



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

MOISES GUIMARÃES MENDONÇA CUNHA

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA

Campina Grande-PB

2017

MOISES GUIMARÃES MENDONÇA CUNHA

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

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.º Me. Alessandro Giordano

Campina Grande- PB

2017

É expressamente proibido 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 do trabalho.

C972u Cunha, Moises Guimaraes Mendonca.
O uso de atividades lúdicas no ensino de língua espanhola
[manuscrito] : / Moises Guimaraes Mendonca Cunha. - 2017.
28 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Alessandro Giordano, Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."

1. Ensino-aprendizagem. 2. Ludicidade. 3. Língua espanhola.

21. ed. CDD 371.337

MOISES GUIMARÃES MENDONÇA CUNHA

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Artigo apresentado ao curso de Graduação em Letras/Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduação em Letras/Espanhol.

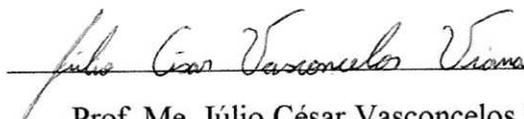
Aprovado em: 07/12/2017.

BANCA EXAMINADORA



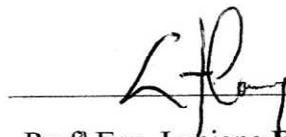
Prof. Me. Alessandro Giordano (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Júlio César Vasconcelos Viana

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª Esp. Luciene Fernandes Carneiro Giordano

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Média: 85

CAMPINA GRANDE. PB

2017

A Deus, fonte de inspiração e vida,
presente durante toda a minha
caminhada, dedico mais essa conquista.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pela energia e renovação da esperança diariamente concedida durante toda a minha vida permitindo que eu tenha chegado até aqui, e pela força que me concede a cada dia para que eu possa superar os desafios.

Aos meus professores, por toda a dedicação que nos foi dispensada durante todo o nosso percurso do nosso curso.

A todos os colaboradores que de alguma maneira foram fundamentais para o desenvolvimento e realização de mais este projeto.

A toda a minha família, para quem qualquer tipo de agradecimento ficaria aquém do merecido.

Aos amigos que conquistei durante todo o meu processo de formação acadêmica.

“Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos”.
(VELASCO, 1996).

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	8
1 O BRINCAR, CONTANDO UM POUCO DA HISTÓRIA.....	10
1.1 A importância dos jogos para Vygotsky.....	12
2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR, E COMO PODE AUXILIAR A CRIATIVIDADE.....	14
2.1 Brincar: Conversando e definindo a palavra	14
2.2 Relação conteúdo escolar e o lúdico.....	15
2.3 Lúdico: uma comunicação dialógica	17
3 AS PESQUISAS E A EFICIÊNCIA DOS JOGOS COMO ESTIMULADOR DAS INTELIGÊNCIAS	18
3.1 As atividades lúdicas e sua aplicação no ensino de espanhol: falando sério.....	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS	256

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Moises Guimarães Mendonça Cunha¹

RESUMO

Esta pesquisa visa traçar algumas reflexões sobre a importância do uso das atividades lúdicas no ensino de língua espanhola, durante o processo de ensino aprendizagem. A nossa pesquisa selecionou alguns pontos dos estudos de Piaget e Vygotsky, que serviram como aporte teórico, por entendermos a importância dos respectivos teóricos no que se refere a temática escolhida neste estudo. O objetivo geral do nosso trabalho visa expor a importância de se trabalhar com o lúdico no contexto escolar, buscando a qualidade e o progresso do processo educacional, potencializado o ensino/aprendizagem de alunos através de atividades didáticas que fundamentem e instiguem o ensino de Línguas, além de intencionar levar o leitor a conhecer e refletir sobre a inclusão mais significativa do lúdico nas aulas do ensino de línguas estrangeiras. A pesquisa visa contribuir para a construção de futuras metodologias que possam vir a fomentar de maneira mais eficaz o ensino de língua estrangeira utilizando atividades lúdicas, buscando aprimorar e desenvolver no aluno habilidades de escrita, leitura, e oralidade.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem, lúdico, conhecimento.

¹ Aluno de graduação em Letras Língua Espanhola na Universidade Estadual da Paraíba- Campus I.
E-mail: moisesmoi140603@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, várias discussões que envolvem o ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras vêm sendo abordadas e avaliadas por estudiosos da área. Durante o período de processo de formação que passamos na universidade compreendemos que o ato de ensinar, ultrapassa fronteiras que vão além de teorias e metodologias. A necessidade que temos de conhecer e discuti-las, é sem dúvida extremamente necessária. Contudo, sabemos que as técnicas de ensino podem se favorecer de outras ferramentas que facilitem, impulsionem, e agreguem maiores conhecimentos tanto para o educador quanto para o educando.

Refletindo sobre como a utilização dessas ferramentas podem colaborar positivamente durante o período de aprendizagem para o desenvolvimento dos alunos, percebemos a importância de abordar algumas questões sobre a utilização do lúdico durante este período.

Sabemos que as práticas lúdicas não eram atividades muito aceitas e desenvolvidas em sala de aula pelos professores² mais clássicos, pelo fato de serem muitas vezes resistentes, e também não terem conhecimento, nem tão pouco facilidade para aceitar e trabalhar com novas técnicas de ensino. Atualmente esse quadro tem passado por muitas transformações, uma vez que possibilita o estímulo da inteligência, além de promover melhor entendimento do assunto desenvolvido. Percebemos que o aluno que passa por este tipo de ensino se envolve e realiza a aprendizagem de modo muito mais significativo.

O lúdico além de ser uma forma de transmitir o conteúdo, permite que o aluno através da brincadeira desenvolva habilidades cognitivas, aprende a discernir valores éticos e morais, respeitando e compreendendo as adversidades individuais e coletivas, sobretudo, torná-los conscientes dos seus direitos e deveres, como cidadãos e elementos constitutivos de uma sociedade. Podendo ainda interagir de modo coletivo com os demais colegas e professores, em uma aula criativa, diferente e totalmente desvinculada do modelo mecânico e desestimulante.

O nosso trabalho tem por objetivo expor a importância de se trabalhar com o lúdico no contexto escolar, buscando a qualidade e o progresso do processo educacional, potencializado o ensino/aprendizagem de alunos através de atividades

didáticas que fundamentem e instiguem o ensino de Línguas. Partindo do entendimento que os alunos conseguem apreender os assuntos com maior facilidade quando visualizam e realizam a prática com o auxílio de atividades lúdicas, e conseguem despertar através das brincadeiras a curiosidade, ampliar seus conhecimentos, desenvolver habilidades motoras, cognitivas e linguísticas, entendemos que a escola pode considerar o lúdico como colaborador e utilizá-lo de maneira extensiva e atuante para promover o desenvolvimento dos alunos.

Dessa forma, percebemos que além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, os jogos podem levar o indivíduo a praticar regras, e estas futuramente podem formar um sujeito mais consciente, social, desenvolvido intelectualmente, além de envolver de modo mais interativo a teoria e a prática. É possível promover não apenas o aprendizado, o gosto e interesse pelo assunto podem fomentar futuras pesquisas e aplicabilidade para renovadas metodologias de ensino.

O presente trabalho pretende debater algumas pesquisas que já contribuíram para o tema exposto, assim como, intenciona levar o leitor a conhecer e refletir sobre a inclusão mais significativa do lúdico nas aulas do ensino de línguas estrangeiras.

A abrangência das questões elencadas nos levou ao estabelecimento dos seguintes objetivos específicos:

- Exemplificar como os jogos podem ser inseridos no processo de ensino/aprendizagem;
- Inferir quais os efeitos que este tipo de ensino tem fomentado e promovido para um ensino mais significativo;
- Registrar a importância que os jogos têm para o desenvolvimento social, emocional e intelectual do indivíduo.

Na tentativa de alcançar os objetivos propostos esta pesquisa foi dividida em quatro momentos:

O capítulo I corresponde à Introdução, o capítulo II compreende a contextualização histórica do trabalho, algumas teorias e pesquisas sobre a importância da atividade lúdica no desenvolvimento da criança e no ensino de língua estrangeira, o capítulo III contempla a importância do brincar e como auxilia a criatividade, e por fim o capítulo IV apresenta alguns resultados de pesquisas que compreendem a eficiência dos jogos como estimulador das inteligências, assim como indicamos sugestões para possíveis estudos. Procuramos estruturar o nosso trabalho de modo que possa vir contribuir posteriormente para promover novas pesquisas sobre a temática percebendo,

portanto, que a nossa ideia e estudo acerca das discussões em torno da temática não se encontra concluída, podendo a posteriori ser ampliada por outros que tenham interesse na prática do lúdico no ensino de língua estrangeira.

1 O BRINCAR, CONTANDO UM POUCO DA HISTÓRIA

Neste capítulo, faremos uma breve explanação sobre a origem dos jogos e dos brinquedos entendendo que a brincadeira é utilizada desde a antiguidade como um instrumento para o ensino. Esclareceremos que a brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares. De acordo com alguns teóricos, os jogos são praticados desde a antiguidade Clássica, sendo defendidos e adotados pelos filósofos e educadores Platão e Aristóteles. Ferrari (2003) afirma que:

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessível a grande número de pessoas. (p.7).

Percebemos que mesmo com a relutância da utilização de atividades lúdicas por parte de alguns professores mais clássicos, já era possível nessa época desenvolver um sistema de ensino, onde o aluno seria beneficiado e orientado a realizar atividades que poderiam favorecer o desenvolvimento intelectual, além de testar as aptidões que os alunos tinham e, no entanto não eram expostas. É possível entender por outro lado, que desde os primórdios, os jogos/ lúdico, não eram muito bem aceitos pela sociedade, era preciso, portanto, elaborar atividades que fossem mais próximas do que já era praticado na sociedade Grega, adaptando e aproximando o ensino do aprendizado.

Com o domínio do cristianismo, ocorreram algumas mudanças, as ideias de Platão foram adaptadas e as de Aristóteles totalmente desprezadas e retomadas apenas na idade Moderna. O cristianismo visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência, os filósofos pensavam de modo dissonante. Platão afirmava que desde a idade mais tenra meninos e meninas deviam se envolver com atividades lúdicas, brincar jogar, ou seja, a mesma educação para homens e mulheres. Era categórico em afirmar que as atividades lúdicas educativas eram eficazes para a

formação do caráter e da personalidade das crianças. Platão acreditava que a educação começava antes do nascimento da criança, dessa forma, desde o ventre materno a criança já devia ser estimulada para quando nascer ter capacidade de se desenvolver integralmente e, tal prática, atualmente, é confirmada pela ciência moderna.

Em relação ao lúdico Aristóteles afirma que brincando a criança entra num processo de catarse, uma espécie de purificação da alma que ocorre devido a uma forte descarga de sentimento e emoções, ocorridos devido a vivência de coisas belas. Aristóteles analisava os jogos, não apenas como forma de passar tempo para as crianças, mas como atividades sérias como forma de preparar as crianças para viver em sociedade.

Perpassando o início da Revolução Francesa, o lúdico conquista cada vez mais espaço nas salas de aula. Ainda que seguido pela desconfiança da sua eficácia, os jogos com o progresso da psicologia acabam ganhando maior espaço no processo de aprendizagem, uma vez que a disciplina já comprovou através de estudos, que o lúdico pode ajudar de maneira significativa no crescimento intelectual e emocional do sujeito. Para Bock (2002, p.98), “o desenvolvimento humano refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico. O desenvolvimento mental é uma construção contínua, que se caracteriza pelo aparecimento gradativo de estruturas mentais.” Para que o indivíduo se desenvolva o intelecto e algumas habilidades cognitivas e sensoriais, a passagem por este processo, torna-se significativa e necessária.

Segundo Jean Piaget, a ludicidade tem sua relevância no desenvolvimento da criança, onde “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”. (PIAGET, 1998 Apud LEAL, 2011, P.11). Apesar de ainda ser visto por muitos apenas como uma fonte de “passatempo”, os jogos podem ser ferramentas extremamente importantes e utilizadas não apenas no âmbito escolar, sendo, portanto, possível o seu uso entre a família e amigos. Promovendo dessa forma a interação e desenvolvimento do sujeito em vários ambientes.

As atividades lúdicas vêm sendo perpassadas desde a idade clássica até os dias atuais. A idade moderna é mais um dos momentos em que vários acontecimentos marcantes e históricos ocorrem entre os séculos XVI e XVII. Podemos citar entre eles a descoberta de novas rotas marítimas e em consequência disso à conquista de novos povos e produtos, a Revolução comercial, surgindo aí um novo sistema econômico baseado na legitimidade de bens privados, objetivando adquirir lucros, podendo ainda contratar mão de obra e gerar novos trabalhos e renda para as famílias. Essa série de

fatores e acontecimentos acabou trazendo modificações de âmbitos sociais, econômicos, intelectuais, e nesse momento as crianças passam a receber um olhar diferenciado. Uma vez que as crianças até então não recebiam maiores atenções. Eram tratadas com certa indiferença e a brincadeira não fazia parte da rotina destas. Pelo menos não as mais tradicionais. As crianças eram tratadas como adultos, e muito da infância se perdia. Passavam a realizar atividades que os adultos realizavam.

Apenas por volta do século XVIII, é que as crianças passam a receber um tratamento diferenciado. Começam a surgir preocupações e maiores interesses na educação destas. Era apenas mais uma etapa a ser construída e edificada, os jogos passam a ter maior aceitação dos adultos. Os Jesuítas têm papel primordial nessa etapa, são eles os responsáveis por mostrar as possibilidades educativas dos jogos. Promovem, portanto a inserção dos jogos oficialmente nos programas escolares.

Na idade contemporânea que se inicia no século XVII e vai até os dias atuais, surgem os brinquedos industrializados, produzidos em grande escala, e em várias modalidades para atender a um público cada vez maior e mais exigente. A escola percebe ainda mais a necessidade e a importância dos jogos na formação e desenvolvimento do indivíduo. Contudo, podemos afirmar que para desenvolver algum conteúdo em sala de aula, o professor pode valer-se da sua criatividade e elaborar situações, dinâmicas, jogos com material sucateado, e desenvolver atividades que contribuam com o ensino-aprendizagem. As adaptações são possíveis e quando bem elaboradas podem contribuir não somente com uma determinada turma ou ano, a experiência pode ser repassada e aproveitada em outras disciplinas (com as alterações devidas), acrescentando no conhecimento e compreensão das disciplinas curriculares.

1.1 A importância dos jogos para Vygotsky

Podemos dizer que Vygotsky compreende que existe uma relação muito embrincada entre o jogo e a aprendizagem, dessa forma, destaca a importância que este, tem para o processo de ensino-aprendizagem, conferindo-lhe dessa forma um grande destaque dentre o seu estudo. É interessante refletirmos e compreendermos a importância das ideias do autor. Ao longo de sua obra, Vygotsky discute aspectos da infância, destacando sempre a importância e as contribuições que o brinquedo desempenha na estrutura e no funcionamento psíquico da criança. O psicólogo Russo enfatiza que o brinquedo pode ajudar a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o

significado. Propiciando e estabelecendo uma relação entre o brincar e a aprendizagem, levando a criança através de jogos a aprender e realizar atividades simples as mais elaboradas. Através do lúdico é possível lançar uma proposta educacional preparando o aluno para enfrentar novos desafios e dificuldades no processo ensino/aprendizagem.

O autor pontua ainda que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem ela mantém contato periódico. Através desse contato contínuo a criança segundo a teoria de Vygotsky, tende a observar os gestos de um adulto e posteriormente consegue resolver determinadas situações que é conhecida como a Zona de Desenvolvimento Proximal, definida pelo psicólogo como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, possibilita inferir que a criança pode realizar mais do que consegue de modo individual, por si só, em suas palavras,

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperações. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação (VYGOTSKY, 1979, p. 138).

Percebemos que a criança naturalmente repete o ato de um adulto, e que essa repetição de movimentos ou atos, acontece de maneira espontânea. Através desse movimento a criança desenvolve a capacidade de planejar, executar, imaginar situações variadas, tornando-se capaz de resolver situações do cotidiano. É preciso, portanto, compreender que nem todos os jogos possibilitam ou favoreçam a relação de Desenvolvimento Proximal. Cada criança é dotada de comportamentos e características diferentes. E a aceitação e desenvolvimento do jogo será realizada de maneira distinta entre eles. As situações que serão simuladas através dos jogos podem preparar as crianças para que sejam capazes de enfrentar situações reais, que podem estar bem distantes das possibilidades oferecidas a estas.

O autor também percebe no jogo outro elemento a que atribui grande importância: o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora. (Vygotsky, 1999). Ele afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu. Assim;

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes

elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (Vygotsky, 1999:12).

A criança é capaz de observar e reinventar aquilo que viu ou ouviu um adulto realizar. Pode tanto repetir determinada atitude, como é totalmente capaz de encontrar novos caminhos para atingir o mesmo objetivo. De acordo com o estímulo desenvolvido, quanto maior o desafio, maior será a vontade de executá-lo. E nesse momento é possível explorar, oferecer e fomentar processos de ensino-aprendizagem que favoreçam e contribuam a formação desses indivíduos.

2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR COMO AUXÍLIO À CRIATIVIDADE.

Neste capítulo, construímos um breve panorama sobre o conceito de brincar, a importância da brincadeira durante o processo de desenvolvimento do indivíduo, meios que possam favorecer e auxiliar a criatividade e o conseqüentemente o desenvolvimento da criança. Apresentamos construtos que embasam teorias sobre essa atividade.

2.1 Brincar: Conversando e definindo a palavra

Ao sondar o significado da palavra Brincar em alguns dicionários, é possível encontrar vários significados para a palavra, estes significados geralmente acabam, versando para o sentido de distração, entretenimento, divertir-se, agitação, fazer de conta. Todos nós pelo menos uma vez na vida já se distraiu, fez de conta em uma das etapas de nossas vidas. E se pensarmos um pouquinho sabemos o quanto isso nos satisfaz. E essa sensação de realização de prazer, é importante em todas as fases de nossas vidas. Porém, na infância ela é primordial, pois facilita e contribui durante o processo de aprendizagem, pois sabemos que durante as primeiras idades a criança tem a capacidade de compreender, desenvolver o intelecto, abstrair uma maior quantidade de informações, além de captar de maneira muito rápida as informações que são transmitidas a elas.

É o momento ideal de apresentar novos desafios, conhecimentos e informações que serão primordiais para o seu desenvolvimento intelectual. É também nessa fase, que

o indivíduo pode desenvolver muitas aptidões e habilidades. Através dos brinquedos às crianças podem externar suas emoções e fragilidades, e ao mesmo tempo elas podem superar dificuldades que estejam de algum modo contribuindo negativamente para o progresso cognitivo e sensorial.

O interesse pelo brincar deve ser compreendido não apenas como um passatempo é preciso entender que estes momentos são fundamentais para o cotidiano de uma criança, principalmente nos tempos atuais onde a criança é levada a praticar e participar de diversas atividades que acabam as sobrecarregando demais. Durante os momentos livres, o brincar torna-se extremamente necessário para que elas extravasem, realizem novas experiências e desafios. É uma maneira de recarregarem suas energias para assim poder dar continuidade a uma rotina cheia de compromissos. Vygotsky alerta que,

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (VIGOTSKY, 1994, p. 67).

Atualmente não é muito difícil ter conhecimento de crianças que precisam de acompanhamento psicológico por estar estressadas, desanimadas, com determinados bloqueios ou até mesmo com dificuldades de concentração. As pressões sociais acabam de algum modo impedindo que a criança seja ela mesma, e que viva e aja como uma criança. Refiro-me ao fato de terem de assumir o papel do adulto com tantas obrigações a cumprir em uma fase que ainda não poderiam atribuir tantas responsabilidades. Brincando e utilizando o lúdico no processo de ensino aprendizagem as possibilidades de êxito durante o processo serão bem maiores. Através do lúdico a criança está apta a desenvolver novas habilidades, possibilita a realização de novas descobertas através de suas experiências e além de tudo oferece meios de desenvolver a criatividade.

2.2 Relação conteúdo escolar e o lúdico

Quais as vantagens que o professor pode conseguir utilizando o lúdico durante as realizações das suas aulas? É possível que muitos educadores façam este tipo de

questionamento durante a elaboração e realização das suas aulas. O lúdico pode trazer para as aulas momentos prazerosos, agregando de modo significativo informações e conhecimentos de maneira diferenciada. Nesse processo, o ensino mecânico, tradicional, pode ser substituído por momentos de interação e troca de informações de uma maneira mais leve, menos enfática. O aluno armazena conhecimentos de forma mais descontraída e mais envolvente. Pois o modo é outro, deixa de se invasivo e para a se contributivo. Não é encarado como obrigatório, e sim como somatório. É preciso, portanto, entender que o conteúdo jamais pode deixar de ser ministrado, o ensino é necessário, ele pode apenas ser redirecionado e repensado.

As aulas lúdicas devem ser bem planejadas aliando sempre o conteúdo aos objetivos gerais e específicos a métodos lúdicos que apresentem conceitos, regras, especificidades, estrutura de determinado assunto.

Destarte, acreditamos que o professor precisa estar apto a desenvolver e aplicar aulas com este viés. É preciso ser um educador capaz de transpor barreira e inserir nas suas aulas brincadeiras, sem deixar que elas se sobressaiam ao conteúdo. Para tanto o professor precisa de acordo com Fortuna passar por uma formação e,

Como formar educadores capazes de cultivar o brincar em suas aulas? A formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas, pela observação do brincar, pelo entendimento do significado e dos efeitos da brincadeira no estudante, por conhecimentos teóricos sobre desenvolvimento da aprendizagem nos seres humanos. Uma boa formação do professor e boas condições de atuação são os facilitadores para que se resgate o espaço de brincar da criança no dia a dia da escola. Isso não é tão fácil como muitos imaginam, pois para conseguir entrar e participar do mundo lúdico da criança é necessário que o educador tenha conhecimentos, prática e vontade de ser parceiro da criança nesse processo. (Fortuna 2000, p. 8)

Percebemos que é preciso todo um envolvimento, dedicação e preparação por parte do professor. Não é simplesmente chegar e aplicar algum tipo de atividade lúdica e achar que dará certo. O processo precisa ter início, meio e fim, tudo muito bem planejado e o professor qualificado para desenvolver tal atividade. Dessa forma a probabilidade de acerto será muito maior. Aliado a todos estes fatores está a prática, elemento essencial na maioria das ações humanas. Contudo, não queremos dizer com isso que apenas os professores carregados de prática podem utilizar novos procedimentos em sala de aula, é importante trocar experiências e com segurança no desenvolvimento da atividade (envolvendo o lúdico), a prática pode ser ampliada e todo professor pode e deve partilhar dessas experiências.

2.3 Lúdico: uma comunicação dialógica

O ambiente escolar, para que seja considerado como tal, necessita obter determinados pré-requisitos. O local é sempre constituído de toda uma estrutura física e organizacional. Tanto os que cooperam para o bom andamento dos trabalhos, como aqueles que serão inseridos no ambiente (os alunos), são elementos essenciais para que ela possa se constituir como tal. Várias serão as linguagens ali utilizadas, a dos professores que geralmente são dotados de uma formação superior preparados para transmitir e compartilhar conhecimentos específicos, a dos funcionários que certamente será mesclada com pessoas com níveis educacionais distintos, e os alunos que ali serão orientados a lidar e conhecer vários tipos de ensinamentos. O que é certo é que tudo e todos estarão cercados de linguagem. A comunicação ocorrerá dentro e fora do ambiente escolar. A palavra é o meio pelo qual todo ser humano consegue se comunicar. Segundo Bakhtin (1988, p. 36), “a palavra é o fenômeno ideológico por excelência”.

Quando o professor pensa em desenvolver algum assunto, aplicar em sala de aula, dois elementos são primordiais nesse momento; o professor e o aluno. É necessário que ocorra um envolvimento entre ambos. A relação dialógica é muito importante para que aconteça a interação entre o assunto, o autor e o leitor. Nesse ínterim o professor como mediador assume um papel importantíssimo. A linguagem é essencial no processo de ensino aprendizagem. Segundo Brait (1997, p.98), o “dialogismo diz respeito às relações que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos que, por sua vez, instauram-se e são instaurados por esses discursos”. É possível perceber e compreender que o discurso ocorre não somente por parte do professor, o aluno também é e deve ser considerado como elemento principal pois a interação deve ocorrer entre os sujeitos. O aluno à medida que avança os níveis de ensino, teoricamente acumula informações e é preenchido de conhecimentos que podem ser partilhados durante as aulas. É capaz de mensurar e inferir informações que possam vir agregar maiores bagagens e informações para a sua formação educacional.

Nesse sentido o ensino-aprendizagem precisa estar carregado de significado. Excelente oportunidade para se trabalhar de forma lúdica, assuntos que necessitem de

outras estratégias para serem melhor compreendidos. Como citamos anteriormente, nem sempre é viável e aproveitável métodos tradicionais e mecânicos para o ensino de determinadas matérias. É possível atingir um nível maior de compreensão utilizando meios simples e práticos como atividades lúdicas.

3 AS PESQUISAS E A EFICIÊNCIA DOS JOGOS COMO ESTIMULADOR DAS INTELIGÊNCIAS

Aqui, dissertamos sobre a importância do brincar, e como pode auxiliar a criatividade do aluno. Neste capítulo, discutiremos e apresentaremos algumas pesquisas e experiências que foram realizadas para contemplar a importância de se utilizar o lúdico em sala de aula, como elemento complementar no processo de ensino-aprendizagem.

Iniciamos nosso capítulo realizando um questionamento. Mas por que utilizar o lúdico no ensino de uma Língua estrangeira?

De acordo com o que podemos acompanhar até o momento do nosso estudo, podemos perceber que segundo os teóricos que serviram de aporte teórico para o nosso trabalho, o lúdico permite ao aluno encontrar meios para compreender de maneira mais prática e eficiente assuntos que são desconhecidos e vistos por eles como difíceis. Assuntos que podem causar desconforto e desconfiança durante o processo de ensino-aprendizagem podem ser vistos e compreendidos de maneira mais estimulante e prazerosa. A utilização de atividades lúdicas em sala de aula pode permitir ao professor idealizar e transformar o ambiente escolar mais interessante e atrativo dispondo de recursos que facilitem o aprendizado e também o relacionamento do aluno com a língua estrangeira. Através da informalidade o aluno pode sentir-se mais estimulado e expressar-se de maneira mais informal, mais descontraída aprendendo sem maiores pressões e obrigações. O aprendizado pode ocorrer de maneira mais fluente e menos imposta.

Quando o aluno sente-se à vontade no ambiente escolar o propósito comunicativo, o prazer, as habilidades podem ser melhor desenvolvidas. Assim,

O jogo é uma forma inata de aprender, é a capacidade que temos de ir experimentando e apropriando-nos de tudo o que nos rodeia, fazendo isso de uma forma prazerosa; a aprendizagem verdadeira é sempre um jogo no qual entram, como em todo jogo, a motivação, o desejo, o desafio, o

descobrimto, a criatividade, os truques, o prazer de chegar ao final e de ter superado a si mesmo. (FERNANDES, 1997, p. 8).

Observamos que a inserção de atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem, podem não somente facilitar a compreensão do assunto. Pode atingir outros pontos que estimularão o crescimento e vontade de superação, além de desenvolver outros aspectos que serão fundamentais durante o desenvolvimento do indivíduo. As vantagens serão para ambos, professor e aluno.

3.1 As atividades lúdicas e sua aplicação no ensino de espanhol.

Durante o desenvolvimento da nossa pesquisa tivemos a oportunidade de encontrar e ler sobre uma série de estudos que vem sendo desenvolvidos sobre a temática abordada em nosso trabalho. Teses, dissertações tratam do tema de maneira bastante expansiva e significativa.

De acordo com Pilleti, (1987), as atividades lúdicas podem trabalhar quatro habilidades:

- 1) linguísticas de uma Língua estrangeira sendo estas: ouvir, falar, ler e escrever.
- 2) estratégias de aprendizagem:
 - a) metacognitivas: atenção, identificação de um problema, planejamento, organização, dentre outras;
 - b) cognitivas: dedução, indução, elaboração, transferência de conhecimento;
 - c) sócioafetivas: cooperação, autocontrole.

Para aplicar e desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula, não basta apenas pegar e aplicar, é necessário ler, estudar e compreender aquilo que será aplicado. O professor precisa estar consciente dos objetivos que pretenderá alcançar com determinada atividade. Caso seja necessário e pertinente, a reformulação ou adaptação do jogo, o professor pode perfeitamente executar. Sabemos que as realidades são diversas, e que nem sempre o que se aplica a um, se aplicará a todos. Os estudos de Prange & Castro apud ANDRADE E SANCHES (2005), as atividades lúdicas podem ser classificadas como: a) jogos de vocabulário; b) jogos de estruturas gramaticais; c) jogos de expressão oral.

Para desenvolver as atividades que são selecionadas com o objetivo de fomentar o aprendizado dos alunos nas aulas de língua estrangeira, o professor deve buscar atividades que envolvam o aluno, que o levem a internalizar as informações que serão

apresentadas de modo significativo permitindo maior assimilação do conteúdo ministrado. É importante observar que dessa forma, o professor proporciona ao aluno momentos de reflexão e estimula o aluno a desenvolver estratégias de aprendizagem. Ele encontrará as melhores alternativas de internalizar e interagir com o conteúdo oferecido naquele momento. O raciocínio será exigido durante o desenvolvimento e teoricamente melhorará o seu desempenho.

Apresentaremos neste tópico algumas atividades lúdicas que poderão ser aplicadas na prática em sala de aula, visando priorizar a aprendizagem e desenvolver consequentemente habilidades.

3.1.1 Jogo de Vocabulário

Este jogo possui uma maior carga semântica, tendo também as expressões idiomáticas, os advérbios, os verbos e os substantivos. A atividade sugerida é *Trajes en Movimientos*.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral e Compreensão Auditiva.	Metacognitivos (atenção), Socioafetivo (cooperação), Cognitivo (dedução).	Expressar o nome das peças de roupas.	Praticar o vocabulário específico.	Inicial	Objeto do vocabulário específico. (Ex: peças de roupas).

Metodologia: O professor pedirá aos alunos que coloquem as roupas sobre uma mesa para visualização. Em seguida cada aluno pegará uma peça de roupa e deverá buscar o seu nome por meio dos dicionários ilustrados³ que estarão fixados na sala de aula. Posteriormente, os alunos farão um círculo onde trocarão as peças de roupas em sentido horário falando seus respectivos nomes na LE em estudo. Quando todos já souberem os nomes das roupas cada aluno em seu respectivo lugar fará um desenho redondo no chão, ou marcará com uma fita adesiva o seu lugar com um símbolo (X). Deve ser deixado

³O uso de dicionário ilustrado é opcional, segue apenas como sugestão

um lugar vazio marcado pela fita adesiva ou com o desenho feito com o giz. O aluno que está à direita do lugar vazio, fala o nome de uma peça de roupa que esteja com o outro aluno. O que possui essa peça de roupa deverá imediatamente se dirigir ao lugar vazio, deixando vazio o lugar onde estava. É repetida a situação até que todas as peças de roupas sejam repetidas, ou até que o professor ache suficiente a duração do jogo.

3.1.2 Jogo Gramatical

Este tipo de jogo ajuda a fixar certos conteúdos já aprendidos, e ainda trabalha certas regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas. A atividade segue-se como *Mi compañeros de clase*.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral.	Metacognitivos (identificação de um problema, atenção). — Socioafetivo (cooperação). — Cognitivo (dedução, classificação, substituição, transferência de conhecimento).	Descrever, ordenar e justificar.	Identificar os pronomes pessoais e demonstrativos. Tempo verbais como presente e passado simples.	Inicial	Foto dos alunos.

Metodologia: O professor pedirá aos alunos, com uma certa antecedência, que os mesmos tragam suas fotos para reparti-las entre os companheiros. O aluno descreve o companheiro da foto sem dizer de quem se trata. Somente limitando-se a dar as características físicas e psicológicas do companheiro. O grupo deverá descobrir quem é quem. Durante a atividade, o aluno utilizará estruturas no presente e passado simples,

pronomes pessoais e demonstrativos, pela qual o professor esclarece as dúvidas em geral, sem apontar erros em particular a produção oral de cada aluno.

3.1.3 Jogo de Expressão Oral

Concordando com ANDRADE e SANCHES (2005) este tipo de jogo envolve a competência discursiva, isto é, a produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a língua estudada e incluem a escrita e a expressão real de fala. A atividade sugerida segue-se como *El tiempo libre de los artistas*.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral e Compreensão Auditiva.	Metacognitivos (atenção), Socioafetivo (cooperação), Cognitivo (dedução, elaboração).	Expressar o gosto e preferências.	Usar os verbos reflexivos.	Todos os níveis.	Duas fotos de artistas famosos (Xuxa e Eliana) com o mesmo título: <i>O tempo livre de Xuxa e Eliana</i> , e um breve texto sobre as duas fotos.

Metodologia: Apresentam-se as duas fotos aos alunos sem traçar qualquer menção entre ambas as fotos. O professor dividirá a sala em duas equipes e cada equipe fará pergunta referente a uma das fotos ao outro grupo. Ambas as equipes tentarão fazer deduções às perguntas realizadas pelo grupo adversário. A cada dedução respondida, o monitor, eleito pela sua equipe tomará nota das respostas para depois verificá-las. As perguntas sobre as fotos das artistas podem ser relacionadas como: o que Xuxa e Eliana vão fazer, o que parece que elas estão fazendo, o que o leva a pensar assim, como está o estado psicológico de Xuxa e Eliana, etc. Marca ponto a equipe que tiver maior acertos referentes às perguntas, ou maior aproximação em relação à prática do tempo livre entre ambas as fotos. Em seguida, o professor através da conversação faz uma análise

conjunta entre as notas tomadas pelo monitor de ambas as equipes levando-as ao resultado real do que ambas estejam fazendo ou fizeram em tal figura usada pelas equipes. Desse modo, seguem-se os textos para aplicação deste jogo. *Texto (1)*: Xuxa es una popstar. Ella viaja siempre para realizar shows. Ella siempre tiene clases de danzas y canto para hacer sus shows. Cuando tiene tiempo libre, Xuxa prefiere oír distintos tipos de canciones. *Texto (2)*: Eliana es mucho conocida y atareada. Tiene muchas cosas para hacer durante todo el día. Cuando ella tiene algún tiempo libre, Eliana tiente usarlo bien. Le gusta viajar con su familia y hacer distintas actividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o nosso trabalho procuramos apresentar alguns discursões sobre a importância de utilizar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Verificamos que a eficácia do método quando desenvolvido de maneira correta, é capaz de desenvolver várias habilidades, além de proporcionar ao aluno, meios que possam favorecer o entendimento do assunto, de maneira dinâmica e diferenciada.

Acreditamos que o assunto abordado em nosso trabalho é de interesse de vários grupos de pesquisa, uma vez que se trata de um tema que desperta muitas possibilidades de aplicabilidade e de implementação nas aulas de língua estrangeira.

Quando propomos e enfatizamos a necessidade de inserir os jogos lúdicos no processo de aprendizagem, acreditamos na possibilidade de propiciar o aumento da criatividade, construir novos conhecimentos, e na interação e cooperação entre alunos e professores.

O desenvolvimento desse estudo foi de grande relevância para minha formação acadêmica, e, particularmente, para minha formação profissional, enquanto futuro professor de língua espanhola comprometido com uma aprendizagem significativa e prazerosa, que concebe a educação como uma prática alicerçada nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Podemos concluir também, que para a atividade obter êxito, é preciso que o professor seja qualificado e principalmente promova a interação entre conteúdo, método e aplicabilidade.

Vimos ainda à importância da necessidade de relação com o conteúdo ministrado no momento, e quanto é necessário um trabalho diferenciado para o entendimento e desenvolvimento do educando.

Compreendemos por fim, que apesar de ser um tema muito debatido e questionado por vários estudiosos, ainda se faz necessário pesquisar meios que facilitem e aprimorem as técnicas de ensino de língua estrangeira. Não é fácil para um aluno aprender uma segunda língua ou uma língua adicional, se o ambiente, os meios, o ensino, não forem propícios para tal objetivo.

Acreditamos que várias pesquisas ainda podem ser desenvolvidas e aplicadas nas escolas públicas, privadas, de línguas, qualificando gradativamente os alunos que se submetem aos métodos e técnicas de ensino.

ABSTRACT O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Moises Guimarães Mendonça Cunha⁴

RESUMEN

Nuestro trabajo pretende trazar algunas reflexiones sobre la importancia Del uso de las actividades lúdicas en la enseñanza de legua española, durante el proceso de enseñanza. Nuestra investigación seleccionó algunos puntos de los estudios de Piaget y Vygotsky, que se vieron como aporte teórico, por entender la importancia de los respectivos teóricos en lo que se refiere a la temática escogida en este estudio. El objetivo general de nuestro trabajo pretende exponer la importancia si trabajar con El lúdico en El contexto escolar, buscando la calidad y el progreso del proceso educativo, potenciando la enseñanza/aprendizaje de alumnos a través de actividades didácticas que fundamenten e instiguen la enseñanza de lenguas, además de intencionar llevar al lector a conocer y reflexionar sobre la inclusión más significativa del lúdico en las clases de enseñanza de lenguas extranjeras. La investigación pretende contribuir a la construcción de futuras metodologías que puedan venir a fomentar de manera más eficaz la enseñanza de lengua extranjera utilizando actividades lúdicas, buscando perfeccionar y desarrollar en el alumno habilidades de escritura, lectura y oralidad.

Palabras chave: enseñanza-aprendizaje, lúdico, conocimiento.

⁴ Aluno de graduação em Letras Língua Espanhola na Universidade Estadual da Paraíba- Campus I.
E-mail: moisesmoi140603@gmail.com

REFERÊNCIAS

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. **Aprendendo com o Lúdico**. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2. 2004, Rolândia, **Anais...** Rolândia: FACCAR, 2005. ISSN: 1808-2548.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 2006

BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia** / Ana Mercês Bahia Bock, Odair Furtado, Maria de Lourdes Trassi Teixeira. – 13. Ed. Reform. e ampl. – São Paulo: Saraiva 2002.

BRAIT, Beth. **Bakhtin e a natureza constitutivamente dialógica da linguagem**. In: —. (Org.). Bakhtin, dialogismo e construção de sentido. Campinas: UNICAMP, 1997.

FERNÁNDES, Sonsoles. **Las actividades lúdicas en la enseñanza de E/LE**. Madrid: SGEL, 1997.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?**In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

LEAL, F.L. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí – UFPI, 2011.

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas**.

_____. **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação**.

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998. RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança. ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.

PILETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo: Ática, 1987

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.