



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

ELOÍSA RODRIGUES DE ARAÚJO

**O JOGO COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (E/LE).**

CAMPINA GRANDE – PB

2022

ELOÍSA RODRIGUES DE ARAÚJO

**O JOGO COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (E/LE).**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras Espanhol.

Área de concentração: Língua Espanhola.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Gilda Carneiro Neves Ribeiro

CAMPINA GRANDE - PB

2022

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.

A659j Araujo, Eloisa Rodrigues de.
O jogo como recurso lúdico no ensino-aprendizagem de espanhol como língua estrangeira (E/LE) [manuscrito] / Eloisa Rodrigues de Araujo. - 2022.
21 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2022.

"Orientação : Profa. Dra. Gilda Carneiro Neves Ribeiro ,
Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."

1. Ensino de espanhol. 2. Lúdico. 3. Jogos lúdicos. 4.
Língua estrangeira. I. Título

21. ed. CDD 372.656 1

ELOÍSA RODRIGUES DE ARAÚJO

**O JOGO COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (E/LE).**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Artigo) apresentado à Coordenação
do Curso de Letras Espanhol da
Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do
título de Licenciatura Plena em
Letras Espanhol.

Área de concentração: Língua
Espanhola.

Aprovada em: 30/03/2022.

BANCA EXAMINADORA

Gilda Carneiro Neves Ribeiro

Profa. Dra. Gilda Carneiro Neves Ribeiro (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Alessandro Giordano

Prof. Me. Alessandro Giordano
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Luanda Calado de Santana

Profa. Ma. Luanda Calado de Santana
Instituto Federal da Paraíba (UEPB)

Dedico este TCC, primeiramente à Deus, à minha família e amigos por todo apoio e incentivo e aos professores por todo conhecimento transferido.

SUMÁRIO

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | INTRODUÇÃO..... | 6 |
| 2. | BREVE HISTÓRIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA..... | 6 |
| 3. | OS JOGOS PEDAGÓGICOS EM SALA DE AULA..... | 7 |
| 3.1 | O que se entende por jogos? | 7 |
| 3.1.1 | <i>Jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem de E/LE.....</i> | 8 |
| 4. | JOGOS PEDAGÓGICOS VIRTUAIS NO ENSINO DE E/LE..... | 9 |
| 4.1 | O jogo e a gamificação como ferramenta lúdica nas aulas síncronas de E/LE durante a pandemia de COVID-19..... | 10 |
| 4.1.1 | <i>Ferramentas virtuais para jogos e atividades lúdicas no ensino de E/LE..</i> | 11 |
| 5. | MÉTODOS DE ENSINO E OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA AULA DE E/LE.. | 13 |
| 6. | APLICAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE E/LE..... | 14 |
| 7. | METODOLOGIA..... | 16 |
| 8. | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 17 |
| | REFERÊNCIAS..... | 17 |

O JOGO COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (E/LE)

Eloísa Rodrigues de Araújo¹

RESUMO

O trabalho intitulado: O JOGO COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (E/LE) é resultado de uma pesquisa que tem como objetivo acrescer, estimular, contribuir e ressaltar a importância dos jogos lúdicos como uma ferramenta inovadora e atenuadora das dificuldades no ensino aprendizagem de línguas. É notável que o lúdico tem conquistado bastante espaço nas salas de aulas com o passar dos anos. Nesta concepção, o ensino de espanhol como língua estrangeira necessita de recursos que facilitem a aprendizagem. Adotar e adaptar o método dos jogos lúdicos promove um melhor desenvolvimento de aprendizagem capaz de despertar no aluno o interesse, a curiosidade, a motivação, a criatividade, a comunicação e a interação. Nosso pensamento encontra respaldo teórico, principalmente, no que declaram teóricos conceituados nesta área, a exemplo de: Almeida (2000), Brotto (2001) e Huizinga (2004).

Palavras-chave: Ensino de Espanhol. Lúdico. Jogos Lúdicos. Língua Estrangeira.

RESUMEN

El trabajo titulado: EL JUEGO COMO RECURSO LÚDICO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (E/LE) es el resultado de una investigación que pretende sumar, estimular, aportar y destacar la importancia del juego lúdico como herramienta innovadora y como atenuante de las dificultades en la enseñanza y aprendizaje de las lenguas. Es notable que los juegos han ganado mucho espacio en las aulas a lo largo de los años. En esta concepción, la enseñanza del español como lengua extranjera necesita recursos que faciliten el aprendizaje. La adopción y adaptación del método de juegos lúdicos promueve un mejor desarrollo del aprendizaje capaz de despertar el interés, la curiosidad, la motivación, la creatividad, la comunicación y la interacción en el alumno. Nuestro pensamiento se apoya principalmente en lo que conceptualizan los teóricos de esta área, como: Almeida (2000), Brotto (2001) y Huizinga (2004).

Palabras clave: Enseñanza del Español. Lúdico. Juegos Lúdicos. Lengua Extranjera.

¹ Graduanda do Curso de Letras - Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba - Campus I.
E-mail: eloisarodrigues034@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os jogos podem vir a fazer parte da vida cotidiana da população. Partindo deste pressuposto, os jogos lúdicos realçam a necessidade e a importância de serem introduzidos e adaptados no sistema de ensino de uma língua estrangeira. Assim, estudamos e abordamos o conceito de como os jogos podem auxiliar na aprendizagem. Consequentemente, adotar esta aquisição dos jogos lúdicos no ensino é possível oferecer aos alunos um melhor desempenho de aprendizagem capaz de facilitar, estimular, flexibilizar a rápida adaptação à diferentes situações, ser mais tolerantes a erros e alterações, como também considerar novas ideias de aprendizagem, levando em consideração a classificação dos jogos.

Mas, isto não é uma tarefa fácil. Diante desta perspectiva, a problemática se refere à realidade de ensino, pois nota-se a dificuldade de inclusão do componente espanhol no sistema de ensino em algumas escolas, o desinteresse dos alunos ao se deparar com as aulas monótonas, professores que não estão qualificados e abertos para novos métodos de aprendizagem e a falta de recursos ao lecionar. Por estes motivos faz-se necessário utilizar esse método lúdico para que os alunos obtenham êxito e despertem o entusiasmo, o desejo de aprender e de conhecer o novo.

Muitos estudiosos, pesquisadores, teóricos e autores como Brotto (2001), Kishimoto (2003), Friedman (1996), Callegari (2004) e Huizinga (2004) reconheceram a importância de utilizar o lúdico na perspectiva dos jogos na aquisição de uma segunda língua, pois observam que os docentes que fazem uso deste mecanismo têm mais resultados positivos no processo de aprendizagem dos alunos.

Analisar e discutir a importância dos jogos lúdicos é necessário, pois os jogos não são apenas utilizados como recursos de reabilitações ou apenas utilizados nos intervalos das aulas ou na recreação, mas como um meio que favorece o desenvolvimento cognitivo, melhora e estimula o aprendizado, proporciona momentos de diversões e estimula a aprendizagem de forma dinâmica.

2. BREVE HISTÓRIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA

A palavra “lúdico” vem do latim *Ludus* e significa jogo, diversão. Analisando dentre as mais diversas funções que os jogos podem nos proporcionar, destaca-se que os mesmos podem ser instrumentos de aprendizagem, ampliando os saberes e conhecimentos de mundo no ensino-aprendizagem. Neste aspecto Santos (1997, p.12) afirma que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, colabora para boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p.12).

O lúdico apesar de ser muito comentado, não é explorado com muita frequência na sala de aula, mesmo sendo considerado como um dos recursos

facilitadores da aprendizagem. Por este motivo, é importante que o lúdico conquiste mais espaço na sala, como elemento conceituado e imprescindível, pois contribui para facilitar a aprendizagem dos alunos, seja através de músicas, jogos, filmes ou brincadeiras, nos permitindo abrir caminhos para conhecer o outro, a si mesmo e a socializar-nos com os demais. Em virtude disto, afirma Brotto (2001, p. 45): “o lúdico na educação é importante na medida em que tomamos consciência de que “jogar-e viver- é uma oportunidade criativa para encontrar com a gente mesmo e com o todo.”

Crespillo (2010) afirma que “el juego ayuda al ser humano a controlar el cuerpo, los sentimientos y resolver problemas emocionales para que pueda ser un ser social y aprender a ocupar un lugar dentro de la comunidad.”² Em todas as fases da nossa vida, as brincadeiras e os jogos estão presentes. Desde os tempos passados até os dias atuais. Na história da antiguidade há relatos da participação e intervenção dos jogos sendo utilizados pelas crianças e pessoas de diversas idades, onde também se tinha uma interação e aprendizagem de pai para filho, de acordo com cada perspectiva sobre a educação e sua importância, mas os mesmos não serviam apenas para isso. Tinham também a finalidade de servir como instrumento na preparação da criança como indivíduo, na formação do caráter, das suas atitudes e das mais diversas formas de saber como lidar diante dos obstáculos da vida.

Além disso, ao utilizar os recursos lúdicos em sala de aula promove ao aluno grande motivação, despertando o desejo e o interesse de aprendizagem dos alunos de forma dinâmica. Para Friedman (1996, p. 56):

Trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

Todavia com tantos aspectos positivos em referência ao lúdico, alguns questionamentos são feitos: Qual a finalidade de ensinar utilizando uma ferramenta lúdica? O ensino por meio do lúdico terá sempre resultados positivos ou irá apresentar dificuldades tanto ao docente quanto ao aluno?

O lúdico tem como finalidade estabelecer e proporcionar a aprendizagem de uma forma dinâmica, considerando que nem sempre será possível obter resultados positivos, pois o mesmo depende da aceitação, colaboração e desenvolvimento do aluno diante as atividades propostas e do desempenho do docente ao ensinar através desta ferramenta.

3. OS JOGOS PEDAGÓGICOS EM SALA DE AULA

3.1 O que se entende por jogos?

Os jogos são considerados como uma atividade ou passatempo divertido e interativo, sujeito a regras. Podem ser utilizados em grupo ou individualmente. Também, podem ser considerados como ferramenta que se adequa ao ensino aprendizagem de qualquer matéria. É possível sim, aprender de forma lúdica,

² “O brincar ajuda o ser humano a controlar o corpo, sentimentos e resolver problemas emocionais para que ele possa ser um ser social e aprender a ocupar um lugar dentro da comunidade.”

ampliando ainda mais a criatividade, o interesse, a concentração, a curiosidade, a motivação e imaginação.

Em virtude disto, adotar os jogos em sala de aula permite ao professor a busca por novos métodos e novas técnicas que se adaptem à turma com a finalidade de inovar na prática, possibilitando ao aluno ficar apto para acessar as informações, produzi-las e demonstrá-las através do seu conhecimento adquirido. Os jogos permitem estimulá-los a ter atitudes de cooperação, responsabilidade, participação, respeito, iniciativa e tomada de decisão.

Destacando alguns possíveis modelos das atividades adaptadas aos jogos podemos citar os jogos de motivações, intelectuais, imaginários, afetivos, habilidosos e sociais, cada um com suas respectivas particularidades. Contudo, ao aderir a este recurso e a estes modelos, é necessário saber classificá-los e defini-los, mas isto não é uma tarefa fácil, considerando que cada pessoa tem um conhecimento distinto.

3.1.1 Jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem de E/LE

Os jogos pedagógicos podem ser vistos além de uma simples forma de diversão, sendo adotados como instrumento facilitador de ensino-aprendizagem para melhorias na aquisição da segunda língua é de imensa utilidade, pois tem consequências positivas na capacidade de transformar a sala de aula em um ambiente de interação, influenciando positivamente no estímulo, no despertar do aluno para a aquisição do conhecimento e no gostar de aprender. É um recurso eficaz também para o desenvolvimento dos eixos em habilidades de leitura, escrita e oralidade, além de contribuir no desenvolvimento intelectual dos alunos. Callegari (2004, p.155) ressalta que:

Durante essas atividades lúdicas, o ambiente em sala de aula parece se tornar mais agradável e leve, os alunos se descontraem, apresentam uma postura mais ativa e aprendem com mais facilidade os conteúdos abordados.

Com o propósito de utilizar os jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem, o docente deve considerar a idade, o nível de conhecimento de mundo, o meio social ao qual o aluno está inserido, o interesse dos alunos, os aspectos físicos da sala de aula ou do ambiente educacional, bem como os recursos pedagógicos disponíveis para ter condições de selecionar melhor os jogos que serão utilizados e quais deles se adequam melhor à realidade do alunado.

É fundamental destacar que para ter eficácia e êxito na aula, a intercalação dos métodos no processo de aprendizagem é essencial, não basta apenas utilizar a ferramenta lúdica ensinando com jogos. Recomenda-se analisar o acervo de materiais que contém a língua objeto, levando em conta que sua metodologia irá aclarar e facilitar a assimilação dos conteúdos repassados e dos jogos utilizados, enfatizando que nem todo jogo pode ser visto e utilizado como recurso lúdico ou material pedagógico.

Diante dos resultados positivos obtidos com a inclusão e desenvolvimento dos jogos pedagógicos nas aulas de E/LE, o Marco Común Europeo de Referência (MCER, 2002) considerou a importância de usar a língua para a utilização dos recursos referentes aos jogos. Deste modo, proporcionou alguns modelos de

atividades lúdicas e a classificação dos jogos da seguinte forma: Jogos de linguagem de natureza social como o jogo oral (o jogo de eu vejo, eu vejo), escritos (o jogo da forca), audiovisuais (bingo com fotos, o jogo do filme), jogo de tabuleiro e cartas (palavras cruzadas, o ganso, o baralho...), charadas e mímicas. Jogos de atividades individuais como as palavras cruzadas, busca de palavras e enigmas, jogos de televisão e rádio (números e letras, senha...), jogos de palavras, anúncios, manchetes de jornais e pintados.

Portanto, cabe ao docente analisá-los e escolhê-los com o propósito de estimular os alunos no interesse, na criatividade, no prazer pelo aprender e na superação das dificuldades.

4. JOGOS PEDAGÓGICOS VIRTUAIS NO ENSINO DE E/LE

Diante do cenário atual, as TIC'S (Tecnologia da Informação e Comunicação) caracterizados por notebooks, computadores e celulares e as TDIC's (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) como televisores, tablets, computadores e data show, possibilitam um alcance maior de acesso ao conhecimento e têm se tornado de extrema importância como resultantes das novas formas de comunicações, aprendizagens e vivências. Conseqüentemente, passaram a ter grande destaque nas mais diversas áreas do nosso cotidiano, principalmente no cenário educacional, facilitando o ensino-aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (2018) reconhece a importância das tecnologias em sala de aula e busca enfatizar em suas competências o seguinte argumento:

Compreender", utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p.9).

Deste modo, isto tem ocasionado a busca por novas adaptações, novas metodologias e novas ferramentas para obter um bom desempenho na atuação docente. Mas, que ferramentas, adaptações e metodologias são essas? Podemos organizá-las e relacioná-las aos jogos pedagógicos virtuais, que encontramos nos dispositivos móveis (celulares ou tablets) e em outros equipamentos de suporte eletrônico, como os computadores.

O ensino do espanhol como língua estrangeira, vem crescendo bastante, como resultado das TDIC's (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) no âmbito do ensino-aprendizagem. Assim, os jogos virtuais foram tomando mais espaço no mundo virtual com a finalidade de incrementar a aprendizagem através da utilização de aplicativos e sites educativos, permitindo ao aluno a aprendizagem facilitada de diversos conteúdos que para eles se tornam complexos. Como resultado disto os docentes têm aprimorado suas estratégias metodológicas em inovadoras.

[...] o aumento do interesse dos alunos adolescentes e jovens pelos jogos eletrônicos traz para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo, utilizar estes recursos,

como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (RAMOS apud MONTEIRO; MAGAGNIN; ARAUJO, 2009, p. s/n).

Conseqüentemente, os jogos virtuais têm contribuído positivamente no ensino-aprendizagem, onde é possível ter uma maior interação e aprendizagem dos alunos, atenção, criatividade, concentração, raciocínio lógico, deixando um pouco de lado as aulas monótonas apoiadas no método tradicional, de difícil compreensão, exaustivas, só na teoria.

Os jogos virtuais também proporcionam a inclusão dos alunos que tem necessidades educacionais especiais, alunos que são tímidos em sala de aula, que têm bloqueio de aprendizagem ou alguma outra necessidade especial possibilitando a eles a oportunidade de participações, interações de forma descontraída, tornando a aprendizagem mais leve. Sendo assim, a importância quanto à assistência e mediação do professor é fundamental, principalmente para obter os objetivos que deseja alcançar.

4.1 O jogo e a gamificação como ferramenta nas aulas síncronas de E/LE durante a pandemia de COVID-19

Com o início da pandemia em 2020, foi necessário o fechamento temporário das escolas. Por conseguinte, o cenário educacional atual tem passado por um processo de mudanças onde as aulas presenciais passaram a ser na modalidade remota e tornou-se fundamental a busca por novas formas de práticas pedagógicas.

Os jogos, de uma maneira geral, podem trazer muitas contribuições à formação do aluno, propiciando o desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais. Além disso, os jogos propiciam momentos de lazer e descontração, podendo fazer parte das diversas etapas da vida. (MAGAGNIN, 2010, p. 5-6).

O jogo é considerado uma atividade interativa seja física ou virtual, formada por um conjunto de regras, estabelecendo quem vence e quem perde.

Jogar é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmas, acompanhadas de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2004, p. 33).

A gamificação por sua vez, é a aplicação da mecânica e da dinâmica dos jogos produzindo maiores diversões e desafios, ampliando o alcance à educação através de feedback imediato, melhorando a aprendizagem e a comunicação, aumentando o engajamento e despertando a curiosidade dos alunos. Para que haja gamificação é necessário que haja incentivo e motivação nas atividades propostas pelo professor. Kapp (*apud* FARDO, 2012, p. 202) afirma que a gamificação é o uso de mecânicas, estética e pensamento dos *games* para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.

Entre as mecânicas mais utilizadas, destacam-se: regras e recompensas que fazem com que os jogos se tornem desafiantes, divertidos e motivadores. Entre eles: arrecadação, que são as conquistas e recompensas que fazem parte da motivação dos alunos. Os pontos, que necessários para avaliar as realizações e o

comportamento dos alunos na tarefa atribuída, como também proporcionam um feedback. O ranking, usado para mostrar a colocação dos alunos na mesma classe ou no mesmo nível e os níveis demonstrando o progresso de alunos nas atividades atribuídas, permite também o conhecimento à outras atividades.

As dinâmicas dos jogos referem-se ao modo como cada atividade é atribuída, aos efeitos gerados, a como os alunos serão motivados e a forma pela qual o docente pretende contribuir para a aprendizagem e também para o desenvolvimento pessoal e intelectual do aluno.

4.1.1 Ferramentas virtuais para jogos e atividades lúdicas no ensino de E/LE.

Tendo que adaptar-se à nova modalidade de ensino remoto, várias ferramentas foram sendo descobertas, produzidas, ajustadas e utilizadas pelos docentes e alunos com a capacidade de proporcionar maior interação e facilidade no ensino-aprendizagem.

Kahoot é um aplicativo baseado em jogos e o docente pode criar e compartilhar o jogo de perguntas e respostas em forma de atividade, onde os alunos terão que respondê-las de acordo com o assunto abordado. Depois disto, o *ranking* com o total de acertos de cada um é exibido na tela do aplicativo em uso.

Figura 1- Modelo de atividade aplicando o quiz sobre o conteúdo sobre falsos cognatos.



Figura 2- Modelo de atividade com a resposta sobre o conteúdo dos falsos cognatos.



Fonte: Kahoot – Aplicativo disponível na Apple Store e Play Store

Wordwall é uma ferramenta de atividades dinâmicas e interativas onde o docente pode personalizar os jogos baseados em questionários, cruzadinhas, rimas, jogo da memória, labirintos, combinação, roleta aleatória, caça palavras e muitos outros que servem como facilitador de aprendizagem. O professor pode encontrar atividades previamente prontas ou criá-las adaptando ao assunto escolhido e nível do aluno.

Figura 3- Modelo de atividade trabalhando formação de frases.

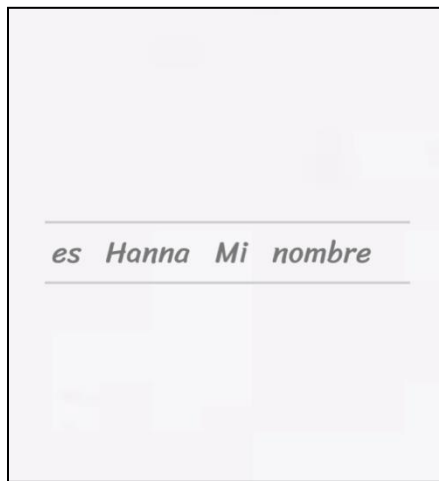
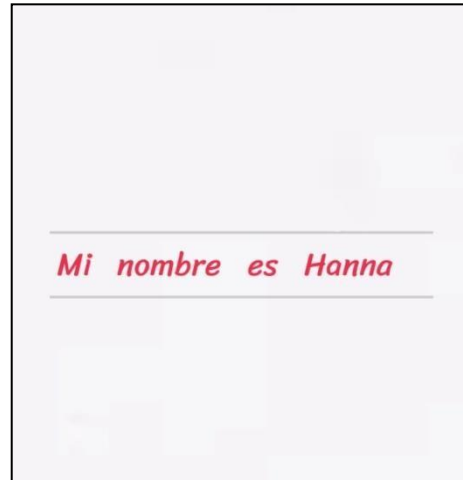


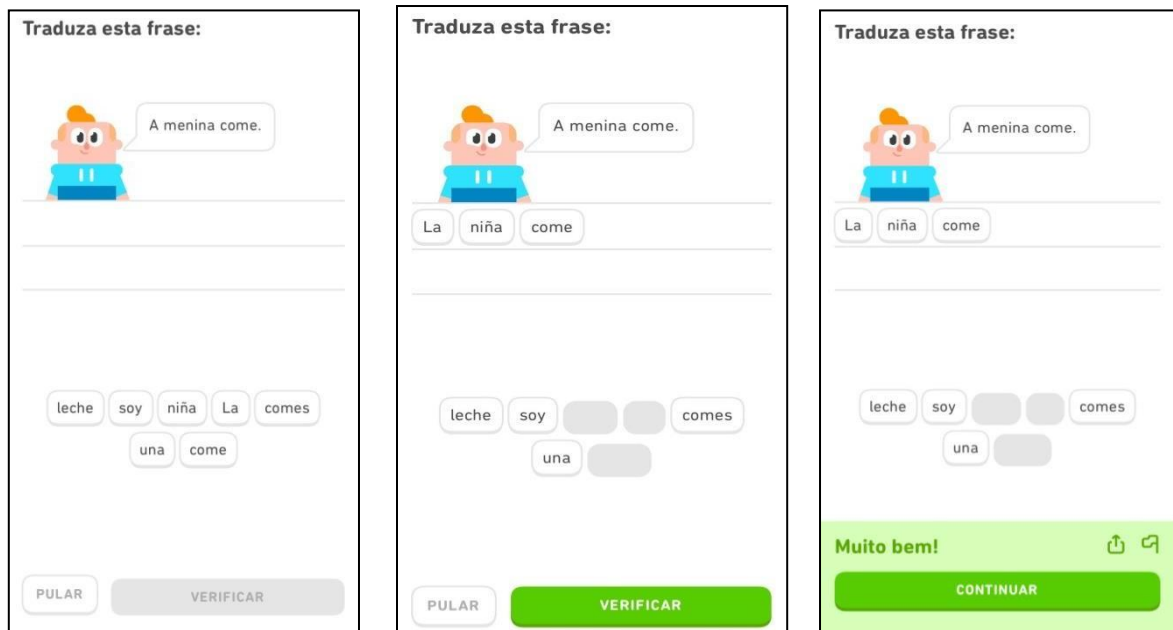
Figura 4- Modelo de atividade, desembaralhando e colocando a frase na ordem correta.



Fonte: Site Wordwall – Disponível no Google (2022)

Duolingo é uma plataforma de ensino com fases, desafios e pontuações que trabalha leitura, escrita e oralidade. Serve como facilitador de aprendizagem de forma rápida e divertida.

Figuras 5, 6 e 7- Modelo de atividade, trabalhando a tradução e ordem das frases.



Fonte: Duolingo – Aplicativo disponível na Apple Store e Play Store

ELE Internacional é caracterizada como uma escola de idiomas para professores em formação que contém um acervo com mais de 400 atividades e recursos lúdicos para download e utilizá-los em suas aulas de espanhol.

Figura 8- Modelo de atividade que descreve com verbos os aspectos físicos, desenvolvendo o vocabulário.



Fonte: Site ELE Internacional – Disponível no Google (2022)

Ao utilizar este recurso não se trata apenas de aplicar qualquer jogo e repassar para os alunos. É necessário conhecer a importância do jogo, o que o mesmo vai proporcionar aos alunos quanto à compreensão, aprendizagem e agregação ao seu conhecimento através do jogo escolhido, de acordo com a mecânica que a gamificação promove à aprendizagem.

5. MÉTODOS DE ENSINO E OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA AULA DE E/LE

No livro de Jack C. Richards & Theodore S Rodgers (2003) "Abordagens e métodos no ensino de línguas", é possível observar a diversidade de métodos opcionais para um bom critério e desenvolvimento no ensino da língua espanhola. Entre os métodos de ensino citados pelos autores acima citados, destacam-se o método gramatical e de tradução ou o método tradicional, o método direto, o método audiolingual e audiovisual, a resposta física total, a abordagem natural, o método silencioso, a terapia sugestiva, o ensino comunicativo à linguagem, o ensino comunicativo por meio de tarefas e a aprendizagem intercultural.

Transferindo isto para a nossa realidade de ensino de E/LE a maioria dos docentes utiliza em suas aulas apenas o método tradicional de gramática e tradução, tornando as aulas exaustivas, sem muito entusiasmo e motivação. Avaliando a inovação das aulas, é necessário buscar novas alternativas metodológicas para aplicá-las em sala de aula e ferramentas que resultem em uma aula mais dinâmica, participativa, atrativa e produtiva.

Em virtude disto, utilizar os jogos pedagógicos no ensino de E/LE é um excelente método para se trabalhar diversos conteúdos, além de possibilitar o uso de recursos facilitadores e adequados para cada contexto e temática. Com este objetivo, o professor deve estar preparado e qualificado, ter conceitos claros da língua e linguagem, do ato de ensinar e da aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. Afirma Almeida (2000):

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p. 63)

Destaca-se assim, a importância em adotar os jogos pedagógicos em sala de aula, diante de tantas contribuições que os mesmos oferecem para o conhecimento, desenvolvimento e relações sociais.

6. APLICAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE E/LE

Ao aplicarmos os jogos pedagógicos em sala de aula devemos considerar que é necessário fazer ajustes ou até algumas alterações visando o que pretendemos ensinar aos nossos alunos. Na sequência dos fatores a serem analisados na prática pedagógica do docente, utilizando esses jogos pedagógicos nas aulas de espanhol, podemos listar a escolha da melhor forma metodológica e estratégica conforme a meta que deseja alcançar; desenvolvimento dos objetivos e critérios de avaliações; os recursos a serem utilizados; em qual ambiente e momento da aula será utilizado este recurso e a interação entre o professor e o aluno, pois o docente tem o papel de motivar, de despertar o interesse dos educandos, de conduzi-los e estimulá-los, avaliando assim também a forma de aprendizagem e em qual momento da aula estes jogos pedagógicos serão utilizados. De acordo com Chaguri (2009):

“[...] o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade do educando e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.” (CHAGURI, 2009, p.1).

Utilizando este recurso dos jogos pedagógicos, uma vez apresentada a atividade, o docente tem o papel de instruir o aluno para que haja facilidade na compreensão do jogo e sua funcionalidade para obter resultados de uma aprendizagem com êxito. Possivelmente haverá diminuição dos erros, mas é necessário ressaltar que o erro também é considerado comum no processo de aprendizagem e com o auxílio do professor o aluno poderá reconstruir o seu conhecimento através do feedback imediato. Segundo Kishimoto (*apud* SPINELLI, 2011, p. 17), “[...] durante a brincadeira, a gravidade dos erros e dos fracassos é atenuada, o que faz com que o indivíduo que joga seja levado a experimentar e ousar, sendo incitado para a ação”.

Na ótica dos estudos de Prange e Castro (*apud* ANDRADE e SANCHES 2005), “as atividades lúdicas podem ser classificadas de acordo com suas finalidades”. Entre elas, jogos de vocabulário, jogos de estruturas gramaticais e jogos de expressão oral. Sucessivamente, detalham-se algumas sugestões que poderão ser aplicadas na prática do docente em sala de aula, considerando que cada jogo tem a sua metodologia específica e objetivos distintos.

- Jogos que trabalham o vocabulário explorando os conteúdos verbais, adverbiais, substantivos, expressões idiomáticas e falsos cognatos.
- Jogos de grau gramatical com memorização das regras gramaticais, os tempos verbais, algumas orações e frases.
- Jogos de expressão oral, jogos com textos orais, escritos e também sua produção, jogos de conhecimentos que envolvem aspectos socioculturais.

Quadro 1 – Tabela com a metodologia acerca da atividade com conteúdo de vocabulário para nível básico.

| Habilidades | Objetivo Comunicativo | Objetivo Gramatical | Material |
|---------------------------|---|---|---|
| Expressão oral e escrita. | Expressar o nome das descrições físicas e dos acessórios. | Praticar o vocabulário das descrições físicas e os verbos <i>ser</i> <i>tener</i> e <i>llevar</i> . | Jogo de cartas com imagens das pessoas, seus respectivos nomes, o que cada um é, tem e leva como acessório. |

Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Desenvolvimento da atividade: o docente irá distribuir as cartas com imagens das pessoas e seus respectivos nomes. Cada aluno deverá analisar qual carta recebeu e o nome da pessoa que consta na carta. Em seguida, o docente pedirá para que analisem a imagem. Feito isso, cada um irá apresentar sua carta ao colega e ao docente e, para trabalhar o vocabulário das descrições e para praticar os verbos *ser*, *tener* e *llevar* no presente do indicativo, irá descrevendo a forma física da pessoa (seu cabelo, sua cor, seu porte físico, sua altura), e depois o que esta pessoa leva de acessório (brinco, chapéu, pulseira, colar).

Quadro 2- Tabela com metodologia acerca da atividade com conteúdo gramatical para nível médio.

| Habilidades | Objetivo Comunicativo | Objetivo Gramatical | Material |
|-----------------|------------------------|---|-------------------------------|
| Expressão oral. | Descrever e organizar. | Identificar os artigos definidos e indefinidos. | Jogo com fichas ilustrativas. |

Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Desenvolvimento da atividade: o docente irá apresentar a atividade cujo tema são os artigos definidos e indefinidos no singular e plural. Cada aluno receberá uma folha da atividade contendo as fichas ilustrativas com as palavras femininas e masculinas, cada palavra necessita do artigo que deverá ser respondido pelos alunos, dando sentido às formações das palavras e às definições dos gêneros. Conseqüentemente, o aluno deverá elaborar frases com as palavras que contém em sua ficha.

Quadro 3- Tabela com metodologia acerca da atividade com conteúdo de expressão oral para nível intermediário.

| Habilidades | Objetivo Comunicativo | Objetivo Gramatical | Material |
|--|------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| Expressão oral e compreensão auditiva. | Expressar suas preferências. | Utilizar o verbo <i>gustar</i> . | Jogo dinâmico com frutas. |

Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Desenvolvimento da atividade: inicialmente, o docente explicará aos alunos que a aula será em um ambiente diferente, na área externa da escola. Apresentará a dinâmica das frutas aos alunos que funcionará como um rodízio, cada aluno irá procurar as frutas que estão escondidas pelo pátio da escola. Depois de encontrá-las voltarão à sala de aula e o docente exibirá o conteúdo a ser estudado de maneira sutil comparando o verbo *gustar* em espanhol com “gostar” português. Em círculo, cada um irá apresentar aos colegas e ao docente a fruta que encontrou formando uma frase que contenha o verbo *gustar*. Para finalização da aula, será aberto um diálogo que servirá de repasse do que foi aprendido, com perguntas sobre os seus gostos, como por exemplo: para onde gostam de viajar, o que mais gostam de fazer, animais que mais gostam, filme que mais gostam, conjugando o verbo em estudo.

Relatando alguns tipos de jogos que poderão ser aplicados em sala de aula, destacam-se também os jogos com imagens, dados, fotos e desenhos que exploram a representação visual, emoções, imaginações e diálogos, jogos de mímica, da memória, trava-línguas e adivinhações.

7. METODOLOGIA

O presente tópico descreve o caminho trilhado para a realização desta pesquisa com base exploratória que segundo alguns teóricos tem “por objetivo familiarizar-se com o fenômeno ou obter uma nova percepção dele e descobrir novas ideias.” (CERVO *et al.*, 2007). Inicialmente, nosso estudo tem como etapa principal a busca na base de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e do Google Acadêmico, utilizando palavras referenciadas ao lúdico e aos jogos.

Desta forma, foi possível fazer o levantamento de informações a partir de artigos científicos, dissertações, livros e outros materiais bibliográficos envolvendo os idiomas espanhol e português. Com este aporte obtivemos contribuições para contextualizar e dar suporte à nossa pesquisa, sobretudo no que diz respeito à busca dos pontos positivos e negativos dos recursos em análise, e qual a forma de aplicá-los em sala de aula para que despertem no aluno o interesse e a motivação, promovendo um melhor desenvolvimento da aprendizagem. Em nossa busca, selecionamos teóricos cujas produções nos levassem a agregar maior conhecimento sobre a abordagem dos jogos lúdicos e a ampliar a busca por este recurso, mostrando como implantá-lo em sala de aula, para facilitar o ensino aprendizagem de espanhol.

É uma pesquisa de cunho qualitativo, tendo como objetivo a interpretação dos fatos que observamos sobre os jogos lúdicos, como também a percepção sobre a contribuição dos mesmos para melhorias e soluções no processo de ensino-aprendizagem.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa ficou claro que os jogos lúdicos são capazes de promover uma melhor prática educativa, aprimorando e aperfeiçoando o conhecimento e a aprendizagem do aluno. É necessário destacar que alguns estudiosos e pesquisadores abordam fundamentos mais focados na ludicidade e nos jogos lúdicos voltados para crianças, mas podem ser utilizados e explorados para a classe dos adolescentes e adultos, motivando e descontraindo.

Rau (2007) nos chama atenção para as contribuições e objetivos de como o jogo pode ajudar-nos não só em questões de ensino-aprendizagem, mas também em outras diversas áreas de nossas vidas.

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (RAU 2007, p.53).

Deste modo, este trabalho contribui para a difusão e aceitação do ensino de espanhol como língua estrangeira através dos jogos lúdicos, afirmando que eles não servem apenas como uma distração, pois o lúdico é uma ferramenta enriquecedora e incentivadora que oferece aos alunos um ensino diferente, de forma dinâmica, como também instiga o desejo pela aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>> Acesso em: 12 Abr. 2021.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos**. 6. ed. rev. São Paulo, 2001.

CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques. **Saborear para saber: diferentes olhares sobre a motivação em sala de aula - um estudo com alunos e professores de**

espanhol do Ensino Médio. 2004. 191 p. Dissertação (Mestrado em educação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/LinguaEspanhola/Dissertacoes/DissertMarilia.pdf. Acesso em: 5 jun. 2021.

CHAGURI, Jonathas de Paula. O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros. In: **Revista X**, FAFIPA, v.2. p.73-89. 2009.

CERVO, Amado L; BERVIAN, Pedro A; SILVA, Roberto. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 176 p.

CRESPILLO, E. A. (Agosto de 2010) El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 4 de agosto de 2016, de **GIBRALFARO ESTUDIOS PEDAGOGICOS**: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm Acesso em: 15 Mar. 2021.

FARDO, Marcelo Luis; A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem; CINTED-UFRGS, **Novas Tecnologias na Educação** v. 11 Nº 1, julho, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/41629/26409/0>.> Acesso em: 10 Abr. 2021.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MAGAGING, Cláudia Dolores Martins; MONTEIRO. Aprendizagem escolar: os jogos eletrônicos na formação do aluno. In: SIMPÓSIO DE ESTUDOS E PESQUISA DA UFG, 2010 Goiânia. **Anais eletrônicos...UFG,2010** Disponível em: https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/1.4._52_.pdf.> Acesso em: 20 mar. 2021.

MONTEIRO, T.V.B.; MAGAGNIN, C.D.M.; ARAÚJO, C.H.S. A importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno. In: **Anais do Simpósio de Estudos e Pesquisas da Faculdade de Educação**. Universidade Federal de Goiás (UFG). Goiânia – GO, 2009, pp. s/n.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20 ed. Curitiba. Ibpex, 2007. p. 164.

RICHARDS, Jack C; RODGERS, Theodoren S. **Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas**. 2. ed. atual. Madrid: Edinumen, 2003. 282 p. ISBN 978-84-9848-206-5.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 1997.

SPINELLI, Jaqueline Marilis Formigari. **O lúdico no ensino de espanhol como língua estrangeira**. 2011. 1 CD-ROM. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Letras) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e

Letras de Araraquara, 2011. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/121473>>. Acesso em: 15 Jun. 2021.