques de soluciones.....	22

3.1	Análisis y discusión relacionados con las influencias de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación en Benín.....	23
3.2	Diferentes tipos de actividades lúdicas.....	24
3.3	Importancia de las actividades lúdicas.....	29
3.4	Enfoques de soluciones y recomendaciones.....	31
	Conclusión.....	34
	Bibliografía.....	36
	Apéndices.....	39

PENSAMIENTO

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”

Francesco Tonucci.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo:

- ✓ A mis padres GNIMAVO Camille y GANGNI Berthe;
- ✓ A toda la familia GNIMAVO y GANGNI.

AGRADECIMIENTOS

Antes todo, alabamos a Dios, proveedor de lo todo, por habernos dado la fuerza necesaria en la realización de este trabajo;

- A nuestro tutor Doctor Cossi Basile MEDENOU por el espíritu de sacrificio y de generosidad que manifiesta hacia nosotros a lo largo de este trabajo;
- A todos nuestros profesores sin excepción, por su apoyo y sus consejos durante estos años de estudio;
- A nuestra profesora de cursillo AISSETCHE Colette, por el espíritu de apertura y de consideración con la cual nos acogió durante nuestras clases de calificación profesional;
- A nuestro novio SEMASSA Marc-Aurel por sus consejos y respaldo de cada día;
- A nuestros hermanos ADEOSSI Sosthene y GNIMAVO Gloria por sus ayudas ;
- A nuestra tía AVOCEVOU Sylvie;
- A nuestra amiga YOTTO Horacia;
- A Nuestros compañeros, Maëlle ATANHOUELETO, Marlyse CHAFFA, Nadine LATEVI, Miriette HOUNMALON, Olivier HOUNKPONOU, Bernard GNANTO y Baudouin MEDEKO por todo lo que compartimos juntos como penas, preocupaciones, alegrías y glorias durante nuestra capacitación;
- A todos aquellos que de una manera u otra, contribuyeron a la realización de esta obra, ¡que Dios se les devuelva en abundancia!

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1	: Características de los informantes	15
Tabla 2	: Necesidad de las actividades lúdicas en clase de español	17
Tabla 3	: Importancia de las actividades lúdicas	17
Tabla 4	: Comportamientos de los alumnos frente a las actividades lúdicas en clase de español	18
Tabla 5	: Participación a una actividad lúdica en clase de español	19
Tabla 6	: Papel que desempeñan las actividades lúdicas en los aprendientes	19
Tabla 7	: Sentimiento de los alumnos frente a las actividades lúdicas	20
Tabla 8	: Uso de las actividades lúdicas en las clases de español	21

DEFINICIÓN DE LAS SIGLAS

BAPES : Brevet d’Aptitude au Professorat de l’Enseignement Secondaire.

CAEB: Centre des Activités Educatives du Benin.

CAHE : Centre Africain de Hautes Etudes.

CAPES : Certificat d’Aptitude au Professorat de l’Enseignement Secondaire.

INFRE : Institut National Pour la Formation et la Recherche en Education.

MCER: Marco Común Europeo de Referencia.

SA: Situación de Aprendizaje

U.E: Unidad de Enseñanza.

RESUMEN

El juego tiene una gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE). Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, nos dimos cuenta de que las actividades lúdicas llevadas en el aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación sea ameno y al mismo tiempo creativo. Eso quiere decir que mediante los juegos, los docentes pueden llevar a los alumnos a adquirir ciertas destrezas de las cuales destaca el desarrollo de la expresión oral. El componente lúdico en el campo del español como lengua extranjera proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos usar para practicar las diferentes destrezas comunicacionales.

Palabras Clave: Actividades lúdicas, Enseñanza-aprendizaje-evaluación, Situación de aprendizaje.

RÉSUMÉ

Les activités ludiques ont une grande importance dans le domaine éducatif et concrètement dans l'enseignement de l'espagnol langue étrangère (ELE). En partant d'une réflexion historique et en analysant les différents courants méthodologiques, nous nous sommes rendu compte que les activités ludiques, quand nous les pratiquons lors des cours, créent une atmosphère propice pour que le processus de l'enseignement-apprentissage soit couronné de succès et soit au même moment créatif, c'est-à-dire que grâce aux activités ludiques, les enseignants peuvent amener les apprenants à développer certaines habiletés dont l'oralité. Les activités ludiques dans le cas de l'enseignement de l'espagnol langue étrangère (ELE) ont beaucoup d'avantages et, comme nous pouvons le constater, plusieurs sont ces jeux que nous pouvons utiliser pour faire acquérir aux apprenants, les habiletés communicationnelles.

Mots clés : Activités ludiques, Enseignement-apprentissage-évaluation, Situation d'apprentissage.

INTRODUCCIÓN

Hoy día, la necesidad de aprender una lengua extranjera resulta imprescindible ya que representa un instrumento incontestable de intercambio entre los pueblos y las naciones. En el marco de la educación, el aprendizaje de una lengua extranjera es una necesidad fundamental para los estudiantes. El poder comunicarse con fluidez en la lengua que se está aprendiendo constituye el principal objetivo de aprendizaje. Actualmente, el español forma parte de las lenguas extranjeras más importantes en el programa vigente en Benín. En efecto, la mayoría de los aprendientes encuentran la lengua española muy interesante pero tienen muchas dificultades en el aprendizaje de esta lengua. Así que el docente debe saber cómo arreglárselas para solucionar estas dificultades. Para ello, las actividades lúdicas constituyen una técnica muy importante que pueden llevar a los aprendientes tener un vocabulario suficiente para expresarse bien en español. Los juegos son tan viejos como el mundo, jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, pero el reconocimiento de su valor educativo todavía tiene mucho camino por recorrer. Si observamos la historia de la educación, comprobaremos que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. En efecto, en todo proceso educativo, los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas, vemos que las actividades lúdicas constituyen una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

En el momento en que la educación más tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el aprendiente pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en los programas.

Los profesores, nos adentramos en este mundo descubriendo gratamente que se aprende jugando en clase y no solo eso, sino también todo lo que genera las actividades lúdicas a su alrededor facilita enormemente el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal. Partiendo de estas reflexiones, los profesores de Español como Lengua Extranjera, tenemos que aprovechar las grandes ventajas que conlleva la utilización de las actividades lúdicas en el aula para introducirlas dentro del programa como una estrategia de aprendizaje. La importancia de las actividades lúdicas en las clases de español es fundamental, sobre todo, como parte de la motivación del aprendiente. Podemos afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión que todos sentimos y aunque los aprendientes de Español como Lengua Extranjera son bastantes motivados, nos está de más utilizar las actividades lúdicas como recurso de desarrollo de la oralidad, de introducción, de repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos que explicar. De allí, nuestro tema de investigación que se titula: “Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del Español como Lengua Extranjera”.

Este trabajo de investigación consta de tres capítulos. En el primero, nos dedicaremos al marco teórico. Respecto al segundo capítulo, haremos un hincapié en las metodologías de investigación, presentando las características de los informantes, los resultados y la interpretación de los mismos. Por último, el tercer capítulo destacará el análisis, discusión de los resultados y los enfoques de soluciones.

Capítulo I: Marco teórico del estudio

1.1 Algunas consideraciones relacionadas con la enseñanza-aprendizaje-evaluación del español en Benín

Llamada Dahomey hasta 1975, la República de Benín es un Estado plurilingüe y multicultural de África occidental. El aprendizaje se desarrolla en un contexto sociolingüístico y educativo multilingüe de una marcada complejidad. En este contexto, los alumnos disponen de códigos lingüísticos de estatutos diversísimos: las lenguas locales y las lenguas europeas estudiadas en clase, si bien el francés es la lengua de uso más generalizado. El aprendizaje del español en la enseñanza secundaria es influido por el hecho de que esta lengua no desempeña un papel significativo de la vida diaria de los benineses. Los alumnos tienen una exposición más bien escasa al español, pues su enseñanza-aprendizaje solo se desarrolla durante unas horas semanales en un contexto institucional y artificial, como una sala de clase, donde no se percibe la necesidad comunicativa auténtica, típicamente asociada a las lenguas nacionales y al francés.

En nuestro país (Benín) no existe, realmente, un entorno favorable para practicar la lengua extranjera que se aprende en el colegio, sobre todo cuando se trata de una lengua como el español, que no tiene una utilidad inmediata. No hay ningún país hispanohablante cerca de Benín y tampoco existe una política de intercambio de profesores de español y de aprendices de esta lengua entre Benín y países de habla española. En el caso del inglés, como lo hemos visto en el apartado anterior, las oportunidades para escucharlo y hablarlo son mucho mayores, ya que los estudiantes benineses de inglés pueden practicarlo en países vecinos, como Ghana y Nigeria.

Para resolver el problema de escasez de profesores de la lengua española, el gobierno beninés creó en la Escuela Normal Superior (ENS), una sección con miras a formar profesores de español especializados. Los primeros estudiantes formados en la escuela de magisterio se especializaban en las lenguas francesas o inglesas; con el español, una opción meramente secundaria. Los profesores formados en la escuela de magisterio (ENS) tienen como diploma el BAPES y el CAPES y los formados en el departamento de español de la Universidad de Abomey-Calavi (UAC) son los más numerosos y presentan la Licenciatura o la Maestría. Las diferencias que existen entre los

profesores formados en la ENS y la UAC tienen que ver con su formación. Respeto a los alumnos, a parte de los estudiantes de las diversas instituciones universitarias, el alumnado de español, que incluye a adolescentes de 13 a 21, años consta de diversos grupos.

En aquel tiempo, se había elaborado programas de español en la ENS de Porto-Novo en abril 1995 con preocupaciones fundamentales: las innovaciones necesarias en los programas de español y los problemas vinculados a la enseñanza de esta lengua. El programa del primer ciclo, confeccionado sobre la base de un horario de tres horas para los establecimientos clásicos en los que se estudia latín y posiblemente el griego, que ya constituyen un fundamento previo; 4 horas semanales para los demás tiene como objetivo la adquisición de los conocimientos básicos de la lengua española. En el segundo ciclo en cambio, se confeccionó en referencia a un horario de cuatro horas semanales que tienen dos vertientes: culturas y gramática. Los profesores de español utilizaban métodos que se pueden caracterizar como tradicionales.

Cabe señalar que estos profesores de español usaban los materiales especialmente creados para la enseñanza del español. Se trata de manuales básicos como: las guías del profesor, los libros de ejercicios o de actividades. Los libros de español editados desde los años ochenta por el Instituto Nacional para la Formación y la Investigación en Educación (INFRE). Entre ellos, se conoce: *“Nuestra tierra (I y II)”*, *“Hacia un nuevo mundo”*. Los libros de textos utilizados en Benín en los años ochenta fueron sustituidos por los de la serie *“Caminos del idioma”* publicados en Francia, cuya lengua esencial estriba en su carencia de textos que hablen de las realidades africanas. También había materiales de apoyo como diccionario bilingüe francés-español y español-francés, manuales de gramática como: *“l’espagnol de A à Z”* y *la pratique de l’espagnol de Louis Dabène (SOSSOUVI, 2004)*. Hoy en día, se utilizan los libros de apoyo como Horizontes (de la clase *“Quatrième”* hasta la *“Terminale”*).

Un profesor de español, según el programa, debe estudiar con los alumnos cinco Situaciones de Aprendizaje al año. Cada situación de aprendizaje abarca un número de vocabulario y reglas gramaticales que se debe enseñar a los alumnos. Para desarrollar una situación de aprendizaje (SA), hay etapas llamadas secuencias que los profesores

de español deben seguir. Una SA consta de cuatro etapas: *Inicio, Introducción, Realización y Autoevaluación y compromiso en la acción.*

En el desarrollo de una situación de aprendizaje, se parte siempre de imágenes y después de textos. De allí, los alumnos trabajan según estas estrategias: primero trabajo individual, luego trabajo en grupos y por último el trabajo colectivo.

Tras nuestra observación y nuestras experiencias en aula, atrevemos decir que estos procedimientos de enseñanza no bastan para motivar óptimamente a los aprendientes. Entonces, hay que buscar otros métodos para atraerles y motivarles. Es la razón por la cual hemos pensado que las actividades lúdicas pueden ser de gran utilidad para ellos.

1.2 Aclaración conceptual

✓ Actividades lúdicas

El concepto **actividad** designa el conjunto de acciones que se lleva a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas mediante recursos humanos, materiales técnicos y financieros. Según el Diccionario del Estudiante de la Real Académica Española (RAE), una actividad es el conjunto de acciones propias de algo o de alguien y encaminadas a un fin.

El adjetivo **lúdico** es un derivado por etimología popular del sustantivo latino “ludus” que significa juego entre muchas acepciones. Designa pues, todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. **Lúdico** se formó por analogía como muchas palabras que empleaban el sufijo “ico”. El adjetivo correcto de origen latino es en realidad “lúdico” que puede encontrarse también en todos los diccionarios de la lengua, pero casi nadie lo usa.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el

entretenimiento, la diversión, que nos llevan a gozar, reír, gritar e incluso llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Según el diccionario de términos clave de ELE, la palabra lúdico clarifica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.

Las actividades lúdicas son ejercicios que proporcionan alegría, placer, gozo y satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretado como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdico, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza a la realidad con un propósito pedagógico.

✓ **El proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación**

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo donde se ponen en contacto a profesores y alumnos. La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades. Está basada en diversos métodos, realizado a través de una serie de instrucciones, y con el apoyo de una serie de materiales.

Según la concepción enciclopedista, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas, y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo.

El concepto de enseñanza hace referencia a la transmisión de conocimientos, valores, ideas, entre otros. Si bien esta acción suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe destacar que no es el único medio de aprendizaje. Pueden ser mencionadas otras instituciones, como religiosas o clubes y también fuera de las mismas, sea en familia, actividades culturales con amigos etc. En estos últimos casos, la enseñanza deja de ser estrictamente planificada, para tomar una forma mucho más

improvisada. Sin embargo, esto no significa que no puede tener efectos trascendentales sobre aquella persona que reciba las enseñanzas.

“El aprendizaje es un proceso que requiere de la participación activa del sujeto que aprende, pues es él quien debe construir internamente nuevos esquemas y conceptos. Implica más que adquirir conocimientos, desarrollar funciones cognitivas, habilidades sicomotoras y socio-afectivas, capacidades y actitudes que permitan utilizar los conocimientos en diferentes situaciones.” (Ministerio de Educación, DIGECADE, 2010).

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro. Estas experiencias se relacionan con la memoria; moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos. Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el sistema afectivo cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área pre frontal del cerebro; el sistema cognitivo conformado principalmente por el denominado circuito PTO (Parieto-Temporo-Occipital) y el sistema expresivo relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y motor entre otras. Nos damos cuenta de que el aprendizaje se da cuando observamos que hay un verdadero cambio de conducta.

La evaluación es un proceso que tiene como finalidad terminar el grado de eficacia y eficiencia, con que han sido empleados los recursos destinados a alcanzar los objetivos previstos; posibilitando la determinación de las desviaciones y la adopción de medidas correctivas que garanticen el cumplimiento adecuado de las metas presupuestadas. En

la planeación, es el conjunto de actividades, que permiten valorar cuantitativa y cualitativamente los resultados de la ejecución del plan Nacional de Desarrollo y los Programas de Mediano Plazo en el lapso determinado, así como el funcionamiento del propio Sistema Nacional de Planeación. Fase del proceso administrativo que hace posible medir en forma permanente el avance y los resultados de los programas, para prevenir desviaciones y aplicar correctivos cuando sea necesario, con el objeto de retroalimentar la formulación e instrumentación.

Se denomina evaluación al proceso dinámico a través del cual, e indistintamente, una empresa, organización o institución académica puede conocer sus propios rendimientos, especialmente sus logros y flaquezas y así reorientar propuestas o bien focalizarse en aquellos resultados positivos para hacerlos aun más rendidores.

El proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación puede definirse como “movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo”. Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea “enseñar” y la actividad del alumno es “aprender”. Después de enseñar, le toca al profesor verificar si lo enseñado ha sido bien apropiado por evaluaciones. Se trata de la evaluación sea diagnóstica, pronóstica o sumativa etc.

✓ **Situación de aprendizaje**

Las situaciones de aprendizajes se diseñan a partir de la planificación que el docente realiza para aplicar en el aula el programa previsto por el sistema educativo. La planificación incluye las competencias de áreas, de ejes y de grado o etapa que interesa desarrollar en los estudiantes; los indicadores de logro y de conocimientos declarativos, procedimentales y actitudinales que servirán como medio para lograr los resultados propuestos. Las situaciones responden a la planificación de los aprendizajes para facilitar a los estudiantes experiencias de aprendizaje significativo. Las

situaciones de aprendizaje son momentos, espacios y ambientes organizados por el docente, en los que se ejecuta una serie de actividades de enseñanza-aprendizaje-evaluación, que estimulan la construcción de aprendizajes significativos y propicia el desarrollo de competencias en los estudiantes, mediante la resolución de problemas simulados o reales de la vida cotidiana.

El desarrollo de situaciones de aprendizaje permite que los estudiantes actúen por sí mismo, poniendo en juego sus aptitudes físicas y mentales; generando genuino interés por aprender, despertando la curiosidad por descubrir cosas nuevas, provocando acciones que permiten el razonamiento y la aplicación de conocimientos como respuestas a sus problemas, necesidades o interés.

1.3 Problemática, objetivos e hipótesis

➤ Problemática

El aprendizaje de una lengua extranjera se concretiza cuando el aprendiente se vuelve capaz de comprender, escribir y expresarse. Dentro de esta trilogía comprensión, expresión y redacción, el que nos interesa es la expresión oral. Así, nos resulta de gran importancia, las actividades lúdicas con las cuales el docente puede desarrollar las destrezas relacionadas con la oralidad. La pregunta a la que intentamos responder eligiendo nuestro tema es: ¿Qué influencias tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del Español como Lengua Extranjera (ELE)?

En efecto, las actividades lúdicas tienen una gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo del español como lengua extranjera proporciona grandes ventajas y podemos

comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar para practicar las diferentes destrezas y habilidades.

➤ **Objetivos del estudio**

El objeto de este trabajo de investigación consiste en:

- Desarrollar mediante las actividades lúdicas la expresión y habilidades motivadoras, integradoras y socializadoras en los aprendientes;
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del aprendiente;
- Desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del aprendiente.

➤ **Hipótesis**

- Los actores de la enseñanza desconocen las actividades lúdicas;
- Los institutos no tienen los materiales de actividades lúdicas;
- Varios docentes no saben cómo practicar las actividades lúdicas en la impartición de una clase.

1.4 Revisión de literatura

Las actividades lúdicas tienen una gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación de las lenguas extranjeras. Por esta razón muchos autores, psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones a este respecto. Entre las conceptualizaciones más conocidas, apuntamos las siguientes:

Si Schiller (1928:12) con su famosa frase « el hombre no está completo sino cuando juega» nos llama la atención sobre las actividades lúdicas, Huizinga (1968:37,65) profundiza en el estudio del mismo en su ya clásica obra *Homo ludens* en la que hace las siguientes afirmaciones: « el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego ». Si el juego y la cultura van unidos, es lógico que sea un factor fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación de lenguas extranjeras porque forma parte de su patrimonio cultural, no solo en lo lingüístico sino también en

lo antropológico porque costumbres, ritos, fiestas, creencias..., impregnan el habla de los pueblos. Practicar y conocer las actividades lúdicas es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación de una lengua puesto que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad actual como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc.

Jean Chateau (1973:147) por su parte indica que « El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo; la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte ».

El valor social del juego en general es asumido por casi todos los pensadores, como Fingerman (1970:38) quien afirmó: « Las actividades lúdicas constituyen un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular ».

Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre las actividades lúdicas destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. Es por lo que Piaget (1971:20-22) considera que el juego es una gran herramienta cuando hay un propósito serio que actúa como catalizador del aprendizaje en los estudiantes.

En la misma lógica, Marina Yagüello (1983:12) añade que las actividades lúdicas establecen un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás.

Para Maria José Labrador y Pascuala Morote (2008:73) Jugar con el lenguaje implica una actividad de carácter lúdico. En ocasiones se trata de disfrutar con el doble sentido de las palabras, poniendo a prueba el ingenio como en las adivinanzas; otras veces, se trata de recitar algo rápidamente sin equivocarse como en los Trabalenguas o simplemente aprovechar cualquier motivo para recordar o aprender retahílas, refranes, dichos..., con los que se puede manifestar una superioridad memorística ante los demás o el mero goce de la palabra. Todo esto, nos lleva a considerar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para la enseñanza del español como lengua

extranjera (ELE) porque sirven de base para fomentar la creatividad y poner de manifiesto la necesidad de lo lúdico seguida del placer que producen las actividades lúdicas.

Cameron (2001) en cuanto a él reconoce que a través de las actividades lúdicas que conoce el alumno extranjero puede tratar de explicarlo oralmente, por imágenes o por escrito y ponerlos en práctica en el aula promoviendo la interacción entre iguales para facilitar la atención de los aprendices en las sesiones de juego.

Según opina Rasmussen (1993) el juego es útil, siempre y cuando cumpla una función y tenga un sentido instrumental ; lo cual implica que el aprendizaje se produce mediante la observación del comportamiento de otros, lo que a su vez con lleva a la imitación de la conducta .

Doveborg, Pramling y Qvarsell (1987:121) escriben que el profesor ,en su rol de pedagogo, puede, a través del juego, ayuda a los estudiantes a comprender y asimilar el conocimiento y a que es más fácil que los estudiantes hagan los conocimientos nuevos su propio medio de reflexión. En este sentido, el procesamiento a través del juego representa un contexto natural para ellos.

Todas estas estrategias que proponen estos autores pueden crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos que ya posee el alumno y la información nueva que ha de aprenderse, asegurando con ello una mayor significatividad de los aprendizajes logrados.

Capítulo II: Marco metodológico

2.1 Perfil de los informantes

Para alcanzar el objetivo de nuestro estudio sobre la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del Español, hemos elegido a los alumnos y a los docentes como principales informantes. Les hemos elegido porque nuestro tema se focaliza más en las estrategias para el alcance de los objetivos fijados en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del español. Por ello, hemos trabajado con cuarenta y dos (42) alumnos de dos distintos institutos de Porto-Novo. Se trata de los institutos de Dowa y de Djassin. Entre los alumnos encuestados, están dieciocho (18) alumnas y veinticuatro (24) alumnos.

Respeto a los docentes, nos hemos acercado a veinte (20) profesores. Entre ellos hay trece (13) profesores y siete (07) profesoras. Los hay que enseñan desde hace casi 11 años. Para los demás, unos están al principio de su carrera y otros ya practican desde más de cinco (05) años. Tienen como títulos la licenciatura, el BAPES, el CAPES y la Maestría.

Tabla 1: Características de los informantes

Informantes	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Alumnos	24	18	42
Docentes	13	07	20
Total	37	25	62

Fuente: Realización propia

El cuestionario dirigido a los alumnos consta de nueve (09) preguntas entre las cuales se nota cinco (05) cerradas, dos (02) abiertas y dos (02) a la vez cerradas y abiertas. En cuanto al de los profesores, consta de once (11) preguntas en las cuales hay tres (03) cerradas, seis (06) abiertas y dos (02) a la vez cerradas y abiertas.

Recordamos que la primera pregunta tanto en el cuestionario de los alumnos como en el de los profesores se relaciona con las informaciones personales de los participantes. Es necesario mencionar también que las preguntas que denominamos cerradas son las que los participantes pueden contestar por “sí” o “no” mientras que las denominadas abiertas ofrecen a los participantes la posibilidad de dar sus puntos de vista y sugerencias. Las cerradas y abiertas a la vez son aquellas que los participantes no solo contestan por “sí” o “no” sino también pueden dar sus opiniones y sugerencias.

2.2 Instrumentos y procedimientos de la investigación

En la realización de este trabajo, hemos utilizado varios instrumentos y una metodología especial. En efecto, para lograr la fase empírica de nuestro trabajo de investigación nos hemos servido de los cuestionarios y de la observación de clase. Tuvimos dos cuestionarios; el primero dirigido a los alumnos y el segundo a los profesores. El cuestionario de los profesores consta de once (11) preguntas y lo hemos hecho en español ya que son practicantes de la lengua. El cuestionario dirigido a los alumnos está en francés y consta de nueve (09) preguntas. Asimismo hemos hecho observaciones. Siendo alumno de ELE cuando éramos alumno en el colegio, observábamos los hábitos y el modo de impartir clases que tenía nuestro profesor de español y habíamos notado las influencias de las actividades lúdicas en la impartición de su clase. También, cuando éramos cursillista en segundo grado, hemos observado nuestro tutor impartir clases y en tercer grado hemos desarrollado por nosotras mismas clases de español, teniendo en cuenta las actividades lúdicas. Pues las observaciones nos ayudaron mucho comprobar la importancia de las actividades lúdicas en la impartición de una clase de español. Las investigaciones bibliográficas y la navegación en internet nos ayudaron también sacar muchas informaciones. En lo que se refiere a las búsquedas bibliográficas, nos fuimos a varios centros tales como la biblioteca nacional, INFRE, la mini-biblioteca de la “Fondation Zinsou”, así como la Biblioteca de la Escuela de Magisterio de Porto-Novo, con motivo de consultar libros, documentos, tesis de BAPES y CAPES, relacionados con nuestro trabajo y el CAHE.

2.3. Presentación e interpretación de los resultados de la investigación

En esta parte de nuestro trabajo, hemos pensado que sería muy importante hacer un sondeo de opinión a nivel de los profesores en la utilización de las actividades lúdicas. Pues, a través de un cuestionario, hemos obtenido los resultados siguientes:

Tabla 2: Necesidad de las actividades lúdicas en clase de español

Preguntas	Profesores encuestados	Sí		No	
		Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
¿Según usted son muy necesarias las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del español?	20	18	80%	02	20%

Fuente: realización personal

Los resultados de este sondeo muestran que los profesores reconocen que las actividades lúdicas son muy importantes hoy día con los nuevos métodos de enseñanza de las lenguas extranjeras. Debemos notar que 80% de los profesores encuestados atestaron el papel de motivación que las actividades lúdicas pueden desempeñar en las clases de las lenguas extranjeras.

Tabla 3: Importancia de las actividades lúdicas

Pregunta n°8: Según usted, ¿cuál es la importancia de las actividades lúdicas?

Propuestas	Número	Porcentaje
Estimular a los aprendientes	10	50%
Hacerles amar la lengua	07	35%
Llevar a cabo sus objetivos	03	15%
Total	20	100%

Fuente: resultados de las encuestas

Los porcentajes dados por cada propuesta nos dan la ocasión de afirmar que el 50% de los profesores cuestionados piensan que las actividades lúdicas pueden estimular a los aprendientes. Por otra parte, el porcentaje de 35% observado a nivel de la segunda propuesta atesta que esas herramientas desempeñan un gran papel en el afecto que los alumnos tendrán para con la lengua española. El 15% obtenido a la última propuesta es el signo manifiesto que todos los profesores son conscientes que las actividades lúdicas ya no pueden solamente permitir el alcance de los objetivos. Pero, pensamos que logrando a motivar y a estimular a los aprendientes por medio de esas herramientas el profesor puede hacer amar el español a los aprendientes.

Tabla 4: Comportamiento de los alumnos frente a las actividades lúdicas en clase de español

Pregunta n°9: ¿Qué nota usted a nivel de los aprendientes cuando les propone una actividad lúdica?

Pregunta n°9	a-Están muy contentos y se interesan por la clase	b-No se interesan mucho a la clase sino a lo lúdico solamente	Porcentaje	
			a-	b-
Número de profesores encuestadas	11	09	55%	45%
Total	20		100%	

Fuente: realización personal

Esta tabla muestra que casi la mitad de los alumnos (45%) no se interesan mucho por la clase sino a lo lúdico solamente mientras que 55% de los alumnos se interesan de verdad por la clase. Eso quiere decir que aunque los profesores emplean las actividades lúdicas en sus clases, la mayoría de estos últimos no saben llamar la atención de los alumnos al emplear esas actividades. Deben elegir actividades lúdicas con objetivos pedagógicos bien definidos susceptibles de impedir toda desviación de atención del alumnado a la noción que él quiere enseñar.

Resultados del cuestionario dirigido a los alumnos

Hemos pensado que sería muy importante que tuviéramos igualmente en cuenta las opiniones de los alumnos. Así, hemos distribuido cuestionarios a los aprendientes de los institutos encuestados. Algunos de los resultados se presentan como sigue:

Tabla 5: Participación a una actividad lúdica en clase de español

Pregunta n°3: ¿Participaste alguna vez a una actividad lúdica en clase de español?

Pregunta n°3	Sí	No	Total
Número de alumnos encuestados	42	00	42
Porcentaje	100%	00%	
	100%		100%

Fuente: Realización nuestra

El porcentaje obtenido para el sí, confirma que esos alumnos conocen al menos una actividad lúdica. Esos aprendientes reconocen así que las actividades lúdicas son muy importantes para ellos en el proceso de su aprendizaje de la lengua española. El 100% obtenido a este nivel confirma la posición de los profesores en la primera tabla.

Tabla 6: papel que desempeñan las actividades lúdicas en los aprendientes

Pregunta n°5: ¿Qué importancias tienen para ti las actividades lúdicas que emplea tu profesor de español?

Pregunta n°5	Alumnos encuestados	Porcentaje
Propuestas		
Participar activamente a la clase	14	33,33%
Aprender con mucha dificultad	03	07,14%
Aprender fácilmente el español	11	26,19%
Adquirir muchos vocabularios	08	19,04%
Divertirse	06	14,28%
Total	42	100%

Fuente: Realización personal

Observamos a través de los porcentajes obtenidos que casi todos los aprendientes encuestados pudieron confirmar que las actividades lúdicas pueden ofrecerles diversas facilidades de aprendizaje de la lengua española. El porcentaje más débil 07,14% obtenido a nivel de la segunda propuesta muestra que estas actividades tienen más ventajas que inconvenientes.

Tabla 7: Sentimiento de los alumnos frente a las actividades lúdicas

Pregunta n°4: ¿Cómo te sientes cuando te invita el profesor a participar a una actividad lúdica de su clase?

Pregunta	Propuestas	Número	Total	Porcentaje
N°4	La alegría	39	42	92,85%
	La tristeza	00		00%
	El miedo	03		07,14%
Total				100%

Fuente: Realización personal

Las actividades lúdicas son destinadas a romper el estrés, a vivificar la clase y a aprender en un clima de serenidad. Este porcentaje de 92,85% por la propuesta “la alegría” confirma estas características de las actividades lúdicas; jugando, los aprendientes adquieren conocimientos. Los aprendientes del primer ciclo no han permitido ver que las experiencias de las actividades lúdicas desempeñan un papel determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestras clases.

Tabla 8: Uso de las actividades lúdicas en las clases de español

Pregunta n°9: ¿Suele utilizar tu profesor las actividades lúdicas en clases?

Pregunta	Sí	No	Total
Número	06	36	42
Porcentaje	14,28%	85,71%	100%

Fuente: Realización propia

La tabla 8 muestra que la mayoría de los profesores no suelen aplicar las actividades lúdicas en sus clases lo que puede ser el motivo de la no eficacia de la enseñanza del español en los institutos.

Capítulo III: Análisis, discusión y enfoques de soluciones

3.1 Análisis y discusión relacionados con las influencias de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del español

Los resultados de nuestro trabajo de investigación nos han permitido notar los motivos de la no eficacia de la enseñanza de la lengua española en nuestros institutos. Comprobamos a través de nuestras encuestas que hicimos en algunos institutos de Porto-Novo que la no utilización de las actividades lúdicas en las clases de español constituye un gran obstáculo a la eficacia de la enseñanza del español. En efecto, la tabla 3 atestigua de veras la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. Casi todos los alumnos nos afirmaron que sus profesores no emplean las actividades lúdicas en clase, el motivo de la no eficacia de la enseñanza del español. Ahora bien el docente tiene como responsabilidad de actuar de modo que los aprendientes asimilen bien el saber que él está enseñando. De allí debe emplear de vez en cuando las actividades que pueden llamar la atención de los alumnos con objetivos pedagógicos bien definidos. Puede enseñarles nociones pedagógicas mediante canciones, teatros, bailes etc. para que estos últimos se interesen por su clase. Además, notamos a partir de la pregunta dirigida a los alumnos que estos últimos no desconocen la importancia que tiene el uso de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación de una disciplina ya que la mayoría nos afirmó en la tabla 3 que participaron al menos una vez a una clase en la cual su profesor ha empleado actividades lúdicas en clase y que aquel día se sentían muy alegres y muy interesados por la clase. De allí podemos afirmar sin lugar a dudas que las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español son de suma importancia puesto que permiten a los alumnos interesarse por la clase.

Sin embargo, es importante notificar los inconvenientes de estas actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español. Cabe subrayar que los profesores encuestados a través del cuestionario que se les dirigimos, reconocen la importancia de las actividades lúdicas en una clase y están casi todos de acuerdo con el empleo de estas actividades en la impartición de sus clases. Pero según lo muestra la tabla 4, las respuestas a la pregunta nº9 nos dieron de saber que los alumnos de casi la mitad de

los profesores encuestados durante nuestras encuestas, no se interesan por la clase sino a lo lúdico solamente. Este fenómeno implica la responsabilidad de los profesores, es decir que al preparar estas actividades lúdicas, algunos profesores no se fijan objetivos pedagógicos en adecuación con la actividad lúdica propuesta. Los profesores deben saber que no basta con proponer actividades lúdicas sino actividades interesantes que tienen relación con la lección pedagógica que enseñar.

3.2 Diferentes tipos de actividades lúdicas

Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales,... pero en general, podemos dividirlos en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo.

Las actividades lúdicas, según El Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994:110-112), posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; los clasifica de la forma siguiente:

➤ **Juegos de observación y memoria:**

Se los señala como muy indicados para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.

➤ **Juegos de deducción y lógica:**

Se los señala como apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas. En realidad, pensamos que éste es más una técnica de creatividad, a la que podríamos aunar otras como dar el principio de una historia y que la completen, presentar una historia y que también el final, que nombren a los personajes de otra manera, que propongan profesiones para ellos, que también la historia de época.

➤ **Juegos con palabras:**

El Plan los propone para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, trabalenguas, chistes, adivinanzas... Da el ejemplo del juego de la palabra encadenada, que es una técnica que está en la poesía española de autor y tradicional, como por ejemplo: “*éste es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa/ en la casa hay un patio*” ...etc.

A estos ejemplos podríamos añadir los juegos que plantea Rodari en su *Gramática de la fantasía*, entre los que destacamos el Binomio fantástico y La piedra en el estanque y los que acabamos de citar de variación de historias. El juego con las palabras se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar. Un ejemplo de juego con las palabras podría ser a partir de la palabra lápiz.

Veamos algunos ejemplos:

- Buscar adjetivos para esa palabra, en primer lugar determinaríamos qué clase de lápiz es y posteriormente estableceríamos dos grupos de adjetivos: uno de la vida real y otro de la imaginación: lápiz azul/lápiz volador.

- El juego de:

¿Quién inventó la palabra? (creatividad).

¿Quién ha podido inventarla?

¿Dónde se encontraba?

¿Qué estaría haciendo cuando la inventó?

¿Cómo se le habrá ocurrido inventar esta palabra?

- Sustituir alguna vocal o consonante de la palabra elegida para obtener nuevos significados, por ejemplo lápiz-López, lápiz-nariz...

- Crear argumentos con la palabra lápiz para escribir una historia, luego leerla en voz alta, dialogar con los demás, grabarla y hacer un archivo con las historias.

- ¿Cómo sería un mundo sin lápices?

- Escribir un guión para un posible documental sobre lápices.

- El juego de los sonidos a través de los trabalenguas (objetivo: practicar distintas entonaciones, discriminación fonética, prefijos y sufijos..., por ejemplo el cielo está emborregado..., el lápiz está enlápizado, quién lo desenlápizará...).

El juego con el lenguaje y el habla proporciona formas de comportamiento manifiestas y fácilmente observables. Casi todos los niveles de organización del lenguaje (fonética, gramática, significado...) y la mayoría de los fenómenos de lenguaje y del habla constituyen recursos potenciales para las actividades lúdicas y generan en el alumno unos aprendizajes significativos y motivadores.

El M.C.E.R en su capítulo VII detalla la función que cumplen las tareas en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas y destaca dos apartados: los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua. Asimismo indica que el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma, pero se limita al ámbito educativo.

Se proponen ejemplos de actividades lúdicas que corroboran lo que hemos dicho al principio sobre las características del juego y clasifica los juegos de la forma siguiente:

- Juegos de lengua de carácter social:

- Orales (el juego del veo veo)

- Escritos (el juego del ahorcado)

- Audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas)

- Juego de tablero y cartas (palabras cruzadas, el diccionario, el de la oca, la baraja...)

- Charadas y mímica...

- Juegos de actividades individuales:
 - Crucigramas, sopa de letras, adivinanzas...
- Juegos de televisión y radio (cifras y letras, pasa palabra...), desde nuestro punto de vista no son individuales.
- Juegos de palabras
 - Anuncios publicitarios (disfruta la fruta)
 - Titulares de los periódicos (las dos caras de la moneda)
 - Pintadas (La contaminación no te da respiro)

En cuanto a los usos estéticos de la lengua hay que tener en cuenta la indicación del M.C.E.R: “Los usos imaginativos y artísticos de la lengua son importantes tanto en el campo educativo como en sí mismos”. Las actividades estéticas pueden ser de expresión, de comprensión, interactivas o de mediación y pueden ser orales o escritas. Comprenden actividades como las siguientes:

- cantar (canciones infantiles, canciones populares, canciones de música pop, etc.)
- volver a contar y escribir historias, etc.
- escuchar, leer, contar y escribir textos imaginativos (cuentos, canciones, etc.) incluyendo textos audiovisuales, historietas, cuentos con imágenes, etc.
- representar obras de teatro con guión o sin él, etc.
- presenciar y escenificar textos literarios como, por ejemplo: leer y escribir textos (relatos cortos, novelas, poesía, etc.), representar y presenciar como espectador recitales, obras de teatro y de ópera, etc.

En cuanto a los usos estéticos, el M.C.E.R aclara que aunque es un resumen de lo que tradicionalmente ha sido muy importante, y puede parecer superficial, no se pretende que sea así. Porque las literaturas nacionales y regionales contribuyen a la

herencia cultural europea, que el Consejo de Europa considera «un patrimonio común valioso que hay que proteger y desarrollar».

Los estudios literarios cumplen muchos más fines educativos, intelectuales, morales, emocionales, lingüísticos y culturales que los puramente estéticos. Los usuarios del Marco de referencia determinarán qué usos lúdicos y estéticos de la lengua tendrá que aprender el alumno, cómo se le capacitará para ellos o qué se le exigirá al respecto.

Otras clasificaciones atienden al medio utilizado (radio, cine informática...), a nivel de competencia, a los objetivos que se proponen, a los métodos del juego, a las destrezas y al momento de su utilización. En cuanto al momento de su utilización los clasificaremos en:

- Juegos de iniciación
- Juegos exploratorios de nivel
- Juegos de introducción o revisión de un contenido
- Juegos de evaluación

Por ejemplo, para iniciar una clase, y que se conozcan a los alumnos podemos realizar actividades como: búsquedas de datos para rellenar una ficha en niveles de principiantes.

Respeto a los exploratorios de nivel en los que se pretende saber si el alumno conoce una estructura determinada, se puede indagar mediante un relato de un cuento de su propio país (imperfecto/ indefinido).

Para desarrollar o revisar un contenido gramatical, podríamos plantear:

- El juego oral acumulativo: En la casa hay...una habitación; en la casa hay una habitación y una cocina... en la nevera hay.... (repaso de vocabulario).
- Juegos de adivinanza de un personaje que permiten practicar verbos como ser/estar/tener, muy adecuado para nivel de principiantes.

Ejemplos

Adivinanza: nacido en 1949 en Yako, fui un presidente africano muerto por asesinato. ¿Quién soy?

Respuesta: Thomas Sankara.

Respecto a los juegos de evaluación, algunos de los juegos editados en formato informático, como los de Edelsa, incluyen una evaluación o eficacia en la realización del juego que sirve para determinar si el alumno puede pasar a un estadio de más dificultad o tiene que repetir la actividad.

Todos los juegos pueden servir para evaluar en un momento determinado cualquier contenido de una unidad didáctica. Según el aspecto que evaluar, seleccionaremos el juego apropiado que contenga o bien aspectos de vocabulario, de estructuras gramaticales, de fluidez verbal, de fonética...Ya que el juego y sus diferentes características fueron aclarados, ahora pasemos a la oralidad.

3.3 Importancia de las actividades lúdicas

Son muchas las ventajas que las actividades lúdicas proporcionan a la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE). Entre los beneficios que las actividades lúdicas proporcionan a la educación en general y al desarrollo de la expresión oral en el caso nuestro, recogemos las palabras de la profesora Catherine Garvey cuando dice: « Las actividades lúdicas conllevan la participación activa por parte del jugador (...). Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por tanto una actividad de gran importancia ».

Llevando estas palabras al campo de la educación de Español como Lengua Extranjera, y partiendo de ellas, podemos establecer una serie de ventajas que las actividades lúdicas nos van a proporcionar al desarrollo de nuestras tareas diarias como docentes de español.

- « Los juegos proporcionan una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente, por lo que constituyen un puente entre la clase y el mundo real » (*Hadfield, 1987, III*).

- Son actividades que estimulan la adquisición de una lengua extranjera porque aumentan el grado de motivación y crean una necesidad inmediata de respuesta.
- La propia estructura del juego hace que los estudiantes exploten su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad y estén más concentrados en el contenido de sus preferencias que en la estructura de las mismas.
- Favorecen un clima positivo, relajado, distendido, de confianza e intercambio mutuo.
- Permiten recrear contextos diferentes y, así, variar a su vez los registros lingüísticos.
- Incitan a la participación. Durante el tiempo que dura el juego todos se ven envueltos de una manera activa en el proceso.
- Disminuyen el tiempo de intervención del profesor.
- El elemento de diversión que proporcionan motiva que, de una forma amena, puedan practicarse contenidos "serios".
- La propia estructura del juego hace que los estudiantes exploten su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad y estén más concentrados en el contenido de sus preferencias que en la estructura de las mismas (es el profesor el encargado de controlarlas).
- Su utilización es muy versátil. El profesor puede emplearlos como:
 - un tanteo previo sobre determinados aspectos que se quiera introducir
 - una comprobación de lo aprendido;
 - una revisión;
 - un diagnóstico de necesidades;
- Son divertidos.
- Les dan a nuestras clases más vida, color, nuevas sensaciones.
- Nos permiten presentar contenidos nuevos, a la vez que afianzar y repasar los contenidos aprendidos.
- Desde una perspectiva personal, los juegos generan placer, al mismo tiempo que desarrollan la creatividad y la imaginación.
- Favorecen la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

- El estudiante pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo.
- Los juegos apelan a estudiantes con estrategias de memorización visuales, cinéticas y auditivas.
- Son un reto personal.
- Fomentan que el estudiante esté activo y tome responsabilidad por su propio aprendizaje.

3.4 Enfoques de solución y recomendaciones

Como lo podemos notar a través del análisis de los datos más arriba, las actividades lúdicas son muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del español como lengua extranjera (ELE). Pero esta herramienta tanto didáctica como pedagógica no puede servir adecuadamente si su uso eficaz no se toma en cuenta por todos los distintos actores y personajes educativos. Por ello, nos proponemos aquí dar algunas disposiciones prácticas primero a los profesores, después a los padres y en último lugar a los alumnos.

➤ Los profesores

De todos nuestros análisis, se destaca que el profesor debe estar muy seguro de las actividades lúdicas que va a emplear, conocerlas y sentirse cómodo con ellas, su gana va a motivar a los aprendientes su emoción al jugarlo pasará el espíritu del juego al resto del grupo.

Es aconsejable motivar constantemente a los alumnos durante las actividades lúdicas y no permitirles que se desmoronen o pierdan el entusiasmo si van perdiendo. Aliénalos tratando de ser lo más imparcial posible. Es muy importante ser justo en los juegos, premiando al ganador o los ganadores, esto incentivará futuros juego. El nivel y la personalidad de los aprendientes son factores clave al momento de decidir qué juegos jugar con ellos. Otros factores son la cantidad de los aprendientes, la edad, las necesidades lingüísticas y los estilos de aprendizaje. Las actividades lúdicas que proponer deben ser más fáciles al principio y la dificultad se debe ir incrementando. Es

muy importante que todos los juegos requieran de alguna habilidad o conocimiento de la lengua para llegar a la meta y este lenguaje debe ser acorde al nivel de los aprendientes y al momento específico del programa.

Es indispensable que los profesores establezcan las reglas de manera clara y asegurar que sean respetadas. Nunca se debe cambiarse en mitad del juego. Es mejor si el reglamento del juego está escrito, en una hoja o en la pizarra, de esta manera es exterior al profesor y éste no aparece como el juez y refiere del juego, sino como un facilitador o animador del mismo. No obstante es aconsejable interrumpir el juego con correcciones, ya que los aprendientes estarán más concentrados en la fluidez que en la precisión. Es mejor tomar nota y trabajar los errores al final de la actividad o en otra clase.

Resulta de gran importancia subrayar que los profesores deben aprender a tranquilizar a los alumnos respecto a las distracciones exageradas causadas por estas actividades lúdicas cuando se les usa como “entrada”. Les pueden practicar como “cierre” si no resulta fácil tranquilizar a ellos.

➤ **Los padres**

Respecto a los padres, lo único que nos interesa aquí es su apoyo en la aplicación de las actividades lúdicas una vez los alumnos se vuelven a casa. Les aconsejamos también que compren los documentos que pueden servir de apoyo para ayudar a sus hijos.

➤ **Los alumnos**

Aquí es de suma importancia que los alumnos sepan que las actividades lúdicas no son solamente un pasatiempo. Porque practicándolas, no solo se puede divertirse sino también se aprende. Muchos son las nociones que pueden adquirir si se concentran y si se dan verdaderamente a estas actividades. Deben intentarse una vez de regreso a casa para consolidar lo que les enseñaron sus profesores. Es necesario que sepan que en la práctica de los juegos, solo hay la victoria, que a veces se puede conocer la derrota. En el juego se gana como se pierde, entonces inútil frustrarse. Cuando uno pierde, solo se esfuerza más para conseguir la victoria. Y si en el camino encuentran obstáculos, tienen que aprender a superarlos sin frustrarse ni desalentarse. Deben esforzarse para

aprovechar estas actividades para consolidar su nivel. Que su deseo de ganar les aliente más a exteriorizarse.

Propuestas de actividad lúdica

Las actividades lúdicas propuestas en este trabajo tienen el objetivo de reforzar el aprendizaje, aunque, en algunos casos, puedan utilizarse para la introducción de contenidos. Ellos presentan tipos variados y formatos conocidos como, por ejemplo, juegos de tablero, de baraja..., y están programados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un profesor.

Ejemplo de actividad lúdica

Tipo de juego: Adivinar (Conocerse)

Objetivo Lingüístico: Información personal

Tipo de actividad Práctica: semilibre, entrada en calor, separador o cierre.

Duración: 5 a 20 minutos

Destrezas en juego: Comprensión y expresión oral

Procedimiento:

- Un aprendiente, designado por el profesor, elige un compañero y sin decir quién es, describe su personalidad y el estudiante que está siendo descrito debe identificarse a sí mismo.
- Gana el estudiante que necesite de menos pistas para adivinar.

CONCLUSIÓN

En resumidas cuentas, podemos afirmar que las actividades lúdicas constituyen una actividad inherente al proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación de cualquier disciplina. En el caso de la enseñanza-aprendizaje-evaluación del español como lengua extranjera es de suma importancia su empleo. Sabido es que los hombres naturalmente aprenden a relacionarse con su ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Así que las actividades lúdicas son imprescindibles en el marco educativo. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. A lo largo de la historia, las actividades lúdicas han sido valoradas como aspecto fundamental en la formación del individuo. Consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del alumno.

Por la facilidad de introducirlo en cualquier momento del proceso educativo, puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, o la presentación de un nuevo contenido o el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de estructuras explicadas ya en el aula.

Las actividades lúdicas constituyen una herramienta excelente que permite practicar unas estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socioculturales de países. Permite también planificar actividades que nos llevan más allá del dominio de las estructuras lingüísticas y que los aprendientes del Español como Lengua Extranjera (ELE) las pueden utilizar para comunicarse en situaciones reales. Son símbolos de la vida y una preparación para la misma; a través de ellas, el aprendiente se habitúa a superar obstáculos con placer. El deseo de los aprendientes conforme con nuestra encuesta, es que las clases de español sean acompañadas de actividades lúdicas para crear un ambiente propicio para una buena y mejor adquisición de los conocimientos durante las clases de español.

Los docentes, conscientes de la importancia de la oralidad en el proceso de la enseñanza del Español como Lengua Extranjera, tienen que usar todas las actividades lúdicas de las cuales los alumnos pueden sacar muchos provechos sobre todo en el campo de la adquisición del vocabulario, y su actualización a través de la expresión oral. Es también de suma importancia saber usar dicha herramienta para no perder la

atención por parte de los alumnos y para no fastidiarles. Cualquier actividad de cualquier tipo, un docente experto la puede convertir en lúdica.

BIBLIOGRAFÍA

1. AMÓS COMENIO, J. (2000): *Didáctica Magna*, México, Editorial Porrúa, edición décimo primera.
2. ARISTÓTELES. (1970): *Ética a Nicómaco*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, L. IV.
3. ARISTÓTELES. (1997): *La Política*, Madrid, Espasa Calpe.
4. BISHOP, A. J. y al. (2008): *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
5. BLANCHE-BENVENISTE, C. (1998): *Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura*. Barcelona: Gedisa.
6. BRUNER, J. (1980): *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza.
7. CAILLOIS, R. (1957): *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard.
8. CAILLOIS, R. (1986): *Clasificación de juegos*, en los juegos y los hombres, México, FCE.
9. CONSEJO DE EUROPA (2001): Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, *Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*, Estrasburgo, departamento de Política Lingüística.
10. DELVAL, J. (1996): *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
11. DE GAINZA, M. y LARES, M. (2011): “*Conversaciones con Jorge Fukelman*”, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
12. DE GAINZA, M. y LARES, M. (2015): Texto establecido de “Ponerse en juego”, Seminario de Jorge Fukelman en el Círculo psicoanalítico del Caribe. Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
13. DEWEY, J. (1997): *La naturaleza del método y El juego y el trabajo en el programa, en Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la*

educación, 2ª ed., Lorenzo Luzuriaga (trad.), Madrid, Morata, (Pedagogía. Raíces de la memoria), pp. 145-157 y 169-178.

14. ENCICLOPEDIA, *orientaciones para padres y maestros*, (1988), *el niño y su mundo*; Madrid.
15. FINGERMANN, J. G. (1970): *El juego y sus proyecciones sociales*, Buenos Aires, Ateno.
16. GARVEY, C. (1985): *El juego infantil*, Madrid, Morata.
17. GÓMEZ CIMIANO, J. (2003): *El Homo Ludens* de Johan Huizinga, Retos: *Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 4, pp. 33-35. Huizinga, J. (1987), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza.
18. HUIZINGA, J. (2012): *Homo Ludens*, Tercera edición, Editorial Alianza S.A., Madrid.
19. HUIZINGA, J. (1968): *Homo ludens*, Barcelona MC.
20. Colectivo de autores, (1994): *El Plan Curricular del Instituto Cervantes*, Alcalá de Henares. Instituto Cervantes.
21. LABINOVICZ, (1987): *introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y Enseñanza*; Editorial Iberoamérica; Barcelona.
22. LABRADOR, M. J. y NAVARRO, C. (2003): *El juego como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de ELE*, en *El Hispanismo en la república Checa*, Ministerio de educación, Cultura y deporte.
23. LARES, M. J. (2014): *Juego e infancia*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
24. MONEREO, C. (coord.) y al. (1998): *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*, 5ª Ed, Barcelona, Graó.
25. MOORE, P. (1989): *El juego en la educación*; Barcelona, Herder.
26. MORENO, M. (1983): *La pedagogía operatoria*; Madrid, LAIA.

- 27.** MOROTE, P. (2002): *Las adivinanzas en la enseñanza del español como lengua extranjera*, en Actas XII Congreso de ASELE, Valencia, Editorial de la U. P. V143-157.
- 28.** PECCI, M. C., HERRERO, T., LÓPEZ, M. y MOZOS, A. (2010): *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mc Graw-Hill/Interamericana.
- 29.** PRIETO, F. L.B. (1984): *El juego. Principios generales de educación*, Caracas, Monte Ávila Editores.
- 30.** SCHILLER, F. (1945): *La educación estética del hombre*, trad. De M. García Morente, Madrid, Espasa Calpe.
- 31.** VYGOSTSKI, L. (1990): *el desarrollo de los procesos psicológicos*, Planeta, España.
- 32.** VYGOTSKY, L. S. (1997): *El papel del juego en el desarrollo del niño*, Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica, núm. 66, pp. 5-11.
- 33.** YAGÜELLO, M. (1983): *Alicia en el país del lenguaje*, Madrid, Mascarón
- 34.** El web: www.universidadtangamanga.edu.mx/
- 35.** El web: <http://edudistancia2001.wikispaces.com/fil>
- 36.** El web: <http://www.rae.es/>, Diccionario de la Real Academia Española (consultado en febrero de 2010).

APÉNDICES

Apéndice 1

Questionnaire dirigé à l'endroit des apprenants

Ce questionnaire t'est adressé pour que tu puisses donner ton opinion sur l'influence des activités ludiques (jeux ou musiques) sur le processus enseignement-apprentissage-évaluation chez les apprenants de l'Espagnol comme Langue Etrangère. Nous te prions de bien vouloir répondre aux questions ci-après :

1- Age Sexe: M F Classe

2- Pourquoi as-tu choisi l'apprentissage de la langue espagnole?.....
.....
.....

3- As-tu participé une fois à une activité ludique au cours d'espagnol ?

Oui Non

Si oui, comment et à quelle occasion ?
.....
.....
.....

4- Que ressens-tu lorsque le professeur t'invite à participer à une activité ludique à son cours ?

a) La joie La tristesse La peur

5- Les activités ludiques que ton professeur d'espagnol te propose en classe peuvent te permettre:

- a) de participer activement au cours
- b) d'apprendre avec beaucoup de difficultés
- c) d'apprendre facilement et sans peur l'espagnol
- d) d'acquérir beaucoup de vocabulaire
- e) de te distraire et de t'amuser

6- Laquelle de ces activités, jeux et chansons, préfères tu que le professeur te propose plus ?

a) Les jeux b) Les chansons

7- Selon toi, les activités ludiques sont-elles nécessaires dans l'apprentissage de l'espagnol ?

Oui

Non

Pourquoi ?

.....
.....
.....

8- Que peux-tu suggérer pour un apprentissage efficace de l'espagnol à partir des activités ludiques ?

.....
.....
.....

9- Ton professeur a-t-il l'habitude d'utiliser des activités ludiques en classe ?

.....
.....
.....

MERCI POUR TA COLLABORATION

Apéndice 2

Cuestionario dirigido a los profesores

¡Estimado profesor! Es para tener más informaciones sobre las influencias de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del Español como Lengua Extranjera que hemos decidido someterle este cuestionario. Le rogamos que conteste a las preguntas que siguen:

1- Título..... Estatuto.....
Sexo..... Antigüedad.....

2- ¿Piensa usted que las actividades lúdicas son necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación del español?

Sí No

Justifique su respuesta

.....
.....
.....

3-¿Usted tiene por costumbre enseñar juegos y canciones a los alumnos?

Sí No

Si lo hace, ¿cómo?

.....
.....
.....
.....

4-¿Qué tipo de juegos y de canciones usted enseña a sus alumnos?

.....
.....
.....

5-¿Qué papel desempeñan estas actividades durante el desarrollo de su clase?

.....
.....
.....
.....

6-¿Qué tipos de canciones prefieren los alumnos?

.....
.....
.....

7-¿A qué nivel de su enseñanza intervienen estas actividades?

.....
.....
.....

8- Según usted, las actividades lúdicas pueden permitir al profesor:

- a) estimular a los aprendientes
- b) hacerles amar la lengua
- c) llevar a cabo sus objetivos

9- ¿Qué nota usted al nivel de los aprendientes cuando les propone esas actividades?

Están muy contentos

No se interesan mucho

10- ¿Cuáles son las dificultades que encuentra usted a menudo en la ejecución de esas actividades?

.....
.....
.....

11- ¿Cuáles son sus recomendaciones para que estas actividades lúdicas sean eficaces en los aprendientes del Español como Lengua extranjera?

.....
.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN