



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA**

RAYANNA ARAÚJO CRUZ SOARES

**O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO APRENDIZADO DA LÍNGUA
ESPANHOLA**

**CAMPINA GRANDE-PB
2022**

RAYANNA ARAÚJO CRUZ SOARES

**O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO APRENDIZADO DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso (monografia) apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura em Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/Campus I), como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Letras Espanhol.

Área de concentração: Educação

Orientadora: Profa. Dra. Valdecy Margarida da Silva

**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.

S676l Soares, Rayanna Araujo Cruz.
O lúdico como recurso didático no aprendizado da língua espanhola [manuscrito] / Rayanna Araujo Cruz Soares. - 2022.
28 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.
"Orientação : Profa. Dra. Valdecy Margarida da Silva ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC. "

1. Ensino de língua espanhola. 2. Processo ensino-aprendizagem. 3. Recursos didáticos. 4. Lúdico. I. Título
21. ed. CDD 372.656 1

RAYANNA ARAÚJO CRUZ SOARES

**O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO APRENDIZADO DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA**

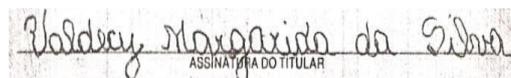
Trabalho de Conclusão de Curso (monografia) apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura em Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/Campus I), como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Letras Espanhol.

Área de concentração: Educação

Aprovada em: 15/03/2022.

Nota: **9,5**

BANCA EXAMINADORA



ASSINATURA DO TITULAR

Prof. **Dra. Valdecy Margarida da Silva** (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. **Me. Rickison Cristiano de Araújo Silva** – (Examinador)
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)



Prof. **Dra. Maria do Socorro Moura Montenegro** (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a **Deus**, primeiramente pelo dom da vida, pela força, foco e discernimento e por me permitir vencer os obstáculos.

Aos meus pais, **Almira Araújo e Robério Soares (In Memoriam)**, que estão intercedendo por mim e que em vida foram de um apoio sem limites.

As minhas irmãs **Milena, Myrna, Nyvia e Lícea**, por me ajudarem e serem minha fortaleza durante esta trajetória.

A minha avó **Marly Soares**, por se preocupar sempre comigo e me incentivar de todas as formas, com uma linda palavra de carinho, um abraço e um beijo me desejando sorte.

Ao meu namorado **Jocélio Britto**, a minha cunhada **Mariana Britto**, meu sogro **Ronaldo** e minha sogra **Maria José**, que abriram as portas de sua casa para que eu também pudesse estudar e relaxar, e pela grande compreensão e apoio que deram durante todos esses anos.

A minha querida orientadora, **Valdecy Margarida da Silva**, por sua inteira disponibilidade, paciência e receptividade para comigo, foram de grande importância para a conclusão deste trabalho, bem como me tirar milhares de dúvidas que surgiram bem no começo da escrita do TCC.

A minha amiga e professora **Janaina Ataíde**, pelo grande auxílio prestado a mim, quando surgiram algumas dúvidas agora na reta final, e obtive grandes aconselhamentos. O meu muito obrigado.

Aos meus amigos e professores **Maria do Socorro Moura e Rickison Cristiano**, por terem aceitado o convite para participarem da banca e contribuírem positivamente na minha carreira acadêmica.

Aos amigos que já estiveram comigo nesta caminhada, **Layza, Tito, Maria José, Douglas, Nathália, Thalita etc**, e que reciprocamente torcemos uns pelos outros, bem como, comemoramos juntos pelas conquistas já alcançadas. Vocês serão sempre lembrados por mim.

Ao grupo do “**Vamos Nós?!**”, pela amizade e compreensão de sempre, por todas as minhas ausências. Amo vocês.

Por fim, sou grata a todos que de forma direta ou indireta contribuíram positivamente para o meu crescimento e para mais essa conquista. Obrigada por fazerem parte da minha vida, sou feliz por cada um, por tornar essa minha jornada mais leve.

Dedico este meu TCC primeiramente a Deus, que me deu discernimento e muito foco para que eu concluísse este trabalho. À minha mãe, Almira Araújo (IN MEMORIAM), que em vida me deu conselhos e pediu para que eu terminasse o meu curso. Foi ela, com o seu amor incondicional, que me impulsionou me dando muito mais força para continuar, mesmo depois de sua partida. Tudo o que aprendi foi fruto do vasto conhecimento que ela me transmitiu, minha Pedagoga preferida, meu espelho.

O ideal da educação não é aprender ao máximo, maximizar os resultados, mas é antes de tudo aprender a aprender, é aprender a se desenvolver e aprender a continuar a se desenvolver depois da escola.

Jean Piaget (1977)

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO APRENDIZADO DA LÍNGUA ESPANHOLA

SOARES¹, Rayanna Araújo Cruz

RESUMO

O professor de Língua Espanhola tem um desafio à sua frente no processo de Ensino-Aprendizagem: encontrar os recursos didáticos mais adequados que proporcionem aos alunos uma aprendizagem significativa. Partindo desse pressuposto, o principal objetivo deste trabalho é discutir possibilidades de recursos didáticos que sejam eficazes para o ensino de língua espanhola, bem como conteúdos que dialoguem de forma dinâmica à língua estudada. O estudo se configura como uma pesquisa bibliográfica desenvolvida a partir do interesse da autora oriundo de suas experiências de estágio. Para que esta pesquisa fosse realizada, foi feito um estudo acerca dos recursos lúdicos mais adequados para se utilizar nas aulas de espanhol. Há vários recursos que sabemos que são eficazes para a aprendizagem dos alunos, como o teatro, rodas de leitura, música, dentre outros, de forma que estes ambientes de estudo se tornam mais divertidos e participativos, sendo mais propícios à aprendizagem. Sendo assim, apresentamos algumas contribuições do uso destes recursos lúdicos, bem como as melhorias no que se refere às competências sociolinguísticas e o desenvolvimento das cinco habilidades em LE, pela qual temos conhecimento: compreensão leitora e auditiva, expressão oral e escrita e interação. A pesquisa está embasada em estudos de teóricos como Kishimoto (2001), Vygotsky (1996), Krashen (1982), Chaguri (2009), Szundy (2005), dentre outros. Concluimos que as atividades lúdicas podem desenvolver habilidades cognitivas e que a partir do contato com os brinquedos e as brincadeiras há desenvolvimento da relação social entre os sujeitos.

Palavras-chave: Língua Espanhola- LE; Ensino-Aprendizagem; Recursos Didáticos; Lúdico.

RESUMEN

El profesor de español tiene un reto por delante en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje: encontrar los recursos didácticos más adecuados que proporcionen a los alumnos un aprendizaje significativo. Partiendo de este supuesto, el objetivo principal de este trabajo es discutir posibilidades de recursos didácticos efectivos para la enseñanza de la lengua española, así como contenidos que dialogan dinámicamente con la lengua estudiada. Para llevar a cabo esta investigación, se realizó un estudio sobre los recursos recreativos más adecuados para ser utilizados en las clases de español. Hay varios recursos que sabemos que son efectivos para el aprendizaje de los estudiantes, como el teatro, los círculos de lectura, la música, etc. Por lo tanto, estos entornos de estudio se vuelven más divertidos y atractivos, además de ser más propicios para el aprendizaje. Por ello, presentamos algunas aportaciones desde el uso de estos recursos recreativos, así como la mejora de las habilidades sociolingüísticas y el desarrollo de las cinco habilidades que conocemos: lectura y escucha, expresión e interacción oral y escrita. Concluimos que, según los teóricos Kishimoto (2001) y Vygotsky (1996), Krashen (1982), Chaguri (2009), y Szundy (2005). La relación con las actividades lúdicas puede desarrollar habilidades cognitivas, y que, a partir del contacto con juguetes y juegos, se desarrolla la relación social, sabiendo que a través de los juegos se establecen las reglas, y que estos son necesarios para la adquisición de conocimientos. Desarrollamos la recolección de datos a través de la búsqueda bibliográfica, totalmente enfocados al juego.

Palabras Clave: Lengua Española-LE; Enseñanza-Aprendizaje; Recursos didácticos; Ludico.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA.....	11
2.1 A Importância do Lúdico para o Processo de Ensino e Aprendizagem.....	13
2.2 As Atividades Lúdicas no Ensino de Língua Espanhola.....	15
2.3 Metodologias Ativas.....	18
3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	20
4 METODOLOGIA.....	24
4.1 Pesquisa Bibliográfica.....	24
4.2 Pesquisa Qualitativa.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	27

1 INTRODUÇÃO

Iniciamos esse estudo refletindo sobre a importância da ludicidade, de sua origem e desde quando ela passou a se tornar uma grande aliada no processo de Ensino/Aprendizagem da Língua Espanhola. No decorrer da pesquisa, vamos apresentar as contribuições de diferentes autores acerca do tema Ludicidade. Começamos os nossos estudos com Kishimoto, que nos fala que “as situações lúdicas são intencionalmente criadas por adultos, com vista a estimular certos tipos de aprendizagem, daí surge a dimensão educativa”. (KISHIMOTO, 2011, p.41).

Para Vygotsky (1998), Kishimoto (2003), Freire (1996) e Bezerra (2006), a questão do desenvolvimento e aprendizagem através dos Jogos e Brincadeiras é primordial, pois sabemos que a atividade lúdica em si auxilia no processo de aquisição de conhecimento. Seguindo esse raciocínio, Bezerra (2006) nos fala a respeito das atividades lúdicas:

Independente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é de responsabilidade de cada professor motivar suas aulas tornando-as atrativas, prazerosas, preparando a criança para que esta vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações no meio em que se vive. (BEZERRA, 2006, p. 5).

Sabemos que no currículo de ensino nacional, em que se refere à Língua Espanhola, este componente se tornou obrigatório no ensino regular a partir da Lei nº 11.161/2005, o que levou as escolas a inserirem o Espanhol como segunda opção de língua estrangeira nas grades curriculares dos níveis do Ensino Fundamental e Médio.

O presente trabalho tem como objetivo, refletir sobre os Recursos Lúdicos, enfatizando as aulas de Ensino de Língua Espanhola (E/LE) para crianças, fundamentando o processo de ensino/aprendizagem dos alunos.

Para termos um melhor entendimento acerca deste trabalho, nos fundamentamos em alguns autores como Vygotsky (1998), Kishimoto (2003), Freire (1996), Bezerra (2006), dentre outros que abordam a questão do desenvolvimento e aprendizagem através dos Jogos e das Brincadeiras. Segundo estes autores, as atividades lúdicas podem auxiliar na aquisição de conhecimento bem como na aquisição de habilidades.

Desta forma, podemos aperfeiçoar e dinamizar o processo de ensino e aprendizagem. Entendemos que os jogos no ensino de língua espanhola ajudam o aluno a construir novas descobertas e enriquecer sua personalidade e que simboliza um instrumento pedagógico que auxilia o professor na condição de ser o condutor e estimulador da aprendizagem.

Segundo Freire (1996, p.22), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou sua construção”. Para esse autor, “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (ibidem, p.22). Então, podemos perceber que a aprendizagem se dá na construção do conhecimento que se é partilhado e construído em conjunto professor/aluno por meio da interação.

Este meio de utilização das atividades lúdicas neste processo de ensino e aprendizagem para a língua espanhola traz uma nova forma no que diz respeito às suas metodologias: pois os alunos deixam de ser receptores e passam a ter uma interação com o professor em sala de aula. Estas atividades desenvolvem nos alunos a criatividade, a agilidade do pensamento, a concentração e a socialização com o grupo. Muito mais além, se desenvolve a habilidade espacial e a paciência.

De um modo geral, observamos que estas atividades lúdicas são um fator motivacional, pois possibilita o uso da língua numa situação real de comunicação e, dessa maneira, quando surge uma situação os processos mentais e emocionais estarão em jogo e terão certa semelhança com a proposta de sala de aula.

Por fim, o lúdico já é uma realidade que faz parte da sala de aula, que é de suma importância para o ensino/aprendizagem, desenvolvendo e capacitando o educando. O professor é de fato a parte principal deste processo, pois é ele que se torna o mediador do aluno. Tratamos sobre a ludicidade no ensino de língua espanhola no tópico que segue. Este se constitui o primeiro tópico deste artigo. Depois, aprofundamos o tópico jogos, brinquedos e brincadeiras. Em seguida, traçamos o percurso metodológico da pesquisa e, finalmente, tecemos as nossas considerações finais sobre o estudo.

2 A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Compreendemos que a ludicidade possibilita a formação de um ambiente mais divertido, motivador e satisfatório para a aprendizagem. Conforme assegura Kishimoto, “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vista a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

O professor, ao adotar este enfoque lúdico, facilita uma aprendizagem instigante aos seus alunos. Sucessivamente, a atividade lúdica não pode ser vista como uma “muleta”, um passatempo, e sim compreendida como ferramenta didática que necessita de planejamento prévio, bem como objetivos claros.

Entendemos que os pesquisadores desta área de Educação Infantil resguardam o uso da ludicidade como uma ferramenta que facilita o ensino aprendizagem para crianças. Sabemos que o ensino de Idiomas proporciona um contato direto com outras culturas, modos de viver e pensar, permitindo dessa forma enriquecer e ampliar o conhecimento global do indivíduo.

Boessio (2014), Pereira (2016) e Rinaldi (2006) expõem de forma mais abrangente sobre professores, como também na legislação que fala acerca do ensino de língua estrangeira nas escolas da rede regular do ensino infantil.

A Lei Estadual 11.191/2018, versa sobre a institucionalização da oferta de Língua Espanhola nas escolas de ensino médio, e é a partir desta sanção da lei, que em 29/08/2018, Programa Gira Mundo passa por uma expansão de bolsas de estudo para países de origem de Língua Espanhola.

A revogação da Lei Federal 11.161/2005, oficializava a oferta da língua espanhola nos currículos de ensino médio de todo país e de [...] como a cultura de supervalorização do inglês em detrimento do Espanhol impactou na maneira de como a extinta Lei Federal 11.161/2005, foi inserida nas Diretrizes Educacionais da Paraíba durante os onze anos em que esteve em vigor (PAULINO, 2019, p. 114-115).

A partir da Legislação, o Espanhol se intitula como disciplina eletiva apenas no Ensino Médio. No entanto, já existem ações práticas para a inserção de disciplina específica para (Língua Espanhola para Crianças) LEC nos currículos de graduação e pós-graduação. E, a partir destas razões levantadas, houve o interesse de investigar sobre a Ludicidade no Ensino do Espanhol como língua estrangeira para crianças (ELEC).

Em concordância com Krashen (1982), existem cinco hipóteses sobre a aquisição de uma segunda língua. A primeira é a Learning, que se baseia na língua em si, seguindo uma

sequência de ensino organizada e estruturada de acordo com o educador e a sua necessidade de ensino e não necessariamente do aluno.

A segunda, “Monitor” que nos aponta suposições que os alunos fazem baseados no conhecimento já adquirido. Cabe ao monitor atentar-se ao longo do processo de aprendizado, corrigindo e educando cada aluno no uso de sua língua.

Como terceira hipótese a “Ordem Natural”, onde Krashen nos diz que a linguagem gramatical seria adquirida por uma sequência específica na qual é previsível e independente do aluno que é ensinado.

Chamamos a quarta hipótese de “Input” no qual se caracteriza pela explicação de como a segunda língua acontece. Ele nos explica que a língua é gradualmente adquirida na medida em que o educador traz novas informações aos alunos, por exemplo: “i+1” sendo o conhecimento prévio do aluno e “+1” a apresentação de novos conteúdos.

E por último temos a quinta hipótese “Filtro afetivo” que mantém inúmeras variáveis afetivas, como forma de motivação, autoconfiança e ansiedade, pode ajudar ou atrapalhar no processo de aprendizagem da segunda língua pela aquisição da linguagem.

Em seu artigo, Boessio (2010) fala do ensino de ELEC, debatem acerca do método natural e abrangem suas explicações sobre as cinco hipóteses de Krashen (1982) para a aquisição de uma língua estrangeira e associa essas hipóteses ao estudo de outros autores. Acredita-se que o Ensino de espanhol para crianças deveria ser realizado numa perspectiva de aquisição, ou seja, de uma forma natural, sem que nos atentamos às regras que existem em LE. Neste sentido, o professor deve ser o principal incentivador e provedor da linguagem, sem precisar se apegar às regras gramaticais ou exercícios práticos.

Acerca do provedor de linguagem citado acima proposto por Johnson (2008) e ratificado por Boessio (2010), através do conteúdo transmitido aplicado a estas crianças, desenvolve-se uma fala mais facilitada e inteligível, pois dando ênfase e usando a repetição, proporciona um nível de linguagem aproximadamente já utilizado pelos alunos, possibilitando um input acessível.

Conforme Boessio (2010) é relevante que:

Esse input deve ser compreensível e suficiente para auxiliar na aquisição de L2; que o importante está no dizer e não no como dizer, e que a produção oral, isto é, a influência da fala não pode ser ensinada, por isso a importância de que o input seja muito e correto. (BOÉSSIO, 2010, p.13).

Em concordância com Rinaldi (2006) e Renó (2015), o enfoque comunicativo é baseado em atividades que transmitem a interação e a participação efetiva dos aprendizes, com o objetivo de desenvolver as habilidades comunicativas: ouvir, falar, ler e escrever.

Por esse motivo, o processo de aprendizagem só ocorre quando há uma tarefa, na qual é definida como uma atividade planejada, com a finalidade de se tratar a mesma em situações reais de comunicação. Este enfoque favorece a motivação e a autonomia dos aprendizes e o papel do professor é atuar como mediador e auxiliar do aluno neste processo de obtenção do conhecimento.

Percebemos cada vez mais que necessitamos do Lúdico, no processo de alfabetização. Pois, as práticas lúdicas no âmbito escolar, proporcionam aos alunos uma forma de aprender mais divertida. E para que isso aconteça, é necessário que o professor descubra e trabalhe a sua dimensão lúdica e dê seguimento nas suas práticas pedagógicas. É sobre este assunto que tratamos no subtópico que segue.

2.1 A Importância do Lúdico para o processo de Ensino e Aprendizagem

Para que saibamos da importância do lúdico é necessário, definirmos. E para isso nos baseamos nas contribuições de alguns autores que dão significativos exemplos do que seja o lúdico neste processo de ensino-aprendizagem. Segundo Huizinga (2001), a palavra “lúdica” tem origem latina “Ludus”, que expressa liberdade. Se formos mais a fundo, Almeida (2010) nos mostra que a palavra “lúdica” vai muito mais além. Temos como exemplo a pesquisa feita acerca da Psicomotricidade, que teve reconhecimento e um traço essencial do comportamento humano. A Ludicidade está inserida nas atividades que envolvem diversão e motivação, buscando atender objetivos direcionados à aprendizagem.

Sabemos que os jogos fazem parte das competências cognitivas para que sejam desenvolvidas as habilidades exigidas, pois vimos que é através da aprendizagem que desenvolvemos os contextos, sejam eles sociais ou culturais. E, partindo desta narrativa, podemos dizer que os jogos são recursos lúdicos porque impulsionam na aprendizagem social cognitiva da criança. Sobre isto, também podemos destacar as contribuições do lúdico através do autor Oliveira (2002), quando afirma que:

[...]. Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz de conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos

da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2002, p.160).

Sabemos que é por meio do lúdico que temos a oportunidade de desenvolver o cognitivo, pois desta forma a criança pode descobrir, aprender e dominar habilidades. Assim, estimulamos a curiosidade, autonomia, que impulsionam o desenvolvimento da linguagem, bem como a concentração e atenção.

Kishimoto (2003) afirma que quando utilizamos o brincar para a aprendizagem com enfoque no conhecimento de desenvolvimento das habilidades, deixam de ser objeto e passam a ser vistos como um material pedagógico. O brincar deve ser considerado parte integrante da vida do ser humano como uma forma de penetrar no âmbito da realidade (Kishimoto, 2003).

[...]. Brincando, as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer a regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, assumir responsabilidades, a aceitar as penalidades que lhes são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim a viver em sociedade. (KISHIMOTO, 2003, p. 110).

Podemos, então, considerar que o lúdico é de grande importância no processo de ensino aprendizagem, visto que influencia no desenvolvimento integral do aluno. O lúdico se configura relevante para a aprendizagem, tornando-se um instrumento pedagógico, sendo uma potente ferramenta de desenvolvimento de socialização e comunicação. Mantendo essa associação ao educar, a exemplo da assimilação de conteúdos, e que a criança desde muito cedo tem o seu começo no comunicar através de sons e gestos, desenvolvendo sua imaginação por meio das brincadeiras.

O RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) destaca que os jogos e as brincadeiras são ferramentas imprescindíveis ao ensino/aprendizagem. Através dos instrumentos lúdicos geramos o interesse, prazer e motivação, tornando a aprendizagem mais prática e atraente para as crianças.

Ainda nesta linha de raciocínio, Marcos Almeida cita, em seu livro “O brincar na educação infantil”, que o trabalho em sala de aula, juntamente com a ludicidade, contribui de forma significativa na formação da criança:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e

tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2004, p. 41).

Neste contexto, podemos afirmar que os professores são de fundamental importância, pois são através do conhecimento deles que poderão ser desenvolvidas inúmeras habilidades. É cabe ao docente entender a ludicidade, e que a mesma vai muito além dos jogos e das brincadeiras, pois fornece à criança o aprimoramento de seus conhecimentos adquiridos até o dado momento, e assim ampliar a sua aprendizagem no decorrer do ano. Através do lúdico encontramos a necessidade do cultivo da criatividade, sensibilidade e afetividade buscando nutrir a alma e fazendo isto, os professores poderão vivenciar boas experiências lúdicas.

Para um melhor entendimento no que diz respeito ao ensinar e aos professores. “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita explicando o conteúdo; professor bom é aquele que transforma o conhecimento a ser aprendido em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido, não há quem o segure (ALVES, apud VIDAL, 2001)”. Como vemos, é fundamental que os professores entendam a importância da utilização dos recursos lúdicos, pois os jogos e as brincadeiras se tornam instrumentos cruciais no processo de ensino aprendizagem.

Pesquisadores e teóricos da Educação Infantil e Ensino de Língua Espanhola para Crianças) ELEC defendem que a ludicidade é uma ferramenta importante na aquisição de uma segunda língua, pois facilita o ensino aprendizagem na Educação infantil, havendo uma grande relevância na função do desenvolvimento global da criança.

Segundo Almeida (2007), o lúdico é um instrumento importante na prática da Língua Portuguesa. Embora o autor supracitado tenha baseado os seus estudos no Português, podemos empregar suas ideias no ensino de ELEC ou de qualquer outro idioma. Percebemos que o lúdico, enquanto elemento motivador, atua fortemente no desenvolvimento infantil, é universal e independe do idioma.

2.2 As Atividades Lúdicas no Ensino da Língua Espanhola

Sabemos que as atividades lúdicas servem para que as crianças tenham o desenvolvimento necessário e que com isto consigam desempenhar as habilidades de expressão oral e escrita, bem como a habilidade cognitiva. É importante frisar que dentro destas atividades existem várias formas de chamarmos a atenção do aluno, de um jeito dinâmico e criativo.

De acordo com Pires:

Através das atividades lúdicas, como brincadeiras, jogos, cantigas etc. as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do cotidiano. Lima (1992) nos diz que o brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas. (2008, p.03)

A princípio, nos concentramos na busca de saberes que possam oferecer respostas ou um norte para este trabalho. Procuramos caminhos que possibilitam a prática do ensino de E/LE e proporcionam ao educando um ambiente motivador de aprendizagem. O tema é de fundamental importância para o ensino de todas as línguas estrangeiras, pois sabemos que a ludicidade ajuda a criar um ambiente propício para que o aluno absorva o conteúdo de uma forma dinâmica e divertida. Desde que foi incluído no ensino da língua espanhola, ele promove a interação em sala de aula e consegue despertar o interesse nos alunos durante a aprendizagem na língua, além de reforçar os conteúdos.

O Lúdico em si é um estimulador das múltiplas inteligências, sendo um facilitador da aprendizagem. Para que as atividades lúdicas deem passos importantes é preciso refletir sua importância quanto ao processo de ensinar e aprender.

Em se tratando das múltiplas inteligências e as atividades lúdicas, a teoria de Gardner nos fala sobre a ideia de que as pessoas têm características diferentes no que se refere à inteligência. Para Howard Gardner, era preciso considerar o potencial que cada pessoa tinha para resolver problemas e desta forma gerar valor tanto no contexto histórico como no social. E entre estas múltiplas inteligências, elencamos como as mais importantes: Lógico-Matemática, Linguística, Interpessoal, Intrapessoal, Corporal, Espacial, Naturalística e Musical.

Todo ser humano tem uma combinação única de inteligência. Este é o desafio educacional fundamental: estimular cada aluno de maneira personalizada. (GARDNER, 2000, p. 34)

O uso destas atividades lúdicas nos permite trabalhar as quatro habilidades que se fazem necessária a esta aprendizagem da língua estrangeira (escrita, leitura, oralidade e escuta), sem esquecermo-nos das estratégias (metacognitiva, cognitiva e socioafetiva), que são através de jogos, canções, atividades em grupos, teatro, entre outras.

O jogo nas mãos do educador será usado como uma importante força educativa e não somente o jogo pelo jogo, pois isto proporcionará à criança reproduzir suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, assim expressando e construindo a sua realidade (BORGES e RUBIO, 2013, p. 7).

Por volta do século XIX o jogo passa a ser um objeto que chama a atenção, apesar de já estar inserido em nosso âmbito educacional. Contudo, sua importância não é uma constante e por esse motivo nos seus últimos anos a ludicidade passa a ganhar destaque, pois o que vivenciamos na área da educação é cercado de críticas e necessita de uma reformulação. Então, neste sentido, a atividade lúdica é um dos recursos que o professor dispõe para incluir, explicar ou fazer com que os seus alunos desenvolvam determinadas habilidades. E um dos objetivos em sala de aula é se constituir em um espaço que leve o aluno a refletir e fixar a atenção nos usos da linguagem, entre outros.

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 alegria de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2004, p.33).

Devemos entender que a atividade lúdica de um modo geral, é um grande aliado no ensino destes alunos, pois é através dessas atividades que eles desenvolvem suas habilidades. Importante frisar que um bom planejamento de aula, de acordo com a realidade de tal escola, implicará em bons resultados alcançados. Pois cada escola se torna única, justamente por causa dos alunos. É preciso que haja objetivos a serem alcançados em sala de aula, para o desenvolvimento contínuo do aluno.

Em se tratando de atividades lúdicas com esta finalidade de ensino, é que não há receitas prontas. Sendo assim, Chaguri (2009) nos propõe três categorias que poderão auxiliar na aprendizagem de E/LE, pois permitirá o desenvolvimento das habilidades linguísticas: jogos de vocabulários, jogos gramaticais e jogos de expressão oral.

Os jogos de vocabulários possuem uma maior carga semântica, havendo expressões idiomáticas, como advérbios, verbos e substantivos. Já os jogos gramaticais, auxiliam na fixação de certos conteúdos já aprendidos, bem como dá seguimento às regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas.

Concordamos com Andrade & Sanches (2005) e Szundy (2005) ao afirmarem que este tipo de jogo de expressão oral envolve a competência discursiva, ou seja, a produção de textos orais e escritos, tendo em vista o conhecimento sociocultural, utilizou a língua estudada, incluindo a escrita e a expressão real de fala.

Dessa maneira, em relação às metodologias encontradas em cada tipo de jogo, Chaguri (2009) nos recomenda que haja um planejamento e sejam indicados os campos de habilidades, estratégias, como também o objetivo comunicativo, gramatical, nível linguístico e material.

Através dos jogos, percebemos que a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a iniciativa e a autoestima, necessários para que se torne um cidadão totalmente capaz de enfrentar desafios e ser impulsionado a ter participação na construção de um novo mundo.

Segundo Piaget² (1988), o jogo desenvolve as percepções da criança, sua inteligência e sua tendência à experimentação. Por esta razão, quando o jogo é utilizado na inicialização da leitura, ao cálculo, ou ortografia, verifica-se que as crianças se envolvem de forma facilitada. O próprio Piaget define o jogo nas suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo como assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta, seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. (PIAGET, 1988, p.160)

Compreendemos que as atividades lúdicas podem desenvolver as competências necessárias para a vida social, podendo ser consideradas fonte inestimável para a aprendizagem. Podemos, então, concluir que as atividades lúdicas de fato, tem uma importante contribuição no que se refere às questões linguísticas e culturais que estão inseridas no processo de ensino e aprendizagem.

2.3 Metodologias Ativas

Sabemos que as metodologias ativas se tornaram um tema atual, percebido por várias áreas de conhecimento. Neste sentido, também se constituem como possibilidades e realizações de atividades que podem colaborar no processo de ensino e aprendizagem na língua espanhola.

As metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (BERBEL, 2011). Nesta perspectiva, as metodologias ativas apresentam-se como um modelo de ensino em que o aluno se torna participante ativo da sua própria aprendizagem, por um viés crítico e reflexivo.

Há uma segunda opinião do que venha a ser metodologias ativas. O conceito de metodologias ativas se define como um “processo interativo de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema”. (BASTOS, 2006, p.10).

² Jean Piaget (1896-1980) foi um psicólogo, biólogo e pensador suíço. Sua teoria e pensamentos contribuíram para o entendimento do desenvolvimento infantil e a aprendizagem das crianças.

Segundo Tezani (2004), o mundo da fantasia, imaginação do jogo, do brinquedo e da brincadeira, além de prazeroso, também é um mundo onde a criança está em constante exercício, não apenas nos aspectos físicos e emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual.

De acordo com os estudos de Cardoso (1996), as brincadeiras passaram a ocupar um lugar importante na sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e relações sociais.

Piletti (1987) nos diz que é preciso preparar atividades que resgatem conhecimentos prévios com relação aos conteúdos de aprendizagem, pois o emprego das atividades lúdicas possibilita o trabalho das quatro habilidades linguísticas de uma LE em conjunto com as estratégias de aprendizagem como as metacognitivas, cognitivas e socioafetivas.

Sendo assim, de acordo com este tipo de metodologia, não podemos nos esquecer de juntá-las com a prática desta, para o ensino de Língua Espanhola. E havendo essa necessidade, Gonçalves (2006) defende o desenvolvimento contínuo do profissional amador:

A reflexão/análise proporcionada pela pesquisa leva os formadores a transformar suas práticas e teorias implícitas (crenças, concepções, e ideias sobre conhecimento, ensino, aprendizagem...) e a desenvolver o pensamento crítico-reflexivo, a “ressignificar” conhecimentos já adquiridos e a produzir novos conhecimentos profissionais. Tudo isso contribui para a construção da identidade profissional do professor, de sua autonomia intelectual, promovendo, dessa forma, o desenvolvimento profissional do formador (GONÇALVES, 2006, p.36).

3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Entendemos que definir o jogo não é tarefa muito fácil. Porém, podemos fazer uma exemplificação se observarmos a ação de uma criança indígena que se diverte atirando um arco e flecha em animais nada mais é do que eles chamam de arte da caça. Para os espectadores, o arco e flecha se torna um jogo e para outros um preparo profissional.

Brougère (1993), Henriot (1989) e Wittgenstein (1975) começam a desatar os nós destes significados atribuídos ao termo jogo e brinquedo, na qual existem três níveis de diferenciações. O jogo pode ser visto como: resultado do sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Referente ao primeiro ponto, o jogo pode ser visto como um dependente da linguagem no que diz respeito ao contexto social. No segundo caso, o sistema de regras nos ajuda a identificar qualquer estrutura que especifica sua modalidade. No último ponto, o jogo é visto como objeto, que é o tabuleiro de madeira, ao qual usamos para o jogo de Xadrez.

Podemos dizer que o jogo cita vários significados atribuídos à questão da cultura, nas regras e nos objetos. Diferentemente do jogo, o brinquedo implica numa forte ligação com a criança. Estimula a representação de uma imagem que apresenta aspectos de nossa realidade. Concluimos que um dos objetivos do brinquedo é proporcionar à criança um substituto de outros objetos reais, para que possam manipulá-los.

Para Velasco (1996), as brincadeiras apontam o desenvolvimento, assim como a socialização e a aprendizagem. Deste modo, a criança terá o prazer em realizá-las, pois irá permitir a este aluno a se desenvolver sem nenhum esforço. Podemos contemplar as brincadeiras como sendo apenas recreações, porém sabemos que é muito mais do que isso, é uma das formas de interagir e de se comunicar da criança.

Em conformidade com Velasco (1996, p.78), somos capazes de afirmar que:

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Kishimoto (1998) nos diz que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras acabam se misturando, de modo que as diversas brincadeiras e jogos fazem de conta, entre outros, mostram que existem multiplicidades no que se refere às categorias de jogos.

Oliveira (2002) afirma que:

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal. (OLIVEIRA, 2002, p.160)

Portanto, as brincadeiras, podem se constituir em lazer e ensinamento para a própria criança, pois é, justamente por meio delas, que podem discernir e resolver situações e aprendê-las ao mesmo tempo. Desse modo, a brincadeira sempre será de forma educativa e organizada. Pois, através do brincar, a criança pode aprender a tomar decisões, o companheirismo, o mundo em que se vive, construindo e compartilhando significados, bem como a motivação, para a sua sociabilidade.

Sabemos que brincadeira, brinquedo e jogos estão inter-relacionados, e por muitas vezes associados ou utilizados como sinônimos. Vale ressaltar que se faz necessário o esclarecimento acerca desses termos e compreender que:

A brincadeira basicamente se refere à ação do brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; Brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, já a Atividade Lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (DALLABONA; MENDES, p.108).

Entendemos que é através do Brincar que a criança vivencia experiências e desenvolve habilidades motoras, afetivas, cognitivas, bem como a concentração, a memória, a criatividade, a imaginação e a linguagem, na qual poderá interagir com outras pessoas e com a realidade a sua volta.

Esses três elementos, jogos, brinquedos e brincadeiras são de total importância para a infância, pois o brinquedo se caracteriza pela presença das demais crianças e o brincar é estar junto com as outras crianças. O jogo se torna para a criança, a via para experimentar e organizar suas experiências, estruturar e construir a sua inteligência e personalidade.

De acordo com Kishimoto (1998):

a criança vê no jogo uma identificação com a vida. É sua resposta à realidade que a rodeia. Jogando ela limita o que observa e aprende sobre ela mesma e sobre o mundo. Fazendo assim, pode expressar as emoções que mostra, se está feliz ou triste. Desse modo, as atividades lúdicas são, geralmente, uma forma de auto expressão. (KISHIMOTO, 1998, p.140)

Desta forma, na visão de Piaget (1978), quando a criança brinca, imagina e assimila, ela adquire a capacidade de entender o mundo da sua maneira, sem compromisso algum com a realidade, pois o interagir com o objeto não depende da natureza nem do objeto, mas da função que a criança atribui o objeto.

É por meio dos jogos e das brincadeiras que os professores podem trabalhar e desenvolver conteúdos, para possibilitar que a criança desenvolva suas capacidades e tenha apropriação do conhecimento, de forma dinâmica e significativa. Vygotsky (1991) vê o brincar como uma atividade humana criadora, onde utilizamos a fantasia, a imaginação e realidade interagem na produção das novas possibilidades de interpretação, expressão e de ação pelas crianças, bem como a construção de relações sociais.

Acerca do caráter cultural, o lúdico contribui de acordo com Chaguri (2009) para uma interação e expressão dos aprendizes em sala de aula, proporcionando um ambiente motivador.

[...] “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)

Os jogos, brinquedos e brincadeiras possibilitam aos alunos um desenvolvimento acerca da criatividade, contribuindo para o espírito crítico e a capacidade de resolver problemas. Sabemos que o papel do brinquedo, o ato de jogar, consideravelmente o “faz-de-conta”, tornaram-se aspectos contemplados por Vygotsky.

Segundo Kishimoto (1998 a), o ato de brincar, para Bruner, constitui uma oportunidade de a criança explorar o ambiente ao seu redor. “A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro e da punição”. (KISHIMOTO, 1998a, p. 140)

Partindo deste pressuposto, sabemos que qualquer conteúdo pode ser ensinado, independente da faixa etária da criança, desde que a forma de pensar seja respeitada. Bruner propõe que crianças de distintas idades, com o auxílio de um adulto, sejam ensinadas a partir da perspectiva lúdica.

Ao brincar as crianças não estão preocupadas com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres. A conduta lúdica, ao minimizar as consequências da ação, contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca, incorporando a característica que alguns autores denominam futilidade, um ato sem consequência. Qualquer ser que brinca atreve-se a explorar, a ir além da situação dada na busca de soluções pela ausência de avaliação ou punição.
(KISHIMOTO, 1998a, p.143-144)

Desta forma, os jogos e brincadeiras na escola, representam uma possibilidade do estímulo ao conhecimento, ao cognitivo e à criatividade. Apesar dos estudos acerca do lúdico se pautarem no desenvolvimento infantil, os jogos e brincadeiras nas escolas não está restringido apenas às séries iniciais, bem como não constitui um recurso apenas voltado para o pedagogo. É relevante trazer a cultura do jogo para as aulas de espanhol, como também outras línguas estrangeiras, sejam elas ministradas em instituições de ensino regular ou privadas, ou em escolas de idiomas.

O jogo não pode ser encarado apenas como uma forma de entretenimento, mas como um auxiliador de aprendizagem e que os alunos coloquem em prática os conhecimentos já adquiridos e possam assimilar novos conteúdos. Os benefícios do lúdico nas aulas de E/LE, se prolongam ainda na abordagem de assuntos que são considerados pelos alunos como “chatos”.

Para Pierlet (2003), por meio de uma abordagem lúdica, tópicos gramaticais como esses podem ser mais facilmente ensinados passando até mesmo a serem vistos pelos estudantes como agradáveis e não mais “impossíveis” ou desmotivadores, pois brincando com a língua, o aprendiz acaba por estabelecer uma relação de afetividade com ela.

Embora uma boa parcela dos estudos acerca do lúdico contemple a Educação Infantil, o jogo corresponde a uma prática benéfica que pode ser atribuída em qualquer faixa etária não sendo de uso total do pedagogo.

Nessa perspectiva, podemos dizer que o lúdico pode ser inserido nas aulas de espanhol, facilitando a aprendizagem do idioma estrangeiro, bem como contribuindo para o aperfeiçoamento da expressão oral e escrita, compreensão auditiva e leitora, que são essenciais para aquisição de uma segunda língua. Podemos utilizar os jogos e brincadeiras nas aulas de idiomas, pois facilita na execução de um trabalho mais efetivo relacionado ao léxico, à pronúncia e a ortografia além de auxiliar em conteúdos considerados mais difíceis.

4 METODOLOGIA

Neste tópico apresentaremos os aspectos metodológicos que fundamentaram o estudo, descrevendo sua natureza e tipologia. Esta pesquisa se configura como uma pesquisa bibliográfica, com uma abordagem qualitativa; pois o presente estudo está baseado nas pesquisas desenvolvidas pelos autores que abordam a importância dos recursos lúdicos para o processo de ensino e aprendizagem para crianças. Bem como a importância das metodologias ativas atreladas ao Lúdico e ao Ensino da Língua Espanhola.

De acordo com Fonseca (2002, p.32), a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de web site.

4.1 Pesquisa Bibliográfica

Quando falamos de pesquisa bibliográfica, assim como alguns autores que a defendem, estamos falando de pesquisas que ampliam o conhecimento na área, permitindo que o indivíduo acompanhe as teorias e práticas do tema em questão, avaliem e analisem os seus benefícios para uma melhor compreensão do problema e objeto de investigação.

Na realização de uma pesquisa bibliográfica é necessário que o pesquisador se atenha a ler, refletir e escrever sobre o que estudou, e tentar aprimorar os fundamentos teóricos.

O instrumento principal trata-se sobre literaturas que compõem o lúdico e que podemos desenvolver através das pesquisas bibliográficas, caracterizando-a como uma abordagem qualitativa. Estudos de autores como Vygotsky (1992), Piaget (1988), Kishimoto (1998), dentre outros foram analisados de modo que nos forneceram subsídios que enriqueceram a discussão que está proposta.

Segundo Vygotsky (1992):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Na visão de Piaget (1988), o jogo se desenvolve de acordo com a percepção da criança. Desta maneira, quando se utiliza o jogo seja no início da leitura, cálculo ou ortografia pode comprovar que a criança se desenvolve de uma forma mais facilitada. Para Kishimoto (1998),

o jogo se torna para a criança uma via de experimentação, podendo então construir e organizar suas experiências, inteligência e personalidade.

4.2 Pesquisa Qualitativa

Até o começo do século XX, as metodologias de pesquisa qualitativa emergiram num contexto científico que foi marcado pela proximidade com os interesses das políticas hegemônicas e pela abordagem positivista, que condicionava seus métodos, técnicas e conceitos. Levando em consideração esse contexto, dá-se ênfase a essa nova metodologia, com o intuito de responder às questões que emergiram do processo de pesquisa, para as quais os métodos quantitativos tradicionais se mostravam insuficientes.

Sendo assim, o uso da palavra “qualitativa” implica um destaque sobre as qualidades das entidades, sobre os significados e os processos que não são analisados e aprofundados experimentalmente em termos de intensidade, quantidade e frequência. Em síntese, a pesquisa qualitativa é o mundo de experiências vividas.

A pesquisa qualitativa costuma ser direcionada ao longo de seu desenvolvimento, além disso, não busca enumerar ou medir eventos e, geralmente, não emprega instrumental estatístico para análise dos dados. Seu foco de interesse é amplo e parte de uma perspectiva diferenciada adotada pelos métodos quantitativos. Dela faz parte a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo (NEVES, 1996, p.1).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos estudos bibliográficos realizados neste trabalho concluímos que é de suma importância acolher o lúdico nas aulas como uma forma educativa de incentivo, tornando-as mais dinâmicas. Pensamos, também, nos objetivos centrais em que a ludicidade propicia o aprendizado de espanhol como língua estrangeira e desta forma contribui para o desenvolvimento geral, estimulando as relações sociais, bem como proporciona uma nova visão de mundo.

Percebemos que os jogos e brincadeiras tornam-se primordiais ferramentas educativas, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades, tornando mais completo o aprendizado. É de fundamental importância promover atividades que possam contribuir no aperfeiçoamento do psicológico do aluno e por este motivo, o lúdico deve ser usado nas aulas de espanhol, pois aprimora o nível das aulas e auxilia no processo de ensino aprendizagem.

Mostramos que as atividades lúdicas são um instrumento importante no que diz respeito à aquisição de conhecimento de E/LE. Sabemos que o professor de língua espanhola, especialmente dos anos iniciais do Ensino Fundamental, necessita compreender a importância do lúdico, como brincar, jogar, pois através da aprendizagem com jogos e brincadeiras as crianças terão um desempenho melhor nas aulas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P.N. **Língua Portuguesa e Ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar: 2007. 130f.** Tese (Mestrado) – Pontifícia Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/14465/1/Paulo%20de%20Almeida.pdf>
- BEZERRA, Alexandra Maria. **Lúdico: Uma contribuição à Aprendizagem na Educação Infantil do Município de Cedro-PE, SERRITA-PE, 2006, p.5.**
- BOÉSSIO, GP. D. **Saberes necessários para o ensino da língua espanhola para crianças; revisitando autores.** Revista E-Curriculum. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www.redalyc.org/html/766/76619157002/index.html>
- BROUGÈRE, Gilles. **Jeu et Éducation. Le Jeu dans la pédagogie Préscolaire depuis le Romantisme.** These pour le Doctorat d'Etat es Lettres á: Sciences Humaines. Paris: Université. Paris V, vs I e fi, 1993.
- CHAGURI, Jonathas de Paula. **O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros.** In: Revista X, FAFIPA, v.2. p.73-89. 2009. Disponível em: <http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/revistax/article/download/16605/11247>
- DALLABONA, S. R; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar é uma forma de educar.** Revista de educação técnico-científica do ICPJ. São Paulo v.1, n.4, p. 107-112, jan./mar. 2004. Disponível em: <https://conteudoprogramatico.files.wordpress.com/2011/02/o-ldico-na-educao-infantil.pdf>
- FERNÁNDEZ, Gretel Eres; CALLEGARI, Marília Vasques; RINALDI, Simone. **Atividades Lúdicas para a aula de língua estrangeira espanhola: considerações teóricas e propostas didáticas.** São Paulo, IBEP, 2012. p. 22-45.
- HENRIOT, Jacques. **Sous couleur de joueurs- La métaphore ludique.** Paris: Ed. José Corti, 1989.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação.** Cortez editora. 5ª. ed., São Paulo, 2001.
- HENRIOT, Jacques. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.
- HENRIOT, Jacques. **Bruner e a brincadeira.** In: _____ (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo, Pioneira, 1998 a.
- NUNES, A. R. S. C. de A. **O lúdico na aquisição da segunda língua.** 2004 Uniandrade: Curitiba.
- PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1988.
- PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PIERLET, Luis Javier Caballero. **La clase agradable y eficaz.** In: **X SEMINARIO DE DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A LUSOHABLANTES: el componente lúdico en la clase de español lengua extranjera**, 14

de septiembre de 2002, São Paulo. Actas... Brasília: Embajada de España en Brasil - Consejería de Educación, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2003. ISSN: 1677- 4051.

RINALDI, S. Um retrato da formação de professores de espanhol como língua estrangeira para crianças: um olhar sobre o passado, uma análise do presente e caminhos para o futuro, 2006. 171f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-21062007-110155/pt-br.php>

VELASCO, Cacilda Gonsalves. **Brincar: o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.
Linguagem, **Desenvolvimento e Aprendizagem.** Ed. Ícone, São Paulo, 1988.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas.** Trad. de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril S.A Cultural e Industrial, 1975.