



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS – CCHE  
CAMPUS VI – POETA PINTO DO MONTEIRO  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

**CLÁUDIA MARIA DA SILVA BARBOSA**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE  
LÍNGUA ESPANHOLA**

**MONTEIRO – PB**

**2021**

**CLÁUDIA MARIA DA SILVA BARBOSA**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE  
LÍNGUA ESPANHOLA**

Trabalho apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Licenciatura em Letras/Espanhol.

**Área de concentração:** Língua Espanhola

**Orientadora:** Prof. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira

**MONTEIRO – PB**

**2021**

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.

B238a Barbosa, Claudia Maria da Silva.

Atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de língua espanhola [manuscrito] / Claudia Maria da Silva Barbosa. - 2021.

33 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas, 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira , Coordenação do Curso de Letras - CCHE."

1. Atividades lúdicas. 2. Jogo. 3. Ensino-aprendizagem. 4. Língua Espanhola. I. Título

21. ed. CDD 371.337

CLÁUDIA MARIA DA SILVA BARBOSA

ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE  
LÍNGUA ESPANHOLA

Trabalho apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Licenciatura em Letras/Espanhol.

**Área de concentração:** Língua Espanhola

Aprovada em: 21/05/2021.

**BANCA EXAMINADORA**

Ma da Conceição A. Teixeira

Profa. Ma. Maria da Conceição Almeida Teixeira (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aline C. F. Farias

Profa. Ma Aline Carolina Ferreira Farias  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

GUSTAVO ENRIQUE CASTELLÓN

Prof. Esp. Gustavo Enrique Castellón Agudelo  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*“Ensinar não é transferir conhecimento, mas  
criar as possibilidades para a sua própria  
produção ou a sua construção.”*

*(Paulo Freire)*

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2 ABORDAGEM DO LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA.....</b>	<b>8</b>
<b>3 AS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA – E/LE .....</b>	<b>12</b>
3.1 A LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA ..	15
<b>4 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE ESPANHOL ...</b>	<b>17</b>
4.1 JOGO DE VOCABULÁRIO .....	19
4.2 JOGO DE EXPRESÃO ORAL.....	20
4.3 JOGO GRAMATICAL .....	22
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>24</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>26</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>28</b>

## ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA

Autora: Cláudia Maria da Silva Barbosa

### RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as contribuições do lúdico nas aulas de língua espanhola, atribuindo assim um significado às atividades desenvolvidas no processo de ensino-aprendizagem de uma segunda língua. Nossa pesquisa está embasada em um estudo bibliográfico investigando a relevância que as atividades lúdicas exercem dentro do contexto de ensino, facilitando o processo de aprendizagem, a cognição e a motivação do estudante de língua espanhola. Para fundamentar as discussões deste trabalho, nos apoiamos nas contribuições de Luckesi (2000) e Santos (2006), que abordam a questão da aquisição da linguagem e de práticas exitosas através das atividades lúdicas. Desse modo, podemos perceber que as atividades lúdicas surgem como uma postura teórico-metodológica adotada pelo professor a fim de simplificar e dinamizar o complexo processo de ensino-aprendizagem. Diante desse pressuposto, analisamos que o lúdico vem contribuindo com os professores no âmbito educacional e se mostrando favorável para o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para a compreensão dos conteúdos discutidos nas aulas de língua espanhola. Além disso, discutimos sobre as possibilidades de aplicação das atividades lúdicas nas aulas de língua espanhola, destacando a importância do lúdico no desenvolvimento do aluno de forma significativa, crítica e reflexiva fazendo-o aprender de maneira prazerosa.

**Palavras-chaves:** Atividades lúdicas. Jogo. Ensino-aprendizagem. Língua Espanhola.

### RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre las contribuciones de lo lúdico en las clases de lengua española, atribuyendo así un significado a las actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. Nuestra pesquisa esta basada en un estudio bibliográfico investigando la relevancia que las actividades lúdicas ejercen dentro del contexto de enseñanza, facilitando el proceso de aprendizaje, la cognición y la motivación de los estudiantes de lengua española. Para fundamentar las discusiones de este trabajo, nos apoyamos en las contribuciones de Luckesi (2000), Santos (2006) que traen las cuestiones de la adquisición de lenguaje y practicas exitosas de las actividades lúdicas. De ese modo, pudimos percibir que las actividades lúdicas surgen como una postura teórico-metodológico adoptada por el profesor a fin de simplificar y dinamizar el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje. Delante de ese presupuesto, analizamos que el lúdico viene contribuyendo con los profesores en el ámbito educacional y mostrándose favorable para el desarrollo de competencias y

habilidades necesarias para la comprensión de los contenidos discutidos en las clases de lengua española. Además, discutimos sobre las posibilidades de aplicaciones de las actividades lúdicas en las clases de lengua española, destacando la importancia de lo lúdico en el desarrollo del alumno de forma significativa, crítica y reflexiva haciendo el aprender de manera agradable.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas. Juego. Enseñanza-aprendizaje. Lengua española.



## 1 INTRODUÇÃO

O termo lúdico é derivado etimologicamente do latim *ludus*, que significa jogo. As atividades lúdicas se referem a um processo de aquisição de conhecimento de forma livre individual e coletiva, utilizando regras que fomentam uma conduta de recreação, tornando mais amplo o seu desenvolvimento em sala de aula. Portanto, pode-se dizer que o lúdico é uma parte inerente ao ser humano, utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo e aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo (NEGRINE, 1994).

A inclusão das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem de língua estrangeira/espanhola promove a interação em sala de aula e desperta o interesse e espontaneidade do aluno, além de reforçar o conteúdo abordado. As atividades lúdicas favorecem, ainda, o contato entre os alunos, estimulam a capacidade criativa e reforçam o conteúdo que foi aprendido. No entanto, o verdadeiro sentido da educação lúdica estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-la, tendo conhecimento sobre seus fundamentos (LIBÂNEO, 1996).

Diante desses pressupostos, com a utilização do lúdico nas aulas, o docente tornará sua sala de aula um ambiente mais prazeroso, aproximando o aluno e explorando sua criatividade no contexto de aquisição de conhecimentos.

Nesse sentido, a princípio, o presente trabalho tem como objetivo refletir sobre o ensino de espanhol, enfatizando a importância do componente lúdico nas aulas de espanhol e língua estrangeira como fator determinando no processo de ensino-aprendizagem do aluno.

O presente estudo se deu através de revisões, pesquisas e estudos bibliográficos com base em autores que abordam a temática do lúdico e o processo de ensino-aprendizagem em língua espanhola, e através de práticas obtidas em sala de aula advindas de programas da instituição de ensino superior.

Para fundamentar as discussões deste trabalho, nos apoiamos nas contribuições de Luckesi (2000) e Santos (2006), que abordam a questão da aquisição da linguagem e de práticas exitosas através das atividades lúdicas. Para esses autores, o lúdico no âmbito escolar favorece o desenvolvimento do estudante facilitando assim conhecimentos adquiridos pela disciplina, e tendo um ambiente interativo e dinâmico, uma vez que “a função educativa do jogo oportuniza a

aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (SANTOS, 1997, p. 9).

Sabendo da importância de otimizar e dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, acreditamos que este trabalho contribuirá de forma positiva para nossa formação profissional, assim como também para o desenvolvimento de outros trabalhos e estudos no campo da educação. Mais adiante na fundamentação teórica, discutimos, acerca da importância do lúdico nas aulas de língua espanhola/estrangeira e da utilização dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de atividades lúdicas no âmbito escolar.

Sendo assim, percebemos que os jogos apresentam um bom desenvolvimento de conhecimentos, aumentando a desenvoltura na habilidade extralinguística dos alunos, atuando como estratégia de estímulo da aprendizagem, facilitando assim, a participação dos alunos nas aulas. Além de serem estratégia de motivação da aprendizagem, os jogos melhoram a capacidade do aluno de trabalhar em equipe, desenvolvem a auto estima, a cooperação, a socialização, a humanização e a cooperação.

Podemos afirmar que o componente lúdico é uma ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem de língua espanhola, enfatizando que o jogo, a música e outras práticas lúdicas fazem parte da aquisição de conhecimento, contribuindo para que os conteúdos ensinados nas aulas sejam funcionais e significativos para a vida escolas do aluno.

## **2 ABORDAGEM DO LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

A palavra “lúdico” provém do latim *ludus*, que, do ponto de vista etimológico, quer dizer “jogo”. Huizinga (1999), explica que o termo porta elementos culturais ligados a importantes articuladores de jogos, como a busca pelo prazer de aprender, a irracionalidade, a tensão, a insegurança e a excitação derivada dessa prática. O estudioso enfatiza também as funções semióticas, ou seja, as competências para causar sentidos implicadas no jogo. O prazer que o aluno sente pelos jogos, adivinhas, enigmas e charadas vão ser capitalizados para a aprendizagem do sistema.

Para Huizinga (1996, p. 10) “O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”, isso nos quer dizer que em razão da dificuldade de bem definir o que seja “jogo”, o autor procura apresentar suas características fundamentais. Para ele, todos nós, seres humanos, temos intrinsecamente a capacidade, assim como também a necessidade de jogar.

Segundo Huizinga (1996, p.10),

[...] o conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamentos através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a escrever suas principais características.

Nesse sentido, o “jogo é uma atividade voluntária [...] [que] sujeito a ordens, deixa de ser jogo podendo no máximo ser uma atividade forçada” (ibidem p.10). Mas o que isso nos quer dizer? Para o autor, “o jogo só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade”.

O jogo é um elemento importante, por ser um objeto facilitador do processo de ensino e aprendizagem do educando, propiciando um momento de criação e recreação. A palavra jogo apresenta vários significados, desde uma brincadeira de criança com outras finalidades restritas à diversão até as atividades voltadas a aquisição de novos conhecimentos, sendo assim, um dos objetivos do jogo como atividade lúdica é propiciar ao indivíduo conhecimentos de maneira gratificante, espontânea e criativa.

Huizinga (1996), em seus estudos sobre jogo lúdico aponta características fundamentais relacionada ao termo. Listarei aqui as principais: A primeira é o fato de o jogo “ser livre, e ser ele próprio liberdade” (p. 11), ou seja, no jogo o aluno tem a sua própria liberdade em fazer seu jogo, respeitando sempre as regras do mesmo, mas traçando seus objetivos que convém para seu resultado final.

A segunda em contrapartida está ligada à primeira “o jogo não é vida corrente, nem vida real” (ibidem p. 11). Isso nos quer dizer que, o jogo propicia uma evasão da “vida real”, ou seja, uma imersão no “mundo faz de conta”. A terceira consiste no isolamento e na limitação, em que o jogo se realiza num espaço e num período de tempo limitado. Convém acrescentar que, embora o tempo e o espaço utilizado sejam limitados, eles são extremamente significativos, pois uma vez que utilizados deixam frequentemente marcas profundas na memória. A quarta e última

característica é a “de ser fixa como fenômeno cultural” e a de estar presente nas sociedades primitivas.

Na história das metodologias do ensino de língua estrangeira, percebe-se, a partir do enfoque comunicativo, uma tendência para introdução do jogo na sala de aula pelo seu aspecto interacionista, estimulante e provador, capaz de levar o aluno a construção do seu conhecimento. Por outro lado, nota-se também que uma grande massa de professores se esquiva desse tipo de atividade por julgá-la não adequada em razão de fugir do programa tradicional estabelecido pela instituição.

Na verdade, os jogos e atividades lúdicas no âmbito escolar, representam uma possibilidade de estímulo ao conhecimento, ao desenvolvimento cognitivo e à criatividade. Proporciona aos envolvidos um ambiente de aprendizagem bastante prazeroso e motivador, incitando o envolvimento e a participação de todos os estudantes, e levando ao estreitamento da relação entre o docente e seus alunos.

Almeida (2008, p. 41) afirma que,

[...] o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem vivencia momentos de encontros e encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro.

Para Luckesi (2000), as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Nesse sentido, as atividades podem ser uma brincadeira, um jogo, uma dinâmica em grupo, um trabalho de recorte e colagem, teatro, dança entre tantas outras possibilidades que possam contribuir para que a criatividade dos alunos aflore, o aprendizado efetive-se e haja assimilação e socialização do conteúdo.

De acordo com Santos (2006), o ensino que envolve o lúdico favorece a aprendizagem do aluno e o trabalho do professor, por ter suas aulas mais interativas e dinâmicas, uma vez que “a função do lúdico oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (SANTOS,

1997, p. 9). Nesse sentido, as atividades devem ser preparadas de modo que resgatem os conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e que esses sejam significativos para os alunos, fazendo com que eles criem associações entre um e outro, para que estabeleçam uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios.

Quando o professor aplica em sala de aula as atividades lúdicas, deve-se ter consciência de que não há possibilidades de dar receitas prontas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com cada grupo. Desse modo, cabe ao professor fazer adequações e modificações no conteúdo que pretende abordar.

Nesse contexto, ao propor uma atividade lúdica o docente precisaria analisar as possibilidades de utilização em sala de aula, assim como também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar. Nesse âmbito, ele pode ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que for criar ou modificar, respeitando o nível em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade para que seja possível a ação, exploração e reelaboração.

Ao elaborar uma atividade lúdica, o professor pode ser o mediador desse processo, pois é ele quem tem o domínio do conteúdo. Dessa maneira, o docente poderá propor uma atividade com objetivos além do simples gosto da brincadeira, estimulando o cognitivo do estudante, respeitando seus limites, propiciando a socialização, exploração de sua criatividade, a partir da interação, ele aprende a pensar com seus colegas.

Segundo Juciara Rojas (2001), a ludicidade é uma necessidade do indivíduo em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, seu desenvolvimento facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e facilita, também, os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Desta forma, atividades lúdicas despertam nos alunos o prazer em querer aprender, pois aprendem de forma interativa, desenvolvem o entusiasmo e a motivação dos discentes. Nesse sentido, podemos notar que o lúdico desperta a curiosidade dos alunos e os instigam, além de propor desafios e grandes descobertas.

Por tanto, as atividades lúdicas podem ser empregadas como um recurso pedagógico, pois o

lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para a consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Desse modo, é considerado um meio de comunicação, e por isso estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, que trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa do aluno.

Mesmo que o lúdico seja, costumeiramente, mais indicado para a educação infantil, é importante ressaltar que os jovens também podem ser beneficiados com as atividades lúdicas na aquisição de uma segunda língua, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem seja mais motivador, empático e prazeroso.

Sendo assim, a inclusão da prática lúdica no ensino de língua espanhola promove a interação na sala de aula e desperta o interesse e a espontaneidade dos alunos durante a aprendizagem da língua, além de reforçar o conteúdo estudado. Seu uso nos permite trabalhar as quatro habilidades comunicativas necessárias à aprendizagem de uma língua estrangeira (escrita, leitura, oralidade e a escuta), juntamente com as estratégias de aprendizagem (metacognitiva, cognitiva e a socioafetiva) através de jogos, canções, atividades em grupos, teatro, etc.

No próximo capítulo (3), serão tecidas considerações acerca da utilização das atividades lúdicas nas aulas de língua estrangeira com enfoque nas aulas de espanhol, constituindo assim, uma proposta didática ao alcance do professor para promover a aprendizagem da segunda língua.

### **3 AS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA – E/LE**

De acordo com Fernandez (2002), as atividades lúdicas, nas escolas e nas aulas de língua estrangeira, promovem uma aprendizagem mais significativa, já que viabilizam a comunicação, geram uma aprendizagem cooperativa e construtiva, além de exigir a participação oral dos alunos. Antes de aplicar qualquer atividade lúdica,

para se fazer efetiva a participação dos alunos, se faz necessário conscientizá-los de que eles estão jogando com a gramática, com o vocabulário, isto é, devem saber quais conteúdos são inseridos nas atividades e quais são os objetivos do professor ao propor tais atividades.

Segundo Freire (1996, p. 22), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou sua construção”. Para ele, “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (*ibidem* p. 22). Dessa forma, percebemos que a aprendizagem se dá como construção de conhecimento compartilhado, construído em conjunto entre professor e aluno por meio da interação.

Sendo assim, as atividades lúdicas na sala de aula são apresentadas como uma alternativa para repensar as relações de ensino-aprendizagem e os conteúdos escolares que instauram uma nova ordem pedagógica, com isso, a aprendizagem através dos jogos inclui lidar com os limites que são testados, estabelecidos e exigidos, pois, enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse. Além disso, cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e coloca-se no lugar do outro.

Em conformidade com as propostas de atividades lúdicas BEZERRA (2006), afirma que

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

O ensino mediado pelo lúdico se torna muito importante na escola, pois, por meio dele, o aluno faz ciência e ao mesmo tempo consegue trabalhar com a imaginação, prática, compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao empregar as atividades lúdicas em sala de aula, o docente deve ter o cuidado para que essas não se esgotem em si mesma, que sejam sempre empregadas com o objetivo de promover a aprendizagem dos conteúdos.

O lúdico no ensino de língua estrangeira é um importante recurso e objeto facilitador na aprendizagem do indivíduo. É uma das diversas formas de ensinar os

conteúdos de forma prazerosa e dinâmica, facilitando assim a aprendizagem do educando, explorando seus conhecimentos, sua capacidade, criatividade crítica, como também, sua autoconfiança. Desse modo, podemos perceber que são várias as razões que levam os educadores a empregarem as atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem.

A utilização das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de língua espanhola traz consigo uma nova roupagem no que se diz respeito a metodologias inovadoras: os alunos deixam de ser meros receptores de informação e passam a interagir mais com o professor em sala de aula. De modo geral, fazer a utilização das atividades lúdicas desenvolve nos alunos sua criatividade e outros processos mentais como a memória, a agilidade do pensamento, a capacidade de concentração, a socialização com o grupo e, além disso, desenvolve a habilidade espacial e a paciência.

O lúdico no aprendizado de língua espanhola estimula o desenvolvimento da fala e da escrita, proporcionando um ambiente de descontração para os discentes. A relação que se constrói entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança, permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, como desenvolvimento do raciocínio e da linguagem.

De acordo com Vygotsky (1994, p.103), “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”. Nesse contexto, percebemos que as atividades lúdicas oferecem condições aos alunos de vivenciarem situações problemas a partir do desenvolvimento de jogos que permitam ao alunos uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e atividades físicas e mentais que favorecem a socialização e estimula as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

O benefício do lúdico nas aulas de língua espanhola se estende ainda, na abordagem dos conteúdos considerados pelos alunos como “difíceis” ou “chatos”, dentre eles as formas verbais, conjugação dos verbos, o emprego dos pronomes complementos etc. De acordo com Pierlet (2003), por meio do lúdico, tópicos gramaticais como esses podem ser mais facilmente ensinados, sendo assim, mais vistos pelos alunos como agradáveis e não mais como “impossíveis” ou



desmotivadores, pois, brincando com a língua o aprendiz estabelece uma relação de afetividade com ela.

Desse modo, ao brincar, o aluno se liberta da rigidez e monotonia geradas pelo livro didático, adotada muitas vezes pelo docente como única ferramenta e caminho para as aulas de língua estrangeira/espanhola. Nesse sentido, o lúdico em sala de aula surge como estratégia que vem a contribuir para o aprendizado do alunado, possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas, fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula e cresça ainda mais a vontade de aprender, seu interesse diante do conteúdo aumenta. Dessa maneira, ele realmente aprende o que foi proposto, estimulando-o a ser um sujeito pensador, questionador e não apenas um repetidor de meras informações.

Sendo assim, vemos nas atividades lúdicas não só um fator motivacional, mas também a possibilidade de uso da língua muito parecido ao que se produz em uma situação real de comunicação, de maneira que, quando essa situação apareça, os processos mentais e emocionais que vão estar em jogo serão semelhantes aos já praticados e desenvolvidos em classe.

Portanto, pode-se perceber que são muitas as vantagens de utilizar as atividades lúdicas na sala de aula, é por meio da aprendizagem do lúdico que os alunos visam o desenvolvimento de suas habilidades e seu raciocínio, estas atividades apresentam a participação e a espontaneidade do discente nas trocas com o professor e seus colegas.

Para finalizar, creio, que o lúdico é uma realidade da sala de aula, elemento que pode ser facilitador do processo de ensino aprendizagem, além de desenvolver as capacidades criadoras do educando. Os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula são um dos fatores mais importantes na relação ensino-aprendizagem, pois os temas despertam interesses nos alunos, e sendo assim, o professor é o objeto principal desse processo, pois ele será o mediador da aprendizagem do aluno.

### 3.1 A LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA

No aprendizado da língua materna ou da segunda língua, as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, propiciando um ambiente de motivação e descontração para os estudantes. Pontuamos, anteriormente, que o lúdico vem sendo um ponto de destaque no processo de ensino-aprendizagem de crianças e jovens, e que tais práticas colaboram para o desenvolvimento de

habilidades “linguísticas, metacognitivas, cognitivas e linguísticas” (PILETH, 1987). Desse modo, percebemos que o componente lúdico auxilia na compreensão do contexto sociocultural no qual o aluno está inserido, convertendo-se em uma conduta metodológica que ajuda no aperfeiçoamento de conhecimentos específicos nas aulas de língua espanhola, ampliando o espaço para que haja uma participação coletiva em sala de aula.

Dessa forma, podemos perceber que o lúdico possibilita ao educador uma maior proximidade no processo de ensino-aprendizagem, aprimorando o interesse dos alunos pela disciplina, desenvolvendo, assim, uma ligação com o idioma e um âmbito de uso da fala. Nesse sentido, os jogos, por exemplo, ampliam os conhecimentos linguísticos, ajudando os alunos a fixarem os conteúdos, de forma prática e contextual, sistematizando os saberes e melhorando a relação entre aluno e professor.

Quanto mais presente o lúdico esteja no espaço das aulas de língua espanhola, maior será o interesse, participação e motivação dos alunos, viabilizando uma prática inovadora que torna os conteúdos agradáveis. Pode-se dizer que o lúdico possui um valor educacional intensivo, mas este implica no uso de regras que devem ser seguidas, pois, nem toda brincadeira pode se dar em um âmbito desregrado. Essa lógica deve ser mantida ou a aula se tornará um mero passatempo.

Teixeira (1995), afirma que:

O jogo é um fator didático altamente importante: mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino/aprendizagem. Educação pelo jogo, deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p.49)

Em âmbito educativo, o lúdico possui como ênfase o desenvolvimento do aluno através do interesse nas aulas, no contexto de língua estrangeira, utilizando atividade que possibilite o interesse do aluno para com a disciplina, estimulando-o na construção de conhecimentos. Podemos destacar também que, tanto os jogos quanto os outros componentes lúdicos, a exemplo da música, aproximam o discente do objeto de estudo, motivando-o na resolução dos desafios proposto nas atividades, estas só terão sentido se forem utilizadas dentro de um contexto previamente planejado, organizado, com objetivos claros para o aluno e professor.

Portanto, podemos afirmar que a socialização em sala de aula favorece para que o lúdico cumpra seu papel, desenvolvendo no aluno a capacidade de criatividade e a ampliação dos conhecimentos linguísticos em sua língua materna e na língua estrangeira, ampliando assim, sua capacidade de percepção tendo como guia o docente, que demonstrará que os jogos são um processo cognitivo do aprendizado.

É importante introduzir nas aulas de língua estrangeira elementos que sejam atrativos, contribuindo para a formação de um senso crítico, colocando em prática atividades que potencializam os conhecimentos, facilitando o processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. Dessa forma, Kamil (1991, p.125) destaca que,

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida.

Sendo assim, percebemos que a educação proporciona ao aluno, conhecimento e informação aos quais não tenham acesso, aperfeiçoando o aspecto cognitivo do indivíduo, tornando-o apto para receber novas informações, despertando-lhe o prazer e a vontade de estar no âmbito educacional.

Podemos concluir que as atividades lúdicas contribuem para a discussão e abordagem de questões linguísticas e culturais que se envolvem no processo de ensino-aprendizagem, propostas que divertem e ensinam ao mesmo tempo e que não esquecem que os alunos são sujeitos ativos, pensantes e motivados a buscarem novas fontes de aprendizagem, além do que é apresentado em sala, para que assim, o aluno sintá-se um sujeito ativo, participativo e contribuinte.

#### **4 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE ESPANHOL**

Vimos anteriormente que a ludicidade tem como foco promover a diversidade no ensino-aprendizagem de língua espanhola, tornando-o um objeto de interesse e motivação do aluno pela disciplina. Um bom processo de ensino-aprendizagem é aplicar os jogos, trabalhando com os conteúdos gramaticais, culturais, de

vocabulário, entre outros, deixando de lado o método tradicional, auxiliando a compreensão da disciplina, principalmente quando se trata de alunos iniciantes no aprendizado de língua espanhola.

A importância do lúdico e dos jogos nas aulas de língua espanhola é primordial como parte da motivação, por que inclui o uso de habilidades que ajudam a aliviar a tensão e a ansiedade, estimulando a capacidade do aluno de adquirir novos conhecimentos.

A escolha dos jogos em sala de aula está ligada, diretamente, com a seleção dos conteúdos que serão trabalhados nas aulas, e cumpre um papel fundamental na aprendizagem como um método inovador. O respeito e a solidariedade devem estar sempre presentes nas aulas, mostrando aos alunos que o erro faz parte do ensino-aprendizagem, é preciso errar para aprender.

Piaget (1973, p. 156), nos diz que,

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir e reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mas completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Sendo assim, acreditamos que os conteúdos propostos na sala de aula são um dos pontos mais importantes na aprendizagem, tendo em vista que, assuntos estimulantes resgatam o interesse, favorecendo o papel do docente como mediador do processo, incentivando o aluno na busca por adquirir novas fontes de conhecimento para aquisição e estudo do ensino de língua espanhola.

Um assunto importante a ser abordado nas aulas de espanhol é a diversidade cultural como fonte linguística motivadora, proporcionando entre os discentes e o docente uma interação com aspectos vivenciados ou analisados ao decorrer do ano letivo, enfatizando o uso dos conhecimentos prévios na utilização de materiais lúdicos, tais como crenças religiosas, costumes culinários, colaborando para o aprendizado do aluno.

Em sala de aula, percebemos que o uso de tecnologias juntamente com os livros didáticos, tornam-se importantes materiais lúdicos ao ponto de nortear o aluno em conteúdos complexos, proporcionando uma dinamização em sala de aula tornando-a um ambiente agradável. A dinamização não é somente um recurso

etimológico educacional, ela é um componente educativo que visa aprimorar o desenvolvimento coletivo e individual e potencializar o conhecimento do aluno.

Apresentamos a seguir três propostas relevantes de atividades lúdicas que poderão ser utilizadas em sala de aula, tendo como objetivo principal contribuir para a aprendizagem de língua estrangeira, com foco principal no ensino de língua espanhola, além de apresentar técnicas importantes no processo de construção de conhecimentos através dos jogos como um modelo de atuação do lúdico.

#### 4.1 JOGO DE VOCABULÁRIO

Este jogo possui uma maior carga semântica, conhecimento no conteúdo de vocabulário que foi estudado e memorização. A atividade sugerida se denomina “juego de memoria” (ANEXO A) com tema das profissões.

O quadro 1 mostra as habilidades de expressão oral e auditiva, as estratégias metacognitivas socioafetiva e cognitiva; o objeto comunicativo de identificar e expressar o nome correto de cada profissão e o nível linguístico dos alunos, neste caso, nível inicial.

**QUADRO 1 – JOGO DE VOCABULÁRIO**

<b>JOGO DE VOCABULÁRIO</b>					
Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível	Material
Expressão oral e compreensão auditiva.	Metacognitiva; Socioafetiva; Cognitiva.	Expressar o nome das profissões.	Praticar o vocabulário específico.	Inicial	Fichas contendo as profissões (imagem e palavra).

Fonte: a autora (2021)

Encaminhamento Metodológico: O professor colocará sobre a mesa as “fichas” contendo as profissões (imagem e palavra) e pedirá para que um voluntário seja o responsável por embaralhar todas as fichas sobre a mesa.

Para que haja uma maior dinamização gerada através da disputa, a turma será dividida em dois grupos, cada um desses com um líder que será responsável por articular a jogada de seu grupo. Em seguida, a professora comandará a ordem de jogada dos participantes.

O líder responsável do seu grupo chamará cada jogador de sua equipe para fazer uma jogada, aqueles que forem formando pares das profissões deve falar em voz alta o par de profissão (imagem e palavra) retirado. O jogo será finalizado após todos os pares de profissões serem formados, no final do jogo vencerá o grupo que contabilizar mais pares de profissões (imagem e palavra).

A partir dessa atividade, podemos perceber o quão é prazeroso trabalhar os conteúdos em espanhol que muitas vezes não são assimilados pelos alunos em uma aula cotidiana. Desse modo, observamos o envolvimento e a aprendizagem absorvida pelos discentes ao participarem do jogo. “Através do lúdico o aluno além de se sentir motivado, passa também a fixar melhor o conteúdo pelo fato do jogo despertar o interesse e promover interação que fará com que o aluno se lembre do que aprendeu” (CARVALHO, 2009, p.17). Portanto, percebemos que os jogos promovem não só a aprendizagem em língua espanhola, mas também estimulam a percepção, a concentração e a ativação dos conhecimentos dos alunos.

Vale ressaltar que este jogo também possibilita a inclusão dos alunos com necessidades especiais e também daqueles que apresentam timidez em sala de aula. Com a abordagem do jogo de memória os alunos podem ter a oportunidade de participar descontraidamente do processo de aprendizagem. O que pode ser exemplificado nas palavras de Araújo et al. (2014, p.10) “(...) os jogos fazem com que os educandos, além de aprenderem a agir em uma esfera cognitiva, também é uma forma de interação e socialização entre os estudantes. É oportunidade de educar pra vida, ensinando-os a respeitar as diferenças (...)”. Por tanto, pode-se perceber que a abordagem do jogo em sala de aula não só aproxima o aluno da disciplina, mas também une os alunos independente de suas diferenças.

#### 4.2 JOGO DE EXPRESÃO ORAL

De acordo com Andrade & Sanches (2005), este tipo de jogo envolve a competência discursiva, ou seja, a produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a língua estudada, a escrita e a expressão oral. A atividade sugerida se denomina “Entrevista: Expresando gustos y deseos”.

O quadro 2 apresenta as habilidades de expressão oral e escrita, as estratégias metacognitiva, socioafetiva, cognitiva e o objetivo comunicativo de

expressar gostos e desejos, o objetivo gramatical de usar os verbos reflexivos e o nível dos alunos, neste caso, qualquer nível.

### QUADRO 2 – JOGO DE EXPRESSÃO ORAL

JOGO DE EXPRESSÃO ORAL					
Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível	Material
Expressão oral e compreensão auditiva.	Metacognitiva; Socioafetiva; Cognitiva.	Expressar gostos e desejos.	Usar verbos reflexivos	Todos os níveis	Perguntas impressas que simulam uma entrevista.

Fonte: a autora (2021)

Encaminhamento Metodológico: Para o desenvolvimento da atividade e já que esta trata-se de uma entrevista, a turma será dividida em duplas. Cada dupla receberá em uma folha impressa com perguntas relacionadas a uma entrevista. Perguntas como “¿Cuál su nombre?”, “¿Por qué tienes interés en nuestra plaza de empleo?”, “¿Cuáles son sus habilidades?”, “hable sobre usted”, entre outras.

A atividade terá duas rodadas, pois haverá a troca de entrevistador e entrevistado. As duplas se apresentarão para os demais, o entrevistador fazendo perguntas sobre gostos e desejos e o entrevistado respondendo. Para a realização dessa atividade os alunos utilizarão conteúdos estudado em aulas anteriores, como o uso dos verbos reflexivos, por exemplo. Cada dupla terá no máximo 10 minutos para a realização de sua entrevista.

Se tratando de jogo oral, Chaguri (2009), sugere que esse tipo de jogo contribui para o desenvolvimento ou aprimoramento da competência discursiva do estudante, para a “produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a língua estudada e incluem a escrita e a expressão real da fala” (CHAGURI, 2009, p. 86).

Por tanto, os jogos de expressão oral referem-se a uma proposta de atividade para o ensino de língua espanhola, tendo por finalidade a contextualização, atribuindo conceitos leitores, favorecendo o desenvolver da oralidade e aperfeiçoando a prática das habilidades cognitivas para a construção de

conhecimentos de mundo, estimulando a interação social, aprimorando o ensino de forma abrangente.

Propostas de atividades com enunciados, jornais ou notícias, associadas a contextos lúdicos podem ajudar na compreensão da língua espanhola, colocando em prática a habilidade oral, como a atividade supracitada. A descrição do assunto exposto facilita o aprendizado, possibilitando a interação dos alunos nas aulas.

A atividade proposta pode ir ao encontro de conteúdos gramaticais e culturais que podem ser aplicados de modo prazeroso, ampliando assim novos horizontes e conhecimentos dos alunos, no que diz respeito aos conteúdos referentes a língua espanhola facilitando a aprendizagem, por abordar conteúdos didáticos envolvendo o jogo. Dessa forma, promove-se a interação e a participação dos discentes além de auxiliar no desenvolvimento da criatividade.

#### 4.3 JOGO GRAMATICAL

Este tipo de jogo ajuda a fixar conteúdos já aprendidos, e ainda trabalha regras gramaticais, tempos verbais, vocabulário. A atividade sugerida é “Cantando falsos amigos/cognatos en la canción Felices los 4 – Maluma<sup>1</sup>”

O quadro 3 mostra as habilidades de expressão oral, as estratégias metacognitiva, socioafetiva e cognitiva, o objeto comunicativo de expressar o objeto gramatical que é identificar os falsos cognatos e o nível linguístico dos alunos, que neste caso, é o inicial.

**QUADRO 3 – JOGO GRAMATICAL**

JOGO GRAMATICAL					
Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível	Material
Expressão oral	Metacognitiva; Socioafetiva; Cognitiva.	Descrever; Expressar.	Identificar os falsos cognatos/amigos.	Inicial	Letra da canção impressa.

Fonte: a autora (2021)

<sup>1</sup> Canción Felices los 4 – MALUMA. De autoria e interpretada por MALUMA. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=t\\_jHrUE5IOk](https://www.youtube.com/watch?v=t_jHrUE5IOk). Acesso em 25/03/2021.



Encaminhamento Metodológico: Para a realização desta atividade a professora distribuirá a letra da canção impressa para os alunos. Os alunos ouvirão a música acompanhando-a através da letra impressa (ANEXO B) entregue pelo professor. Após esse momento os alunos deverão identificar na letra da canção os falsos cognatos/amigos.

O jogo gramatical, independente do enfoque pedagógico utilizado pelo professor, será útil para a aprendizagem das estruturas linguísticas pertinentes a língua estrangeira estudada. Permite que o professor apresente aos alunos as diferenças existentes entre a gramática da oralidade e a gramática da escrita, além de contribuir para a fixação “de certos conteúdos já aprendidos [...] certas regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas” (CHAGURI, 2009, p.85)

Os jogos podem ser utilizados no ensino de língua estrangeira, pois propõe um aprendizado mais real aos alunos, pois a partir da música de forma interativa e didática os alunos trabalharão não somente a gramática, mas também o vocabulário e a oralidade. O jogo gramatical, por exemplo, proporciona aos alunos a troca de informações entre os aprendizes, isto é, a interação entre os alunos, além de levar o aluno a perceber como é importante estudar conteúdos gramaticais, e que é prazeroso aprender de forma didática/lúdica.

Nesse contexto, observamos através dos exemplos anteriores, que os jogos são um importante e, muitas vezes, um fácil recurso aplicado no ensino e aprendizagem de língua estrangeira, pois a utilização da ferramenta do lúdico garante maior memorização do conhecimento adquirido pelo aluno.

Segundo Do Mar (2004), os objetivos dos jogos em sala de aula são de promover o estímulo das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras, além de desenvolver a capacidade criativa dos alunos.

O professor tem o poder de despertar nos alunos através dos jogos, o desejo e a motivação para querer aprender, e para que isso seja efetivo o docente deve saber trabalhar com os conteúdos. Desse modo, concluímos que os jogos são essenciais para tornarem as aulas não somente de espanhol, mas também de outras línguas estrangeiras, mais motivadas, ao mesmo tempo em que os educandos aprendem, eles brincam e se divertem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos levantamentos bibliográficos realizados ao longo deste trabalho observou-se a importância de abordar o lúdico nas aulas de língua estrangeira como forma educativa, tornando as aulas mais prazerosas, divertidas e dinâmicas. Analisamos os principais objetivos que o lúdico traz no aprendizado de espanhol como língua estrangeira, contribuindo para o desenvolvimento coletivo dos alunos, estimulando a relação social propondo uma nova visão de conhecimento de mundo. Portanto, percebemos que as atividades lúdicas se tonam ferramentas educativas importantes no aprendizado de língua estrangeira.

É importante promover o uso de atividades que contribuam para o desenvolvimento psicológico do aluno, deste modo, a abordagem do lúdico nas aulas de espanhol aprimora as aulas, utilizando atividades lúdicas como auxiliadoras no processo de ensino-aprendizagem, em buscas de novos meios educativos, assim o docente colocará em prática o que foi desenvolvido em sala ao longo das aulas, motivando os seus alunos a sempre aprenderem e buscarem conteúdos novos.

Refletimos que as atividades lúdicas são um instrumento importante no ensino-aprendizagem de língua estrangeira. Portanto, este trabalho concluímos que o lúdico proporciona uma nova visão de mundo contribuindo para um amplo aprendizado, possibilitando novos caminhos para que os professores do ensino básico articulem a teoria e prática na utilização das aulas de espanhol de forma incentivadora.

É necessário que o professor de espanhol da educação básica tenha em mente a importância do lúdico, o sentido do brincar e jogar na aprendizagem do aluno, inovando as aulas com jogos, canções dentre outros. Inserindo através desses métodos a língua espanhola por meio de sua realidade, mostrando como é interessante e prazeroso aprender outro idioma.

Acreditamos que a dificuldade que os alunos muitas vezes sentem não seja a disciplina, mas o método que está sendo aplicado pelo professor, que precisa procurar conteúdos que motivem seus alunos utilizando ferramentas que tornem suas aulas mais prazerosas. É necessário que o professor de espanhol, tenha em mente a importância do lúdico, o brincar, o jogar... inovando assim as aulas com atividades de jogos de memória, canções, jogos orais... inserindo por meio desses métodos a língua espanhola, mostrando como é divertido aprender outro idioma.

Desta forma, concluímos que a aprendizagem da língua espanhola pode ser norteada através de jogos educativos, contribuindo assim no aprendizado do aluno, dispondo de meios inovadores e motivando os discentes a buscarem meios de aprendizado relacionados a aquisição de uma segunda língua.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. **Aprendendo com o Ludico**. In: 0 DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia. Anais ... Rolândia: FACCAR, 2005.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008

ARAÚJO, Klayton Oliveira de. et al. **Ludicidade no Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira: Percepções dos Alunos do Ensino Fundamental de Escolas Públicas de Boa Vista – Roraima**. In: XI Simpósio de excelência em gestão e tecnologia. 2014.

BEZERRA, Alexsandra Maria. **Lúdico: Uma contribuição à aprendizagem na Educação Infantil do município de Cedro – PE**, Serrita – PE 2006, p.5.

CARVALHO, Suzana Nunes. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem de língua estrangeira**. Universidade Estadual de Goiás. Anápolis – GO, 2009.

CHAGURI J. P. **O Ensino do Espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros**. FAFIPA. Revista X, v. 2, 2009.

DO MAR, Gisele Domingos. Jogos e brincadeiras no ensino de línguas e as lemas transversais. In: **III CONGRESSO BRASILEIRO DE HISPANISTAS**, 2004, Florianópolis. Anais ... Florianópolis: UN ESP, 2004.

FERNANDEZ, R. M. **El Juego como experiencia de aprendizaje**. Belo Horizonte: Consejería de Educación de la Embajada de España en Brasil, 2002

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 22a.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996, 236p.

HUIZINGA, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.

KAMIL, C; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

LIBÂNIO, José C. **Organização e Gestão Escolar: Teoria e Prática**. Goiás. 1996.

LUCKESI, Cipriano Carlos.(org). **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

NEGRINE. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: 1994.

PIAGET. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro. Livraria José Olympo Editora/Unesco, 1973.

PIERLET, L. J. C. 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, P.55-57, 2003. ISSN: 16774051.

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

ROJAS, Juciara. **O lúdico na construr**: ao interdisciplinar da aprendizagem: Uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola. Anped, 2001. Dispon[vel em: [http://www.anped.org.br/reunioes/25/excedentes25/jucimararojast07\\_rtf](http://www.anped.org.br/reunioes/25/excedentes25/jucimararojast07_rtf). Acesso em: 10 de agosto 2020.

SANTOS, S. M. P. **Educação, arte e jogo**. Petrópolis: Vozes, 2006.

SANTOS, S. M. P. dos (organizadora). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995

VYGOTSKY, L. S. (1994). **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes.

## **ANEXOS**

## ANEXO A



(imagem meramente ilustrativa – fonte: google imagens)

## ANEXO B

### FELICES LOS 4 – MALUMA

A penas sale el soy y tú te vas  
 corriendo  
 Sé que pensarás que esto me está  
 doliendo  
 Yo no estoy pensando en lo que estás  
 haciendo  
 Si somos ajenos y así nos queremos  
  
 Si conmigo te \_\_\_\_\_  
 O con otro tú te vas  
 No me importa un carajo  
 Porque sé que volverás  
  
 Si conmigo te \_\_\_\_\_  
 O con otro tú te vas  
 No me importa un carajo  
 Porque sé que volverás  
  
 Y si con otro pasas el \_\_\_\_\_  
 Vamos a ser feliz, vamos a ser feliz  
 Felices los 4  
 Te agrandamos el \_\_\_\_\_  
  
 Y si con otro pasas el \_\_\_\_\_  
 Vamos a ser feliz, vamos a ser feliz  
 Felices los 4  
 Yo te acepto el trato  
  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Y lo hacemos otro rato (alright, alright  
 baby)

Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Lo nuestro no depende de un pacto  
 Disfruta y \_\_\_\_\_ siente el impacto  
 El boom boom que te quema, ese  
 cuerpo de \_\_\_\_\_  
 Tranquila que no creo en contratos (Y  
 tú menos)  
  
 Y siempre que se va, regresa a mí (Y  
 felices los 4)  
 No importa el qué dirán, nos gusta así  
 (Te agrandamos el cuarto, baby)  
 Y siempre que se va, regresa a mí (Y  
 felices los 4)  
 No importa el qué dirán, somos tal  
 para cual  
  
 Y si con otro pasas el \_\_\_\_\_  
 Vamos a ser feliz, vamos a ser feliz  
 Felices los 4  
 Te agrandamos el \_\_\_\_\_  
  
 Y si con otro pasas el \_\_\_\_\_  
 Vamos a ser feliz, vamos a ser feliz  
 Felices los 4  
 Yo te acepto el trato  
  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
 Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_  
  
 Si conmigo te \_\_\_\_\_  
 O con otro tú te vas



No me importa un carajo  
Porque sé que volverás

Si conmigo te \_\_\_\_\_

O con otro tú te vas

No me importa un carajo  
Porque sé que volverás

Y si con otro pasas el \_\_\_\_\_

Vamos a ser feliz, vamos a ser feliz

Felices los 4

Te agrandamos el \_\_\_\_\_

Y si con otro pasas el \_\_\_\_\_

Vamos a ser feliz, vamos a ser feliz

Felices los 4

Yo te acepto el trato

Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_

Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_

Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_

Y lo hacemos otro \_\_\_\_\_

Y siempre que se va, regresa a mí  
Maluma baby

No importa el qué dirán, nos gusta así

Kevin ADG, Chan El Genio

Y siempre que se va, regresa a mí

El código secreto, baby

No importa el que dirán, somos tal  
para cual

Así lo quiso el destino mami

Muaaa

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me fortalecido durante toda essa caminhada ao longo desses 5 anos, entre idas e vindas de Cuité a Monteiro. Sol quente e chuva para chegar na UEPB, Campus VI.

Meu agradecimento mais que especial aos meus avós, **Maria do Socorro Sales Barbosa** e **Carlos da Cunha Barbosa** por todo apoio, amor e dedicação nesses 5 anos de luta. Agradeço imensamente por sempre estarem ao meu lado acreditando no meu potencial, na minha capacidade e força de vontade em vencer na vida. A vocês todo meu amor, tudo aquilo que serei futuramente, mérito de todo aprendizado que me passaram.

A minha grande amiga e irmã que me acolheu desde o início, dividiu o quarto a comida e seu amor comigo. Que nunca mediu forças para estar ao meu lado, obrigada por tudo, **Samara**. Nessa caminhada você foi muito mais que importante na minha vida. Com você aprendi a ser forte e corajosa. Não tenho palavras para expressar a gratidão que tenho por você e sua família.

Aos meus amigos que sempre estiveram comigo, mesmo na ausência da distância, Renan, Jainni, Dayane, Thalita, Caio, João Paulo... Aos amigos que Monteiro me deu e que me acolheram com todo amor, dona Neide, seu Oriel e Thiago Quintans.

Meus grandes colegas de turma que fizeram dessa caminhada ainda melhor, entre risadas, reclamações, choros... Josivânia, minha eterna companheira de seminário. Taty, a mais doidinha da turma. Leandra, a mais calada. Augusto, o melhor amigo e parceiro dos cochilos didáticos (risos). Os amigos que tomaram rumos diferentes, mas que sempre estarão presentes no meu coração, Guilherme, Márcia, Andreza... E os outros tantos colegas que fiz dentro da UEPB, Campus VI.

Ao meu amor, meu namorado e parceiro de todas as horas, **Nielson Nunes**. Minha eterna gratidão por toda paciência e dedicação para comigo. Obrigada por fazer parte ativamente da minha vida acadêmica. Obrigada por me ajudar tanto, mais do que eu merecia até.

E não esquecendo da minha segunda família aqui em Monteiro, os pais de Nielson, **Cilene Nunes**, **Everaldo** (Pitó), minha cunhada **Nayane** e seu esposo

**Sérgio**, meu muito obrigada por tantas vezes me acolherem e me tirarem dos sufocos acadêmicos.

A minha tia, **Maria Célia Sales Barbosa** que mesmo ausente sempre esteve presente com todo seu amor e apoio.

Aos meus familiares, aqueles que sempre torceram por mim e aqueles que nunca sequer torceram, de um jeito ou de outro vocês foram fundamentais no meu sucesso, obrigada.

Aos meus pais, Carlos Alberto Sales Barbosa e Maria José Pereira da Silva (Dinda). Meus irmãos, João, Marcos, Maria Clara e Daniel.

A minha orientadora, professora e mestre **Maria da Conceição Almeida Teixeira**, pela sua disponibilidade, interesse e paciência para comigo, na qual mesmo em meio ao momento que estamos vivendo (pandemia), me ajudou a concluir esse trabalho.

Aos meus professores da graduação que contribuíram para minha formação acadêmica, passando seus conhecimentos e experiencias essenciais.

Enfim, sou grata a todos que fizeram parte dessa jornada, que me incentivaram dando total apoio, amor, atenção e palavras de força. Obrigada a todos vocês que fazem parte da minha vida, tornando-a mais feliz.