



UEPB
Universidade
Estadual da Paraíba

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LETRAS/ESPAÑHOL**

MARIA DANIELA MEDEIROS

**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ESPANHOL COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA**

**Campina Grande – PB
2016**

MARIA DANIELA MEDEIROS

**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ESPANHOL COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Letras com habilitação em Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Letras Espanhol. Orientador: Prof. Esp. Júlio César Vasconcelos Viana

**Campina Grande – PB
2016**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

M488l Medeiros, Maria Daniela
O lúdico na aprendizagem do espanhol como língua estrangeira [manuscrito] / Maria Daniela Medeiros. - 2016.
29 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2016.
"Orientação: Prof. Esp. Júlio César Vasconcelos Viana,
Departamento de Letras e Artes".

1. Ludicidade. 2. Motivação. 3. Aprendizagem. I. Título.
21. ed. CDD 371.337

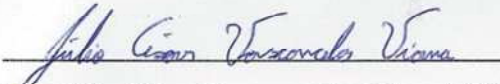
MARIA DANIELA MEDEIROS

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ESPANHOL COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA


Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Letras com
habilitação em Língua Espanhola da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito para obtenção do título de
Licenciatura em Letras Espanhol.
Orientador: Prof. Esp. Júlio César
Vasconcelos Viana

Aprovada em: 09/05/2016.

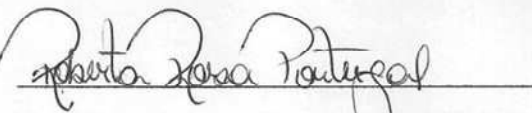
BANCA EXAMINADORA


Prof. Esp. Júlio César Vasconcelos Viana/UEPB
Orientador

Nota: 9,5


Prof.ª Dra. Marta Lúcia de Souza Celino/UEPB
Examinadora

Nota: 7,5


Prof.ª Ms. Roberta Rosa Portugal/UEPB
Examinadora

Nota: 7,5

Campina Grande – PB
2016

A Deus, autor da minha vida,
Pela força e perseverança diária, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela presença em minha vida e pela força me dada de continuar a perseverar até o término de todos estes anos.

Aos meus pais Maria José e Francisco, pelo esforço e orações.

Aos meus irmãos, por toda ajuda me dada ao longo desta caminhada.

Ao meu orientador Júlio César Vasconcelos Viana, pelo esforço, dedicação e confiança.

Às minhas amigas e companheiras de curso, Jaqueline Dayana, Maria José e Sineide, por dividirem comigo os bons e difíceis momentos desta trajetória, as quais levarei para sempre em meu coração.

Aos meus avós Manoel e Sebastiana e meu padrinho José Damião por todo valor dado ao estudo.

Ao meu namorado Alison Rafael e sua família, pelo carinho e apoio.

Às inúmeras pessoas que direta ou indiretamente contribuíram para minha formação, o meu muito obrigado, que Deus abençoe a todos.

Ainda que eu falasse as línguas dos homens e dos anjos,
Se não tiver amor, sou como o bronze que soa,
ou como o címbalo que retine.

(1 Cor, 13-1)

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Maria Daniela Medeiros¹

RESUMO

As atividades lúdicas, quando utilizadas no âmbito escolar, propiciam aulas mais amenas que despertam o interesse dos alunos, uma vez que estes estarão aprendendo de forma dinâmica. A partir disso, pretendemos com este trabalho, levar os professores em formação, na licenciatura de Letras com habilitação em língua espanhola, a refletirem a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula, como forma de contribuição para a formação do aluno e auxílio para os professores no momento de suas aulas. A partir destes fatores, objetivamos neste trabalho, realizar um estudo bibliográfico com ênfase nas atividades lúdicas para o ensino da língua espanhola. Para alcançar nossos objetivos, dividimos nossa pesquisa em dois momentos: no primeiro, baseando-nos nas OCEM (2006) baseando-nos em Antunes (2008), Sommerhalder e Alves (2011) e Sátiro (2012), debatemos sobre os desafios e a importância do professor de língua espanhola, trabalhar atividades lúdicas em suas aulas, como forma de estímulo à criatividade. No segundo momento, discorremos sobre o professor em formação e o lúdico nos ancorando em Almeida (1995), fazendo uma relação entre as teorias e a experiência que obtivemos durante o estágio supervisionado de nosso curso. Finalizamos o trabalho fazendo nossas considerações sobre o tema.

Palavras- Chave: Ludicidade. Motivação. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A partir da vivência em sala de aula proporcionada durante a disciplina de Estágio Supervisionado, do curso de Licenciatura em Língua Espanhola, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), podemos perceber a pouca importância que se dá a inclusão de recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem, que tendem a propor uma dinamização das aulas de língua espanhola realizadas em turmas de Ensino Médio de Escolas da Rede Pública de Ensino.

Este fato nos inquieta, pois sabemos que o lúdico propicia momentos de descontração, estímulo da criatividade, e interação entre alunos e professores. Dessa maneira, esse tipo de ferramenta vem com a proposta de inovar e facilitar o processo de ensino, uma vez que são ferramentas pedagógicas nas quais os alunos passam a desenvolver diretamente sua aprendizagem e não estarão apenas recebendo as informações, e sim interagindo tanto com o

¹ Aluna de Graduação em Letras Língua Espanhola na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail: dannymedeirosaj@gmail.com

professor, quanto com o grupo de maneira dinâmica, despertando seu entusiasmo e criatividade no momento das aulas.

Tendo em vista a falta de interesse pela língua espanhola, presente em muitos alunos, surge a partir daí, a necessidade de trazer para as aulas de espanhol um maior entusiasmo e dinamismo, que envolverá os alunos para que participem efetivamente das atividades e conseqüentemente, desenvolvendo o aprendizado. Nesse sentido, essa falta de interesse dos alunos, torna-se um desafio para o professor, que em muitos casos se vê desmotivado.

Diante do que foi apresentado, pretendemos com este trabalho, levar os professores em formação, na licenciatura em língua espanhola, a refletir sobre a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula, como forma de contribuição para a formação do aluno e auxílio para os professores no momento de suas aulas.

Pretendemos através de uma pesquisa bibliográfica, evidenciar algumas teorias que defendam a utilização do lúdico em sala de aula, como um fator positivo na educação de jovens em formação. Assim, objetivamos refletir neste trabalho, acerca do uso de recursos lúdicos, como meios de inovar e auxiliar o professor de língua espanhola no momento de suas aulas.

Buscando alcançar nossos objetivos, dividimos este artigo em dois momentos: no primeiro, seguindo as Orientações Curriculares do Ensino Médio (2006), trataremos os principais desafios do professor no ensino do espanhol e a importância do mesmo. Baseamos-nos em Antunes (2008), discorrendo sobre o papel fundamental do professor na aplicação dos jogos. Baseamos-nos ainda, nos escritos de Sommerhalder e Alves (2011) e Sátiro (2012), através dos quais analisamos as possibilidades de se trabalhar atividades lúdicas nas aulas de espanhol, como forma de estímulo da criatividade. No segundo momento, fizemos uma relação entre as teorias citadas anteriormente e a experiência que obtivemos durante o estágio supervisionado de nosso curso e finalizamos fazendo nossas considerações sobre o tema.

1. O LÚDICO EM AULAS DE LÍNGUA ESPANHOLA

Sabendo que o lúdico é uma importante estratégia que vem com a proposta de inovar e ser mais um subsídio para o professor, neste capítulo direcionamos nossa atenção para os tópicos seguintes: no 1º, abordamos os desafios do professor no ensino do espanhol. No 2º tópico, evidenciamos a postura que o professor deve manter durante uma atividade dessa natureza, tendo em vista que este será peça fundamental para o sucesso da aula, mantendo sempre uma posição firme para assim dar limites às brincadeiras e obter o controle da turma.

No 3º tópico, abordamos as inúmeras vantagens promovidas por estas atividades e as variadas formas de trabalhá-las. Por fim, enfatizamos como o lúdico é inserido de forma positiva na vivência em sala de aula, como agente motivacional e estimulador da criatividade.

1.1 OS DESAFIOS DO PROFESSOR NO ENSINO DO ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

O aprendizado de uma língua estrangeira é hoje fator de extrema relevância, tendo em vista a conectividade cada dia mais rápida entre pessoas do mundo inteiro. Em contrapartida, ainda há certas resistências a este aprendizado, em especial, nas escolas, por parte dos alunos, onde estes muitas vezes não dão a menor importância ao estudo de uma língua estrangeira, e são várias as desculpas apresentadas por eles para o menosprezo quase que total à língua a ser aprendida. Acreditar que não há necessidade de aprender um novo idioma é um dos motivos que levam o alunado a uma total desmotivação. Partindo desta realidade, e tendo em vista a importância de se trabalhar uma segunda língua, sabe-se que são muitos os desafios encontrados pelo professor.

Ao entendermos que a função maior de uma língua estrangeira no contexto escolar é contribuir para a formação do cidadão, é preciso determinar, também, o papel que os professores efetivamente nele exercem. Muito acima de uma visão reducionista e limitadora, os professores são agentes – junto com os estudantes – da construção dos saberes que levam um indivíduo a “estar no mundo” de forma ativa, reflexiva e crítica (OCEM, 2006, P.146)

De acordo com os OCEM (2006), podemos refletir que aprender uma língua estrangeira faz parte do crescimento do indivíduo, fazendo deste, ser atuante na sociedade, conhecedor de outras culturas, crenças, costumes. Trabalhar com métodos muito tradicionais, onde só o professor fala, e os alunos alinhados em suas carteiras, apenas escutam, resultará em aulas tediosas, sem estímulos. Se em muitos casos aprender uma língua estrangeira já gera desinteresse no alunado, escolher métodos que geram desinteresse os distanciará ainda mais da proposta de aprendizagem e de aulas produtivas. Fazer o aluno acolher tais questões nem sempre é tarefa fácil. Partindo destas primícias, os jogos lúdicos vêm com a proposta motivacional no ensino do espanhol, agindo assim como ferramenta de ensino, com a finalidade de proporcionar aulas que de fato despertem o interesse dos alunos.

O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, irresponsável, o professor amoroso da vida e das gentes, o

professor mal-amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum desses passa pelos alunos sem deixar sua marca. (FREIRE, 1996, p.27)

Dessa forma, entendemos que deixar marcas positivas na vida dos alunos é sem dúvida, gratificante. Poder contribuir para o crescimento dos mesmos, acreditar e apostar em recursos que o façam crescer e ter vontade de aprender ajudará o professor a lidar com todos os obstáculos e desafios que se apresentarem em sua jornada.

Sabemos que são muitos os desafios, em muitos casos a própria escola não dispõe de materiais e recursos que dão suporte ao professor, em contrapartida se faz necessário ao professor usar a criatividade e buscar meios para superação de carências materiais. Chalita (2004) evidencia muito bem a importância do professor que se dá muito acima de recursos materiais

[...] A alma de qualquer instituição de ensino é o professor. Por mais que se invista em equipamentos, em laboratórios, bibliotecas, anfiteatros, quadras esportivas, piscinas, campo de futebol- sem negar a importância de todo esse instrumental-, tudo isso não se configura mais do que aspectos materiais se comparados ao papel e a importância do professor (CHALITA, 2004, p. 152)

Em síntese, o professor é peça fundamental, responsável pelo sucesso de suas aulas, capaz de superar qualquer necessidade material. Para tanto é preciso estar comprometido com sua tarefa de formar cidadãos ativos na sociedade e que tenha amor pelo que faz, visando sempre o bem e o crescimento dos seus.

Vale ressaltar que as diferenças entre as turmas pode levar o professor a tomar medidas diferentes para cada grupo, assim, o professor deve estar atento ao perfil de cada turma, já que existem em cada uma, particularidades que lhe permitirão ou não se utilizar de atividades lúdicas, e nem sempre os métodos utilizados em determinada turma, funcionará em outras. Saber lidar com tais diferenças é fundamental para o professor, pois lhe facilitará a viabilização dos conteúdos.

Neste sentido é imprescindível que o professor tenha atenção em relação a essas questões e que possa elaborar as atividades se adequando as necessidades e deficiências de cada turma. De acordo com Chalita (2004), “A questão não é da classe, da turma, é do professor; é dele que se espera maturidade e preparo para rever seu método e buscar outras maneiras de envolver os alunos” (CHALITA, 2004, p.129). Deste modo, se faz necessário que o professor avalie a forma de aprendizagem da turma, analise os eventuais problemas

existentes, e aposte em métodos que o auxilie e o faça superar os desafios de acordo com a necessidade de cada turma, visando sempre as particularidades das mesmas.

Ainda de acordo com a autora, a utilização de jogos lúdicos como estratégia pedagógica, auxiliará o professor na resolução dos problemas presentes em sala de aula. Saber executar tais jogos trabalhando os conteúdos programados será uma maneira nova de ensino, onde os alunos certamente se motivarão e conseqüentemente resultará em melhorias no processo de ensino e aprendizagem. É evidente a necessidade de mudança no âmbito educacional, tendo em vista a falta de interesse dos alunos nas escolas, não sentem entusiasmo nem motivação.

Investir em jogos lúdicos nas aulas de língua espanhola é apostar em aulas que amenizem esta problemática, resultando assim em melhorias significativas, uma vez que é dever de todos, buscar metodologias que contribuam para uma aprendizagem eficaz e que gerem nos alunos momentos de interação e participação, e que façam com que estes aprendam um novo idioma e se motivem a estar aprendendo tudo aquilo que lhe será de crescimento para sua vida profissional e acima de tudo crescimento como pessoas.

1.2 O PAPEL DO PROFESSOR NA APLICAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Apesar das atividades lúdicas promoverem uma maior autonomia aos alunos, o professor é peça chave no exercício das mesmas, uma vez que este estará como mediador de tudo. É necessário que o professor saiba conduzir a atividade de forma que sendo bem empregado, consiga chegar ao objetivo almejado: o aprendizado. Trabalhar com este tipo de atividade gera uma maior independência ao alunado, uma vez que estarão sendo protagonistas das atividades, sendo assim, o professor aquele que orienta. Apesar da autonomia dos alunos frente às atividades desta natureza, a postura séria do professor frente a esse tipo de atividade é de extrema importância.

Elemento indispensável e imprescindível na aplicação dos jogos é o professor. Um profissional que assume sua crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve os jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais, desenvolvendo uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas que essa linha não limita sua sensibilidade, alegria e entusiasmo. Um promotor de brincadeiras, que sabe brincar. (ANTUNES, 2008, p.12)

Celso Antunes (2008) aponta a importância das atividades lúdicas, e o papel do professor, que estará mediando os jogos de acordo com a necessidade de cada aluno, de cada turma. Antunes enfatiza que é necessário saber executar os jogos de modo que estes não se tornem meras brincadeiras, porém que sejam propostas de estímulos para se chegar à compreensão do conteúdo trabalhado. As atividades lúdicas trazem para as aulas mais prazer, estimulam a criatividade, além de proporcionarem um contato maior com o outro, o que gera um ambiente amistoso, proporcionando respeito e cumplicidade.

Atualmente, ainda se vê escolas com métodos muito tradicionais, muitos professores não inovam suas aulas, não apostam em aulas mais dinâmicas. Isso ocorre muitas vezes pela desmotivação dos próprios professores frente a um alunado que não responde de forma positiva aquilo que o professor lhe oferece. Porém é necessário apostar em algo que obtenha a participação dos alunos, embora isso exija do professor muito esforço, força de vontade e principalmente perseverança. Concordando com Antunes (2008), “o jogo jamais pode surgir como ‘trabalho’ ou estar associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais” (ANTUNES, 2008, p. 41), ou seja, o professor terá nas atividades lúdicas uma forma de vencer o desânimo, a desmotivação e o tradicionalismo em suas aulas, garantido assim uma maior participação dos seus alunos, dando a estes uma nova oportunidade de resgatar a vontade de estudar, aprender e conviver em um ambiente que lhe proporcione prazer.

1.3 A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE ESPANHOL

Trazer o lúdico para sala de aula é uma maneira de obter melhores resultados no processo da aprendizagem, uma vez que os alunos muitas vezes não sentem mais prazer pelo estudo.

É por essas e outras razões que se faz necessário buscar meios que possam desenvolver o senso crítico do aluno, a capacidade de ser autor de suas próprias ideias e pensamentos, devolvam a estes o prazer, a alegria de estarem adquirindo conhecimentos, principalmente quando diz respeito a outra cultura, um outro povo que não é o seu, e esta é a proposta trazida pelo lúdico. Quando se tem entusiasmo tudo fica mais fácil, o que antes era chato ou obrigatório, agora passa a ser momentos descontraídos e acima de tudo estarão aprendendo os conteúdos trabalhados. Quando o professor aposta em aulas mais dinâmicas, em métodos mais descontraídos o resultado e a motivação por partes dos alunos são

perceptíveis. De acordo com o autor, usando esses artifícios, o professor deixa cair aquela figura autoritária, superior e passa a ser apenas o mediador, dando mais liberdade ao aluno de atuar, de expor mais livremente suas ideias, liberar sua criatividade e interagir com o meio.

Trabalhar com músicas, vídeos, seminários, teatro, dentre outras atividades, são meios que inovam as aulas, são exemplos de ludicidade onde o aluno sairá um pouco do tradicionalismo, onde só o professor fala e os alunos escutam e passarão a vivenciar aulas inovadoras, que o despertam para uma realidade mais amena e um aprendizado eficaz. Segundo Sommerhalder e Alves (2011):

O jogo é nosso ponto de partida: é a partir dele que iniciamos nossa fantástica relação com o mundo da Cultura. É a partir do jogo e da brincadeira que nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como o esporte, a dança, as lutas, a ginástica, o teatro, a literatura, etc. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.12)

Esta afirmativa nos faz refletir que a utilização de jogos lúdicos abre caminhos para o desenvolvimento humano como um todo, é uma maneira de desbravar novos horizontes no que diz respeito à aprendizagem, é ponto de partida para o sucesso em sala de aula e na vida pessoal dos alunos. Sommerhalder e Alves (2011) apontam ainda que é próprio do ser humano o desejo pelo jogo, que estes fazem parte da vida da humanidade, à medida que vamos crescendo, as brincadeiras infantis tornam-se mais complexas, porém nunca deixamos de jogar.

Dessa forma, fica evidente que os jogos fizeram e sempre farão parte de nossas vidas, e quando estes veem acompanhados de aprendizados e auxílio para nossa vida, para nosso processo de ensino-aprendizagem, com certeza deverão ser bem acolhidos.

1.4 A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO DE MOTIVAÇÃO

Além de serem fortes instrumentos de motivação, os jogos são recursos que fazem com que os alunos aprendam e pratiquem a língua de forma divertida. Além de se divertirem nas aulas, os alunos estarão aprendendo e fazendo uso da língua em todas suas destrezas. O lúdico é capaz de estimular a criatividade no indivíduo; saber escolher métodos que facilitem o processo de aprendizagem dará aos alunos a oportunidade de experimentarem algo novo, de explorarem seu mundo criativo. Concordamos com Angélica Sátiro (2012, p. 59), quando fala que “a escola precisa ser um ambiente criativo que dê prioridade ao desenvolvimento do pensamento criativo neste quadro de pensamento multidimensional.”. Privar o aluno da

liberdade de criar e estabelecer seus próprios pensamentos e ideias, é fazer dele um simples agente passivo da aprendizagem, assim, se faz necessário dar ao aluno a liberdade de atuar diretamente, sendo o professor o mediador e estimulador da aprendizagem, dando toda autonomia ao aluno, a fim de que este se interesse pelo conteúdo trabalhado de maneira livre, sem imposições.

Miriam Mota em seu artigo online, *Motivação e Ludicidade*, esclarece “O aluno precisa de estímulo para aprender, e o exercício lúdico desperta a motivação, sendo que o lúdico tem sido utilizado em muitas escolas como fonte de inspiração para os professores e de grande motivação aos alunos”. Utilizar estes métodos favorece tanto alunos como professores, contribuindo de forma positiva na aprendizagem e facilitando a vida de ambos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais propõem uma mudança de enfoque em relação aos conteúdos curriculares: ao invés de um ensino em que o conteúdo seja visto como fim em si mesmo, o que se propõe é um ensino em que o conteúdo seja visto como meio para que os alunos desenvolvam as capacidades que lhes permitam produzir e usufruir dos bens culturais, sociais e econômicos. (BRASIL, 1997, p, 51)

Inserir as atividades lúdicas dentro do contexto escolar é concretizar tais mudanças no ensino, uma vez que o lúdico propicia desenvolvimento como um todo. À medida que captam o conteúdo trabalhado, estarão adquirindo conhecimento de mundo, se relacionando com o grupo, estimulando sua criatividade.

Vale ressaltar também que o planejamento e seleção dos jogos devem ser estabelecidos de forma cautelosa pelos professores. Saber reconhecer a eficácia dos jogos e seu valor qualitativo são aspectos prioritários para um bom desenvolvimento dos mesmos.

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (ANTUNES, 2008, P. 37.)

Antunes (2008) explica que para uma aprendizagem eficaz, não basta somente inserir os jogos nas aulas, se faz necessário organizar, planejar, selecionar os jogos que de fato contribuirão para uma aprendizagem eficaz, que levarão os alunos a uma aprendizagem significativa, e que de forma alguma joguem por jogar, sem nenhuma meta ou objetivo. Em suma, cremos que assim será possível vivenciar um processo educativo de maneira mais positiva, onde tanto professores como alunos sintam-se motivados e interessados em ensinar e aprender.

2. O PROFESSOR EM FORMAÇÃO E O LÚDICO

Com base na vivência em sala de aula, durante a disciplina de Estágio Supervisionado, do curso de Licenciatura em Língua Espanhola, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), foi possível analisar que em muitos casos os alunos encontravam-se dispersos, agitados no momento das aulas. Em contrapartida, as aulas que não apresentavam um aspecto mais tradicional, onde o professor utilizava de músicas, textos, leituras compartilhadas, os alunos mostravam-se participativos e entusiasmados, foi possível também perceber um maior aprendizado do conteúdo trabalhado. Sabemos que a ludicidade é uma importante ferramenta no processo de ensino aprendizagem, onde além de garantir dinamismo às aulas, promove participação e crescimento tanto ao alunado quanto ao próprio corpo docente. Verificamos a importância do professor em formação ser preparado para em suas futuras aulas utilizar o lúdico como recurso pedagógico, fator este de extrema relevância, para que assim este em sua prática docente consiga introduzir os jogos lúdicos de maneira consciente, bem planejada e que de fato consiga alcançar a atenção dos alunos e aulas frutuosas.

Os jogos de linguagem, expressão oral e escrita e interpretação enriquecem, estimulam a linguagem dos alunos, libertando-os do pavor, do medo de se expressar, levando-os a uma participação mais engajada e ativa no processo de interação e comunicação social (ALMEIDA, 1995, p. 64).

Almeida (1995) aponta o quão grande é a dimensão destas práticas se trabalhadas corretamente, é por estas e outras razões que se faz necessário uma atenção especial no que diz respeito à formação e capacitação de futuros professores para que estes possam inserir em suas aulas os jogos lúdicos e usufruir de todos os benefícios que estes oferecem. Almejar que os alunos aprimorem-se na língua espanhola, evoluam nos aspectos linguísticos e culturais da mesma e se tornem agentes ativos, críticos na sociedade requer acima de tudo empenho e criatividade, é a partir destas questões que o lúdico vem como subsídio para o professor. É mais uma ferramenta onde o docente poderá se debruçar e apostar em métodos inovadores, que fogem do tradicionalismo, dando uma maior autonomia ao aluno, sendo o professor o mediador de todas as conquistas. Ainda segundo Almeida (1995) é de extrema importância que o professor invista na própria formação, lendo, pesquisando, recriando, para que assim se aplique a estas práticas de maneira consciente e acima de tudo com segurança na aplicação do seu trabalho. O planejamento e a busca incessante por métodos que estimulem as aulas e se obtenha resultado é ponto fundamental para o professor que anseia o aprendizado e o

crescimento dos seus alunos. Saber utilizar e conduzir os jogos trará às salas de aula um aprendizado mais eficiente, promoverá um ambiente de interação, amizade, motivacional.

Com base na observância do alunado nas escolas, é perceptível a falta de interesse, principalmente no aprendizado de uma língua estrangeira, a grande maioria dos alunos interpreta os estudos como algo ruim que se faz obrigatoriamente. Desmistificar essas ideias nos pensamentos dos alunos é tarefa de urgência, pois a cada dia essa problemática se agrava. Fazer da escola um ambiente de acolhimento, de prazer, de relações sadias é meta primordial nos dias de hoje, devolver ao aluno a ideia de que a escola é peça fundamental para seu crescimento como pessoa é trabalho de todos. Apostar na utilização dos recursos lúdicos em sala é trazer a esperança de um novo olhar para a educação. Almeida (1995) aponta que:

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola, é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder – alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor. (ALMEIDA, 1995.p. 195).

Diante desta perspectiva, que de fato seja esse o sentido da escola, e que as pessoas desde cedo compreendam isso, para que assim a vejam com orgulho, entusiasmo e fonte de aprendizagem para seu crescimento. Que o professor veja no lúdico uma forma de contribuição para que estas questões de fato se concretizem. “Quando uma criança sente que é amada, respeitada pelo professor e pela escola, sua permanência na escola se fortalece, e só uma causa muito forte a faz abandonar a escola” (ALMEIDA, 1995, p. 43). Dessa forma, quando a criança, o jovem, o adulto, se sente motivado, brotará nos mesmos o desejo de aprender. Saber elaborar atividades e encontros que de fato se obtenha esse interesse, é o ponto de partida para aulas produtivas.

Dessa forma, os jogos podem ser um meio eficiente para estímulos e aprendizado, promovendo assim um crescimento, um estímulo das inteligências e que geram maior autonomia ao indivíduo, agindo como facilitador da aprendizagem. Que os professores apostem nestes recursos e tragam as nossas salas de aula mais dinamismo, participação e acima de tudo o prazer de aprender. Que o desejo de vivenciar aulas produtivas supere as barreiras que vierem a surgir. Que o corpo docente perceba nas atividades lúdicas, um facilitador na aquisição do conhecimento, gerando assim interesse nos alunos e garantindo que estes desenvolvam seu aprendizado de maneira dinâmica e que lhes dão prazer, convivendo em um ambiente de interação e crescimento mútuo, sendo os alunos protagonistas de seu próprio aprendizado.

2.1 O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO DA COMPETÊNCIA COMUNICATIVA NA AULA DE E/LE

As atividades lúdicas são vistas como mecanismos facilitadores da aprendizagem e interação. Sobre esse aspecto Chagari (2006) coloca que o caráter da integração e interação contidas nas atividades lúdicas possibilita a integração do conhecimento com ações práticas. Para o referido autor, os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses, as motivações dos alunos em expressar-se e interagir nas atividades lúdicas realizadas nas salas de aula.

Além disso, Lima (2015) destaca que o lúdico viabiliza um contato mais dinâmico da linguagem com a realidade escolar e esse contato colabora para o desenvolvimento da linguagem, uma vez que possibilita um contato mais direto com a língua. De acordo com Piletti (1987 *apud* CHAGARI, 2006) o emprego das atividades lúdicas pode trabalhar as quatro habilidades linguísticas da língua estrangeira concomitante com as estratégias de aprendizagem, tais como: cognitiva, metacognitiva e socioafetiva.

A *aprendizagem cognitiva* está baseada nas ideias de Jean Piaget (1896-1980) que defendia que o processo cognitivo estava associado à aprendizagem e ao desenvolvimento. Para o referido estudioso, a aprendizagem faz referência a uma resposta particular, aprendida em função da experiência e essa pode ser obtida de forma ordenada ou não; já o desenvolvimento seria a aprendizagem de fato, que ocorre através da assimilação, acomodação e produção de esquemas (PACIEVITCH, 2016).

A *aprendizagem metacognitiva* é um construto recente na literatura psicológica. Em geral, tem sido definida como o conhecimento ou atividade cognitiva que toma como seu objeto a cognição ou que regula qualquer aspecto de iniciativa cognitiva. É chamada de metacognição porque seu sentido é a “cognição pela cognição”, que em outras palavras significa “pensar sobre o pensamento” (FLAVELL, MILLER, MILLER, 1999 *apud* MARINI, 2006).

A *aprendizagem socioafetiva*, por sua vez, está relacionada à interação social e ao controle de aspectos afetivos. Esse tipo de aprendizagem pode contribuir para melhorar o equilíbrio emocional relacionado à aprendizagem, uma vez que possibilita que os alunos gerenciem emoções, sentimentos, atitudes e comportamentos sociais corroborando, dessa forma, para uma aprendizagem mais bem-sucedida e prazerosa (VILAÇA, 2011).

Dessa forma, as estratégias de aprendizagem, como o próprio nome sugere, visam possibilitar, facilitar ou acelerar a aprendizagem de uma língua. Esse tipo de estratégia pode,

por exemplo, ajudar o aprendiz a memorizar vocabulários ou aprender uma forma verbal específica (VILAÇA, 2011). Logo, são fundamentais no processo de aquisição de uma segunda língua.

De acordo com Wildner (2012) o enfoque comunicativo tem como objetivo central comunicar-se com falantes estrangeiros mediante o ensino explícito dos aspectos formais (estruturais) da língua-alvo. Há estudiosos que defendem que a instrução implícita e/ou explícita de traços gramaticais é fundamental para o aprendizado de uma língua estrangeira, especialmente para o desenvolvimento da precisão gramatical. Entretanto, o aspecto gramatical não deve ser o único critério, é fundamental que outros aspectos, como a multifuncionalidade da língua, também sejam levados em consideração.

Nesse sentido, percebe-se que aprender uma língua estrangeira não está somente voltado para os aspectos gramaticais da mesma. São vários os quesitos que confere ao indivíduo conhecer para assim comunicar-se com êxito. Dessa maneira, promover aulas onde os alunos possam praticar a língua espanhola em sala e conhecer os aspectos linguísticos e culturais da língua em questão é fator bastante relevante. Dentro desse contexto, destaca-se a abordagem comunicativa e o método áudio-lingual.

2.1.1 A abordagem comunicativa

Nas últimas três décadas o desenvolvimento das ciências humanísticas como a Psicolinguística, a Sociolinguística, a Filosofia da linguagem, a Psicologia Cognitiva, a Linguística do texto, entre outras, têm estudado o problema do ensino da comunicação humana através do caminho da linguagem em seu componente social. Com isso, a ciência do texto tem passado a ocupar um lugar relevante ao oferecer uma nova perspectiva dos problemas teóricos e metodológicos (ROMÉU, 1999 *apud* MARTÍNEZ, 2009).

A abordagem comunicativa é a abordagem metodológica consistente com mudanças experimentadas em ciências da linguagem e objetiva superar o conceito de linguagem como um sistema de regras para se concentrar na comunicação. Para tanto, a abordagem comunicativa desloca o foco do que é a linguagem para o que é feito com a linguagem, determinando, assim, o conteúdo a ser ensinado, o papel dos alunos e professores, o tipo de materiais e procedimentos e as técnicas usadas (METODOLOGÍA, 2016).

Segundo Zevallos (2014) a abordagem comunicativa surge como uma alternativa metodológica que propicia condicionar o currículo necessário para desenvolver a competência

comunicativa. De acordo com esse tipo de abordagem, a meta do ensino da linguagem é desenvolver as destrezas que o falante necessita para comunicar-se fluentemente em uma comunidade linguística.

Alvarez (2011) complementa que a fundamentação do método é a consideração de uma língua como instrumento de comunicação e, para tanto, uma consideração da aprendizagem que se assemelha ao paradigma de aprender para comunicar-se. O método tem, pois, um explícito caráter funcional. E este caráter está diretamente relacionado às múltiplas funcionalidades da língua.

Ainda de acordo com o autor o método da abordagem comunicativa incorpora à linguística cognoscitiva outros campos de investigação, tais como: linguística funcional; sociolinguística; pragmática, etc. Além disso, utiliza muito bem o conceito de interlíngua desde o momento em que a comunicação é vista como atividade crucial para o desenvolvimento de quatro habilidades: leitura, escrita, audição e fala, de forma que se pode negociar o significado enfatizando o sentido funcional da comunicação.

Para Prado (2012) o enfoque comunicativo é fruto do trabalho de diversos teóricos, tais como Hymes, Halliday, Widdowson, Canale e outros que mesmo não apresentando um discurso uniforme, contribuíram para o desenvolvimento e os desdobramentos da abordagem comunicativa. Canale, por exemplo, é um dos teóricos que entende a competência comunicativa como sendo a junção do conhecimento e habilidade utilizados para fins de comunicação real.

De acordo com Canale (1983 *apud* PRADO, 2012) a competência comunicativa divide-se em quatro subcompetências: a) *competência gramatical* refere-se ao domínio do código linguístico; b) *competência sociolinguística*, por sua vez, ocupa-se de regras socioculturais de uso da linguagem; c) Já a *competência discursiva* está associada ao modo como se caminham as formas gramaticais e significativas em texto falado ou escrito nos diferentes gêneros; e d) por fim, a *competência estratégica* refere-se às estratégias de comunicação verbal e não verbal.

Por meio da análise dessas competências, percebe-se que o enfoque comunicativo depende da integração entre elas. É importante frisar que essa integração deve ocorrer de forma igualitária, não havendo uma que se sobreponha a outra, pois todas são importantes e necessárias. Carvalho (2009) defende que essas competências auxiliam no processo de aprendizagem, uma vez que possui significativos positivos no momento em que propicia o trabalho coletivo, de cooperação e socialização.

Segundo Martínez (2009) existem distintos métodos ou formas de aprendizagem do idioma e cada uma no decorrer da história tem alcançado um papel importante. Cada método emprega determinados procedimentos estratégicos. Hodiernamente, o processo de ensino-aprendizagem está baseado em uma visão holística e integral da língua e não se limita aos conhecimentos do professor. Dentro desse contexto, nota-se que os alunos têm ganhado um papel de destaque no processo de ensino-aprendizagem.

Sobre essa questão Alvarez (2011) coloca que no método da abordagem comunicativa, o aluno é o centro do processo ensino-aprendizagem para a aquisição de uma segunda língua. Nesse contexto, o papel do professor é facilitar a comunicação criando situações, organizando atividades e participando de diversas maneiras, procurando focar o protagonismo dos alunos. Para tanto, utiliza-se técnicas grupais por meio de foros, mesas redondas, debates, seminários, jogos, além de outras atividades que têm como meta treinar os estudantes para situações reais de comunicação.

Nesse contexto, Carvalho (2009) aponta que a inserção de jogos e brincadeiras na sala de aula pode contribuir para inúmeras aprendizagens e para ampliação de significados construtivos tanto para crianças quanto para os jovens. Sendo assim, o lúdico pode ser usado como estratégia de ensino-aprendizagem, pois oportuniza ao aluno explorar e experimentar fatores essenciais para a construção do conhecimento. Através dos jogos, a relação aluno-professor e aluno-aluno são facilitados e a sala de aula é tida como um ambiente propício a essa interação.

2.1.2 Método áudio-lingual

Durante séculos aprender línguas estrangeiras era sinônimo de aprender grego ou latim. Contudo, a partir do século XVIII e XIX, passou-se a ensinar outras línguas nas escolas, com forte influência do latim, até então visto apenas como disciplina escolar e não como veículo de comunicação. Com isso, a gramática tornou-se um fim em si, tendo ênfase na aprendizagem de regras gramaticais, dando-se pouca visibilidade à pronúncia. Esta metodologia focada na forma é conhecida como método de gramática-tradução (CRUZ, 1998).

De acordo com Lima (2009) o método da gramática-tradução consiste no ensino da segunda língua a partir da primeira. Nesse caso, toda informação necessária para construir uma frase, entender um texto ou apreciar um autor, é dada por meio da explicação na língua materna do aluno. Para Vilas Boas, Vieira e Costa (2016) tal método não é apropriado para

desenvolver a habilidade comunicativa dos alunos que têm que fazer um grande esforço para memorizar listas intermináveis de palavras e regras gramaticais raramente utilizadas.

Ainda de acordo com os autores apesar de o método supracitado não ser o mais indicado, continua a existir com vigor em alguns contextos educacionais e tal situação se deve ao fato de que o referido método não exige grande habilidade por parte do professor no que se refere ao planejamento de aulas, e também apresenta maior facilidade para correção (VILAS BOAS, VIEIRA E COSTA, 2016).

Além deste, outros métodos também são utilizados no processo de aprendizagem da língua, tais como: método direto, método de leitura, método natural, método funcional e método áudio-lingual (LIMA, 2009). Tais métodos são amplamente discutidos pela Linguística Moderna e esta vem dando visibilidade à fala, haja vista que tal como pontua Gomes (2016, p. 1) a “fala é uma características de todos os indivíduos, já a escrita não”.

Dentro desse contexto, destaca-se o método áudio-lingual. De acordo com Lima (2009) esse método surgiu durante a Segunda Guerra Mundial quando o Exército americano precisava de falantes fluentes em várias línguas estrangeiras, mas não encontrou pessoas habilitadas para isso; a solução para tal impasse foi produzir falantes de maneira mais rápida possível.

Segundo Leffa (1988) nenhum esforço foi poupado para se conseguir pessoas fluentes no idioma local. Para atender aos objetivos dos norte-americanos, linguistas e informantes nativos foram contratados e as turmas de aprendizagem foram reduzidas ao tamanho ideal; contudo, apesar da urgência, o tempo para aprendizagem foi respeitado e ocorria em um período de seis a nove meses, estudando-se nove horas por dia. Com o tempo, o método foi refinado e resultou no que hoje se conhece como método áudio-lingual.

Leffa (1988) coloca ainda que apesar de o método criado ser uma adaptação da Abordagem Direta – método anteriormente rejeitado – seu sucesso foi tão grande que as universidades se interessam pela experiência e mais tarde as escolas secundárias passaram a adotar o “novo método”.

De acordo com Lima (2009) a importância desse método reside na aproximação da língua para situações reais. De acordo com a autora o método áudio-lingual está baseado nas seguintes premissas: a) a língua é fala, não escrita; b) a língua é um conjunto de hábitos; c) deve-se ensinar a língua, não sobre a língua; d) a língua é o que os nativos dizem, não o que alguém acha que eles deveriam dizer; e e) as línguas são diferentes.

Leffa (1988) discorre sobre cada uma dessas premissas e dá ênfase à noção de língua oral. Para o referido autor no momento em que se equiparam a fala com a língua, o que não

for fala, também não é língua. Nesse contexto, ensinar a leitura, não era ensinar a língua, visto que “a escrita era uma fotografia mal feita da fala”. Dessa forma, a implicação pedagógica dessa premissa era de que o aluno deveria primeiro ouvir e falar, depois ler e escrever, tal como ocorre com a língua materna. Nesse contexto, o aluno só deveria ser exposto à língua escrita quando os padrões da língua oral já estivessem automatizados, pois

A apresentação precoce da escrita prejudica a pronúncia. A forma preferida de apresentação era o diálogo, justamente por representar a língua viva do dia-a-dia. O laboratório de língua, pela possibilidade de apresentar gravações de falantes nativos, possibilitando assim uma pronúncia perfeita, tornou-se um importante recurso audiovisual (LEFF, 1988, p. 11 *sic*).

Pelo discurso acima, percebe-se que a aprendizagem da língua ocorre de modo mais eficaz quando se associa às situações práticas do cotidiano. Entretanto, nota-se que o ensino de língua estrangeira nas escolas regulares não se dá a contento e, geralmente, é permeada de desmotivação e dificuldades na assimilação do vocabulário. Essa situação contribui para que os alunos sejam incapazes de se comunicarem de modo razoável em outro idioma, apesar de serem submetidos a cursos regulares de língua estrangeira durante toda a vida escolar (JOVANOVIC 1992 *apud* LUNA; SEHNEM, 2009).

De acordo com Luna e Sehnem um dos motivos para as deficiências evidenciadas no ensino de língua estrangeira estão relacionados às estratégias de ensino utilizadas, isso porque muitas vezes o ensino de línguas estrangeiras se restringe ao ensino da gramática e utiliza apenas o livro didático como fonte de conhecimento e tal fato prejudica a aprendizagem.

Segundo Schultz, Muller e Domingues (2006) se a aula não for interessante, nem despertar a curiosidade e o interesse em aprender, ou ainda, se não houver interação entre os alunos e o professor, haverá um obstáculo no processo de ensino-aprendizagem. Para as autoras, a inserção de atividades lúdicas no contexto escolar é uma possibilidade de ativar o interesse dos alunos na aquisição do conhecimento.

Para Dohme (2003 *apud* SCHULTZ, MULLER e DOMINGUES, 2006) existem várias formas de manifestação da ludicidade, destacando-se: jogos; estórias; dramatização; danças; músicas e canções, além de outras atividades artísticas. No campo do método áudio-lingual destaca-se a utilização de músicas e canções.

Loewenstein (2012) acredita que por meio da música é despertado e sensibilizado o sentido da audição, além de estimular os outros sentidos, o que propicia desenvolver habilidades e qualidades motoras e cognitivas. Ainda de acordo com a autora, a música é capaz de influenciar o comportamento individual e social do ser humano.

Além disso, Moreno (2011 *apud* LOEWENSTEIN, 2012) defende que é através do acompanhamento e da repetição das letras que os estudantes, aos poucos, aprendem a música e a pronúncia correta mesmo que ainda não saibam o significado de algumas palavras ou expressões. Santana e Santos (2013) complementam que o ensino da língua por meio da música possibilita desenvolver diálogos, conhecimentos culturais e linguísticos, ampliação do vocabulário e a competência comunicativa.

Ainda de acordo com Santana e Santos (2013) ao ouvir uma canção o aluno desenvolve o conhecimento de novas palavras, ampliando seu vocabulário a fim de que sejam usadas nos diálogos, ou em situações diárias, conhecendo também a cultura dos países que falam o idioma pretendido; além disso, há o conhecimento da pronúncia das palavras de acordo com as variantes regionais.

Diante disso, percebe-se que o trabalho pedagógico envolvendo a música é essencial para a aquisição e o desenvolvimento da linguagem, principalmente no processo de aprendizagem de uma segunda língua, pois além de ampliar a motivação dos alunos, traz resultados significativos no ensino e, comprovadamente, facilita a aprendizagem, sobretudo, quando a produção do conhecimento se relaciona à realidade do aluno.

CONSIDERAÇÕES

Considerando que as atividades lúdicas apresentam uma importância no processo educativo, por despertarem o interesse e a motivação dos alunos, dinamizando e potencializando assim as aulas de língua espanhola, entendemos que o lúdico definitivamente contribui de forma positiva no processo de aprendizagem, garantindo aulas que promovem a participação e interesse dos alunos, gerando um aprendizado eficaz da língua. O professor é peça chave para o bom funcionamento de suas aulas, dessa forma, é necessário que o professor em formação tenha contato e aprenda possibilidades de se trabalhar com o lúdico em suas aulas. Esteja disposto a pesquisar, ler e buscar sempre o melhor para suas aulas, garantindo assim um aprendizado eficiente e alunos que gostam e que se sentam bem no ambiente escolar.

Por proporcionarem momentos de prazer e descontração, o uso de jogos lúdicos na aprendizagem do espanhol, contribuirá positivamente no momento das aulas, auxiliando tanto os professores como os alunos. Saber utilizar estes subsídios, é saber transmitir os conteúdos de forma que motivem os alunos e os preparem não só para uma vida acadêmica, mas que

proporcionem crescimento como pessoas, auxiliando assim no processo de ensino-aprendizagem e apropriando com mais facilidade do conteúdo trabalhado.

Podemos concluir que trabalhar atividades lúdicas no ensino do espanhol como língua estrangeira, favorece de forma qualitativa o processo de ensino/aprendizagem, tendo em vista a dinamização das aulas proporcionadas por tais atividades. Um ambiente mais ameno, motivador, conseqüentemente resultará em um aprendizado mais eficiente. Dessa forma, a inclusão de recursos lúdicos em sala de aula como ferramenta pedagógica, contribui para uma melhoria relevante na aprendizagem.

EL LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Maria Daniela Medeiros²

RESUMEN

Las actividades lúdicas, cuando utilizadas en el ámbito escolar, propician clases más amenas y que despiertan el interés de los alumnos, una vez que estos estarán aprendiendo de forma dinámica. A partir de esto, objetivamos en este trabajo, resaltar la importancia de la inserción de actividades y juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera, evidenciando el poder motivacional, participativo y eficiente que los mismos proporcionan. Con base en el estudio de diversos autores que abordan esta temática, ponemos comprobar que la utilización de juegos lúdicos como recursos pedagógicos resultan en clases más dinámicas, participativas, centrando así la atención del alunado para los contenidos trabajados, contribuyendo de esta manera para un eficaz aprendizaje del idioma de manera más placentera.

Palabras-Clave: Ludicidade. Motivación. Aprendizaje.

² Aluna de Graduação em Letras Língua Espanhola na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail: dannymedeirosaj@gmail.com

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVAREZ, E. C. Enfoque comunicativo y enfoque por tareas en el aprendizaje de una L2. **Gibraltarfo – Revista de Creación Literaria y Humanidades**, a. 12, n. 71, mar-abr. 2011. Disponível em: << http://www.gibraltarfo.uma.es/educacion/pag_1719.htm>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 15. ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o ensino médio – volume 1**. Brasília: MEC, 2006

CARVALHO, S. N. Atividades lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. 2009. 33 f. Artigo (TCC) – Unidade de ciências Sócio-Econômicas e Humanas, Universidade Estadual de Goiás

CHAGURI, J. de P. **Uso da atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem do espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros**. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>>. Acesso em: 15 mai. 2016

CHALITA, G. **Educação: a solução está no afeto**. São Paulo: Gente, 2004.

CRUZ, M. de L. O. B. Enfoques y métodos em la enseñanza de lenguas em um percurso hacia la competência comunicativa: ¿Dónde entra la gramática? CVC. 1998. Disponível em: << http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/09/09_0422.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2016

ESCABO, J. M. L.; PASTOR, I. S. El enfoque comunicativo em la enseñanza de lenguas: um desafio para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, v. 2, n. 2. Disponível em: <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/2077/1952>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, C. Linguística. **Infoescola**. 2016. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/portugues/linguistica/>>. Acesso em: 21 mai. 2016.

LEFFA, V. J. Metodologia do ensino de línguas. In: BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. **Tópicos em Linguística aplicada: o ensino de línguas estrangeiras**. Florianópolis: Editora da UFSC, 1988, p. 211-236.

LIMA, J. As metodologias de ensino de Língua Estrangeira. **Rascunho Digital**. 2009. Disponível em: <<http://www.rascunhodigital.faced.ufpb.br/ver.php?idtexto=235>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

LIMA, J. O lúdico na aquisição do ensino aprendizagem: espanhol língua estrangeira. ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA DA UEPB, V. Anais... Campina Grande-PB: UEPB, 21-22 ago. 2015. Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/revistas/eniduepb/resumo.php?idtrabalho=160>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

LOEWENSTEIN, N. M. **A importância da música no processo de ensino aprendizagem de espanhol**. 2012. 50 f. Monografia (Especialização em Educação, Métodos e Técnicas de ensino). Universidade Técnica Federal do Paraná, Medianeira-PR, 2012.

LUNA, J.M. F. de; SEHNEM, P. R. A língua espanhola em escolas do Brasil: ensino como disciplina e como atividade. **Intermeio: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação, Campo Grande-MS**, v. 15, n. 29, p. 120-132, jan-jun. 2009. Disponível em: <<<http://www.intermeio.ufms.br/ojs/index.php/intermeio/article/view/77>>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

MARINI, J. A. Metacognição e leitura. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas-SP, v. 10, n. 2, dez. 2006, p. 323-329. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572006000200019>. Acesso em 20 mai. 2016.

MARTÍNEZ, J. D. Enfoque comunicativo em la enseñanza de la lengua. **El nuevo diario**. 28 out. 2009. Disponível em: <<<http://elnuevodiario.com.do/app/article.aspx?id=173397>>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

METODOLOGÍA para la enseñanza de outra lengua: el enfoque comunicativo em la enseñanza de L2. 2016. Disponível em: http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-573/es/contenidos/informacion/dia6/es_2027/adjuntos/zubirik_zubi/materiales_educacion_primaria/HIZKUNTZA/21c__enf-comu.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

MOTA, M. Motivação e Ludicidade. **Planeta Educação**. 2010. Disponível em: <<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1835>> Acesso em: 02/05/2016

PACIEVITCH, T. Teoria Cognitiva. **Infoescola**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/educacao/teoria-cognitiva/>>. Acesso em 20 mai. 2016.

PRADO, J. S. **O perfil comunicativo em francês língua estrangeira: entre o esperado e o concreto**. Dissertação (Mestrado). 2012. 166 f. Universidade Federal de Sergipe, Programa de Pós-Graduação em Letras, São Cristovão-SE, 2012.

SANTANA, V. P.; SANTOS, A. dos A. Motivação e aprendizagem para o ensino de Língua Espanhola: a música na sala de aula. **FÓRUM IDENTIDADES E ALTERIDADES**, 4. **Anais...** 2013. Itabaiana-SE, 28-30 de nov. 2013. Disponível em: <<http://200.17.141.110/forumidentidades/VIforum/textos/Texto_VI_Forum_62.pdf>>. Acesso em: 23 mai. 2016.

SÁTIRO, A. **Brincar de pensar: com crianças de 3 a 4 anos**. São Paulo: Ática, 2012.

SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; DOMINGUES, C. A. A ludicidade e suas contribuições na escola. **Jornada e educação**. 2016. Disponível em: <<<http://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/2006/pdf/artigos/pedagogia/A%20LUDICIDADE%20E%20SUAS%20CONTRIBUI%C3%87%C3%95ES%20NA%20ESCOLA.pdf>>>. Acesso em: 21 mai. 2016.

SOMMERHALDER, A; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. Curitiba, PR: CRV, 2011.

VILAÇA, M. L. C. Classificação de estratégias de aprendizagem de línguas: critérios, abordagens e contrapontos. **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades**, Rio de Janeiro, n. 36, 2011, p. 43-56. Disponível em: <<http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/viewFile/1921/900>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

VILAS BOAS, C. H. S.; VIEIRA, D. dos; COSTA, I. M. F. **Métodos e abordagens: um breve histórico do ensino de Língua Estrangeira**. Disponível em: <<http://www.ensino.eb.br/artigos/artigo_edu_metodos.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

WILDNER, A. K. Ensino-aprendizagem de espanhol para fins específicos: confrontando teoria e prática. **Revista Electrónica de los hispanistas de Brasil**, v. 13, n. 51, out-dez. 2012. Disponível em: <<http://www.hispanista.com.br/artigos%20autores%20e%20pdfs/413.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2012.

ZEVALLLOS, L. C. **El enfoque comunicativo textual**. 2014. Disponível em: <<<http://pt.calameo.com/read/0007638492179928c752c>>>. Acesso em: 20 mai. 2016.