

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

ANDREZA LOPES SILVA

**O COMPONENTE LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA: CAMINHOS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

MONTEIRO – PB

2024

ANDREZA LOPES SILVA

**O COMPONENTE LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA: CAMINHOS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

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: Linguística Aplicada

Orientadora: Prof. Me. Gustavo Enrique Castellón Agudelo

MONTEIRO – PB

2024

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão 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.

S586c Silva, Andreza Lopes.

O componente lúdico no processo de ensino de língua espanhola [manuscrito] : caminhos para uma aprendizagem significativa / Andreza Lopes Silva. - 2024.
33 f.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas, 2024.

"Orientação : Prof. Me. Gustavo Enrique Castellón Agudelo, Coordenação do Curso de Letras - CCHÉ".

1. Processo ensino-aprendizagem. 2. Ensino de língua espanhola. 3. Lúdico. I. Título

21. ed. CDD 372.6561


ANDREZA LOPES SILVA

O COMPONENTE LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA: CAMINHOS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA


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: Linguística
Aplicada

Aprovada em: 21/11/2024.

Documento assinado digitalmente
 **GUSTAVO ENRIQUE CASTELLÓN AGUDELO**
Data: 02/12/2024 17:14:10-0300
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

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

Documento assinado digitalmente
 **ALESSANDRO GIORDANO**
Data: 02/12/2024 08:49:08-0300
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

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

**Yeman Omar
Zapata
Barbosa**

Assinado digitalmente por Yeman Omar
Zapata Barbosa
ID: C01=Yeman Omar Zapata Barbosa,
E=yeman.zapata@fserfao-pe.edu.br
Razão: Eu sou o autor deste documento
Localização:
Data: 2024.12.02 12:11:10-0300'
Foxit PDF Reader Versão: 2023.2.0

Prof. Me. Yeman Omar Zapata Barbosa
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à Deus por ter me fortalecido durante toda essa caminhada ao longo desses 6 anos, por ter conseguido vencer todos os obstáculos que me foram postos durante essa caminhada acadêmica.

Meu Agradecimento mais que especial para minha tia Maria Saniélia e Meu Padrinho André Branquinho por todo apoio durante minha vida e, principalmente, minha vida acadêmica, sem eles hoje eu não teria concluído meu curso. Agradeço imensamente por vocês terem acreditado em mim na minha força de vontade de vencer na vida. A vocês toda gratidão.

Aos meus pais, Adriana Cardoso e José Claudio, gratidão por estarem sempre comigo nessa caminhada, mesmo sem condições vocês faziam o possível e o impossível por mim. Vocês foram muito importantes nessa minha jornada de vida, obrigada por todo amor e dedicação.

Ao meu amor, meu esposo e parceiro de todos os momentos da minha vida, Leandro Martins. Sou grata por tudo que você fez por mim durante todos esses anos da minha vida acadêmica você sempre esteve comigo, debaixo de chuva e sol, entre idas e vindas de Monteiro. Obrigado por estar comigo sempre me ajudando mais do que eu merecia. Gratidão por ter você em minha vida. Não esquecendo minha sogra Geralda Martins, por ter cuidado sempre de mim e da minha casa enquanto eu estava na correria, obrigada por tudo.

À minha vó, Luciene Cardoso, minha segunda mãe gratidão por você está sempre do meu lado me apoiando. Agradeço por sua dedicação e amor. Não esquecendo a minha tia Edináiran Cardoso, mesmo nas brigas nós estávamos juntas uma ajudando a outra. A minha irmã, Erika Adriele, obrigada por sempre está comigo me ajudando, obrigada sempre por tudo.

Aos amigos que fiz na UEPB, obrigada por vocês terem aguentado minhas loucuras e meus momentos de tristeza. Tatiane louca que sempre esteve comigo em tudo durante o curso. Claudia inteligente dorminhoca, porém sempre inteligente gratidão por ter compartilhado vários momentos com você na vida acadêmica. Leandra sempre fez parcerias de trabalhos mesmo brigando eu sempre te admirei. Augusto o gato da turma o mais inteligente. Guilherme Prata que tomou rumo diferente. Grata por sua amizade até hoje gratidão por ter conhecido você na

universidade. Marcia que também tomou destino diferente foi um prazer conviver com ela. E os outros tantos colegas que fiz dentro da UEPB, Campus VI.

À meu orientador Gustavo Enrique Castellón Agudelo. Pela sua disponibilidade, e interesse e paciência para comigo, no qual me ajudou a concluir esse trabalho. Aos professores que passei durante a graduação que contribuíram para minha formação acadêmica. Agradeço imensamente a todos. 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.

“A educação deve ser o alicerce para o desenvolvimento de qualquer pessoa, principalmente para o aluno que apresenta alguma deficiência que requer adaptações e atenção diferenciada nas tarefas educacionais”.

(BEAUCLAIR, 2009)

O COMPONENTE LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO DE LÍNGUA ESPAÑHOLA: CAMINHOS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Andreza Lopes, SILVA

RESUMO

Ao longo dos anos, a crescente importância do ensino de Língua Espanhola na educação básica tem sido evidente. Nesse contexto, o ensino de língua espanhola passou por transformações notáveis, especialmente no que diz respeito à eficácia do uso de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, respaldado por pesquisas recentes e avanços tecnológicos. Este trabalho propõe uma análise bibliográfica centrada na ideia de que o emprego de abordagens lúdicas pode facilitar o ensino de Língua Espanhola. Como aporte teórico, recorreremos a autores renomados, como Freire (2006), Miranda (2016) e Moreira (2020), que serão essenciais para a compreensão dos aspectos lúdicos e dos processos de ensino e aprendizagem, delineados nas seções subsequentes. Destaca-se a relevância deste estudo na necessidade de refletir sobre práticas pedagógicas eficazes no ensino de uma nova língua, enfatizando a importância de métodos baseados em abordagens lúdicas para otimizar o ensino. Assim, este trabalho visa não apenas analisar, mas também reconhecer a ludicidade como um elemento fundamental no processo de ensino de língua espanhola. Por fim, sublinha-se a importância de compreender a ludicidade como um fator robusto no ensino de língua espanhola, evidenciando como o componente lúdico pode impulsionar uma aprendizagem significativa e afetiva, fundamentais para o sucesso do processo educacional.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem. Língua espanhola. Lúdico.

THE PLAYFUL COMPONENT IN THE SPANISH LANGUAGE TEACHING PROCESS: PATHS TO MEANINGFUL LEARNING

Andreza Lopes, SILVA

RESUMEN

En los últimos dos años, se ha hecho evidente la creciente importancia de la enseñanza del español en la educación básica. En este contexto, la lengua española ha sido transformada por notables, sobre todo no que ha sido respetada por la efectividad del uso de actividades recreativas en el proceso de aprendizaje y aprendizaje, apoyada en investigaciones recientes y avances tecnológicos. Este artículo propone un análisis bibliográfico centrado en la idea de que el uso de enfoques lúdicos puede facilitar la enseñanza de la lengua española. Como aporte teórico, revisamos autores de reconocido prestigio, como Freire (2006), Miranda (2016) y Moreira (2020), quienes serán esenciales para la comprensión de dos aspectos lúdicos y dos aprendizajes y procesos de aprendizaje, esbozados en los siguientes apartados. La relevancia de este estudio se destaca en la necesidad de reflexionar sobre las prácticas pedagógicas efectivas en la enseñanza de una nueva lengua, enfatizando la importancia de los métodos basados en enfoques lúdicos para optimizar la enseñanza. Así, este trabajo pretende no solo analizar, sino también reconocer la lúdica como un elemento fundamental en el proceso de enseñanza de la lengua española. Finalmente, se subraya la importancia de entender la jugabilidad como un factor robusto en la enseñanza de la lengua española, mostrando cómo el componente lúdico puede potenciar el aprendizaje significativo y afectivo, que son fundamentales para el éxito del proceso educativo.

Palabras clave: Enseñanza y aprendizaje. Idioma español. Ludico.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS	14
3 CONCEITO DE LÚDICO	17
<i>3.1.3 A Importância do jogo na aprendizagem de línguas estrangeiras</i>	19
4 O COMPONENTE LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA	21
4.1 O papel do professor no ensino de língua espanhola baseado em princípios lúdicos.....	24
<i>4.1.1 Critérios de para escolher as atividades lúdicas</i>	26
<i>4.1.4 Habilidade para fomentar o ensino de língua espanhola a partir do lúdico</i>	27
5 METODOLOGIA	28
6 RESULTADOS E DISCUSSÕES	29
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

A utilização do componente lúdico no ensino de línguas estrangeiras tem se mostrado um importante e eficaz ferramenta para o desenvolvimento das competências linguísticas, especialmente no ensino de espanhol. Esta abordagem pedagógica, que incorpora elementos de jogos e atividades recreativas, não só torna o aprendizado mais envolvente e motivador, mas também estimula a criatividade e a interação dos alunos. Neste contexto, o presente estudo buscou explorar o papel do componente lúdico no desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos de espanhol, destacando sua importância na promoção de um aprendizado significativo e duradouro.

Essa proposta contribui para o desenvolvimento das habilidades de fala, a ludicidade no ensino de espanhol também se estende ao desenvolvimento de competências como a compreensão auditiva, a leitura e a escrita. Jogos e brincadeiras, cantigas com toda certeza podem ser adaptados para incluir atividades de escuta ativa, como identificação de sons e palavras em contextos divertidos e interativos. Do mesmo modo, a utilização de jogos de mesa, enigmas e palavras-cruzadas pode estimular a prática da leitura e escrita em língua espanhola, oferecendo aos estudantes uma vivência de ensino mais rica e relevante. Espinelli (2011, p. 12) os jogos, brinquedos e brincadeiras possibilitam que os alunos desenvolvam a criatividade, o espírito crítico e a capacidade de ação e resolução de problemas.” O autor destaca a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras como elementos essenciais no processo de ensino e aprendizagem. Além de promover a criatividade, esses recursos estimulam o espírito crítico dos alunos, incentivando-os a pensar de forma reflexiva e analítica. A capacidade de ação e resolução de problemas também é desenvolvida, pois os jogos frequentemente apresentam desafios que exigem tomada de decisões e busca por soluções, preparando os alunos para enfrentar situações complexas e imprevisíveis na vida cotidiana.

Com base nesse estudo, a problemática de pesquisa é como a integração do componente lúdico do ensino de espanhol pode influenciar o desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes, e de que forma essas estratégias podem ser otimizadas para promover um aprendizado eficaz e engajador.

As hipóteses levantadas que norteiam o nosso trabalho foram: Como a integração de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, no ensino de espanhol pode aumentar a motivação dos estudantes, levando a uma maior participação e engajamento nas aulas, o que conseqüentemente pode resultar em um melhor desempenho nas habilidades linguísticas. A segunda hipótese é de como as estratégias lúdicas no ensino de espanhol pode facilitar a compreensão e a retenção do conteúdo por parte dos estudantes, especialmente em aspectos mais complexos da língua, como gramática e vocabulário, tornando o aprendizado mais efetivo e duradouro.

O objetivo geral deste trabalho foi investigar, com base em fontes bibliográficas, o impacto da integração de práticas lúdicas no ensino da língua espanhola no desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes. Os objetivos específicos deste estudo consistiram em: realizar uma revisão da literatura acerca do papel do componente lúdico no ensino de línguas estrangeiras, com ênfase na língua espanhola, a fim de compreender as principais abordagens e resultados evidenciados em pesquisas anteriores; identificar teorias e conceitos pedagógicos que sustentem a integração do componente lúdico no ensino de espanhol, conhecendo a prática docente; e analisar estudos de caso e experiências pedagógicas que implementaram estratégias lúdicas no ensino de espanhol, com o propósito de identificar boas práticas para sua aplicação em contextos educacionais.

Este trabalho é importante pois proporcionará uma experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa, promovendo não apenas o desenvolvimento das competências linguísticas em espanhol, mas também estimulando a criatividade, o espírito crítico e a capacidade de resolução de problemas dos estudantes. Além disso, a abordagem lúdica pode contribuir para aumentar a autoconfiança e a autoestima dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e satisfatório. Do ponto de vista pessoal este trabalho é importante para os sujeitos envolvidos, pois proporcionará uma experiência de aprendizagem mais envolvente, promovendo não apenas o desenvolvimento das competências linguísticas em espanhol, mas também estimulando a criatividade, o espírito crítico e a capacidade de resolução de problemas dos estudantes. Além disso, a abordagem lúdica pode contribuir para aumentar a autoconfiança e a autoestima dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e satisfatório.

Do ponto de vista acadêmico contribuirá para a ampliação do conhecimento científico na área de educação e linguística aplicada, especialmente no que diz respeito ao ensino de línguas estrangeiras. Ao investigar o impacto do componente lúdico no ensino de espanhol, esta pesquisa poderá fornecer insights valiosos para a prática docente, bem como para o desenvolvimento de novas abordagens e metodologias de ensino, contribuindo assim para a melhoria da qualidade da educação. Em termos sociais, este trabalho é relevante pois visa promover uma educação mais inclusiva e acessível, especialmente para estudantes com diferentes estilos de aprendizagem. Ao reconhecer a importância do componente lúdico no processo de ensino e aprendizagem, esta pesquisa pode ajudar a disseminar práticas pedagógicas mais eficazes e adaptativas, que atendam às necessidades diversificadas dos alunos, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária

A metodologia para o estudo em foco foi de uma revisão bibliográfica, onde serão considerados estudos publicados em trabalhos acadêmicos, com foco no período de Janeiro de 2023 a Junho de 2024. Serão incluídos estudos que abordem o uso de atividades lúdicas no ensino de espanhol, com resultados relacionados ao desenvolvimento de competências linguísticas. Serão excluídos estudos que não estejam disponíveis na íntegra ou que não apresentem relevância direta para o tema. Serão realizadas buscas nas bases de dados Google Scholar, utilizando termos como "ensino de espanhol", "componente lúdico" "competências linguísticas" e "aprendizagem". Os estudos serão selecionados com base em sua relevância para o tema, com uma análise inicial dos títulos e resumos. Os estudos selecionados serão lidos inicialmente o seu resumo em seguida na íntegra e analisados quanto à sua metodologia, resultados e conclusões. Os dados relevantes foram extraídos e organizados em uma tabela, incluindo informações sobre o autor, ano de publicação, objetivo do estudo, metodologia utilizada e principais resultados. Os resultados foram discutidos à luz da literatura existente, destacando as principais abordagens e conclusões encontradas nos estudos revisados. Serão identificadas lacunas na pesquisa e sugeridas possíveis direções para futuras investigações. Foram apresentadas as conclusões da revisão, destacando os principais achados e sua relevância para o ensino de espanhol. Foram fornecidas recomendações para educadores e pesquisadores interessados em explorar o uso do componente lúdico no ensino de espanhol, com base nos resultados da revisão.

Para melhor compreensão o estudo está dividido em títulos e subtítulos, onde todos trazem uma compreensão melhor sobre o tema proposto.

2 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Ao vivenciar a língua espanhola de maneira concreta e contextualizada, os estudantes internalizam as estruturas linguísticas de forma mais profunda, contribuindo para uma compreensão mais sólida e duradoura, elementos que as atividades lúdicas podem fomentar no ambiente de aprendizagem, estimulando também o desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho cooperativo e colaborativo e a empatia, contribuindo para a preparação do estudante para participação em contextos sociais. A conclusão de que os métodos de ensino que incorporam atividades lúdicas são eficazes e benéficos no tocante ao processo de ensino e aprendizagem, pois simplificam o processo de ensino e estabelecem conexões entre educador e estudante que são capazes de instigar o interesse em aprender uma língua estrangeira.

Segundo Tavares (2004, p. 56) “as pessoas constroem os seus conhecimentos, a partir de uma intenção deliberada de fazer articulações entre o que conhece e a nova informação que pretende absorver. A citação de Tavares (2004) ressalta a essência fundamental da aprendizagem significativa, sublinhando a participação ativa do aprendiz no processo construtivo do conhecimento. Ao enfatizar que as pessoas constroem seus conhecimentos com uma intenção deliberada, Tavares destaca a importância da intencionalidade na aprendizagem. Portanto é compreensível que o aprendizado não ocorre passivamente, mas sim através de uma abordagem ativa e reflexiva por parte do aprendiz. A ideia de fazer articulações entre o conhecimento prévio e a nova informação é um princípio central na teoria da aprendizagem significativa proposta por Ausubel. Essa abordagem sugere que o aprendizado é mais eficaz quando os novos conceitos são integrados de maneira significativa às estruturas cognitivas existentes do aprendiz. Em resumo, a aprendizagem significativa ocorre quando as novas informações são integradas de maneira substancial e coerente ao conhecimento existente, promovendo uma compreensão mais profunda e duradoura. O aprendizado de idiomas proporciona o contato com outras culturas, outros modos de vida e de pensar, promove o

enriquecimento e a ampliação do conhecimento global do indivíduo (PATRICIO; MARIANELLI, 2020, p.2).

De acordo com Lucas (2012, p.2) “Nesse sentido, creio que o jogo, trazido para dentro da sala de aula de língua espanhola, pode ser um excelente recurso pedagógico, tornando a própria aula mais divertida, mais recreativa e, por conseguinte mais atrativa, mais motivadora e mais interessante.” Em sua citação Lucas (2012) enfatiza a importância do potencial do jogo como recurso pedagógico no ensino de língua espanhola, ressaltando sua capacidade de tornar as aulas mais divertidas, recreativas, atrativas, motivadoras e interessantes. Assim, enfatiza a importância de incorporar elementos lúdicos no ambiente educacional promovendo uma aprendizagem mais eficaz e envolvente, valorizando a dimensão do prazer e da experiência positiva no processo de ensino-aprendizagem.

Desse modo, podemos compreender que uma aprendizagem significativa vai além do um ensino de conteúdos, mas, neste princípio lhe são atribuídos sentidos e significados singulares e únicos. O professor que se propõe a incorporar em sua prática a aprendizagem significativa compreende que o educando aprende mais quando é possível relacionar de maneira prática e relevante inicialmente os conhecimentos prévios dos estudantes. Conectando novos saberes e conceitos, assim tornando a aprendizagem ainda mais significativa. Nesse contexto os professores precisam valorizar a ativa participação do estudante, pois mais sutil que essa inicialmente se apresente, assim um entendimento mais profundo e conhecido.

As mais variadas abordagens apresentam que é importante considerar o que o estudante traz consigo para a sala de aula as novas informações são associadas aos conhecimentos dos estudantes. Ao contrário uma aprendizagem pode tornar-se algo repetitivo e enfadonho. De acordo com Gualberto (2017), o ensino é visto como um processo em que os alunos precisam, entre outros fatores, interagir com o meio e com o seu contexto social e, para que isso ocorra, é necessário que os professores, cada vez mais, disponham de ferramentas e metodologias atrativas em suas aulas. O entendimento de que a aprendizagem é potencializada quando se torna significativa ao aprendiz teve contribuições de autores de diferentes áreas de conhecimento, casos do psicólogo norte-americano Carl Rogers e do filósofo espanhol Jorge Larrosa (SOUZA; LOPES; SILVA, 2013, p. 409).

Diante a importância de uma aprendizagem significativa é importante frisar as falas do autor Azevedo (2013, p. 192):

Pensar o ensino significa, necessária e prioritariamente, pensar a aprendizagem e pensá-la como um processo que demanda do sujeito cognoscente atribuir sentido ao que deve aprender, pensá-la como um passo além da memorização temporária de conteúdos formalmente estabelecidos no âmbito escolar (AZEVEDO, 2013, p.192).

A citação ressalta que pensar em ensino implica, acima de tudo, refletir sobre a aprendizagem. Isso significa que um professor eficaz não deve apenas se preocupar em transmitir informações, mas também em como os alunos estão assimilando e compreendendo essas informações. O ensino deve ser um veículo para a aprendizagem significativa. A ideia de ir além da "memorização temporária de conteúdos" destaca a necessidade de transcender métodos tradicionais de aprendizagem baseados apenas na retenção de informações. A compreensão profunda e a capacidade de aplicar o conhecimento em situações novas são enfatizadas como metas educacionais mais valiosas (SCHLEMMER; 2013, p. 13).

Para que os processos de ensino e aprendizagem se tornem importantes em um mundo tão tecnológico é importante mencionar a importância do uso dos dispositivos móveis, saber utilizar-se desses atributos fará toda a diferença. O uso de dispositivos móveis tem se intensificado no âmbito escolar, num cenário de crescente popularização dos smartphones e tablets. Esses dispositivos possibilitam alternativas multimídias que podem ser exploradas no processo de ensino aprendizagem de línguas (COELHO; PINHEIRO, 2017, p. 1288).

O professor não deve limitar-se apenas a teoria, pois a aprendizagem não se limita apenas isso, deve-se se ir além, trabalhando o espanhol e enriquecê-lo com contexto autênticos. Integrando a língua em situações da vida real, conectando-a com a cultura, história e experiências cotidianas dos alunos. Assim, o espanhol deixa de ser apenas um conjunto de regras gramaticais e se torna uma ferramenta viva para a comunicação autêntica. Há não muito tempo, o ensino baseava-se na demonstração de conteúdos, de forma linear, ignorando as experiências trazidas pelos alunos e tornando a prática pedagógica estática, sem questionamentos da realidade, preocupando-se apenas com a universalização do conhecimento (CÂNDIDO, MOURA, 2014, p. 57).

Trabalhar a ludicidade também se configura em uma excelente metodologia de aprendizagem, seja essa em qual atividade for. Para Fonseca (2010, p. 11) Temos plena consciência que toda a atividade, que se diz lúdica, apresenta "problemas", desafios, espaços a serem conquistados e conhecimentos a serem

adquiridos. Sobre a citação de Fonseca (2010), percebo uma verdade profunda que transcende as barreiras linguísticas. A afirmação de que toda atividade lúdica apresenta "problemas", desafios a serem enfrentados, espaços a serem conquistados e conhecimentos a serem adquiridos ressoa com a riqueza intrínseca do processo de aprendizagem. De forma geral, uma situação de ensino corresponde ao momento em que uma pessoa, intencionalmente, ajuda outra a aprender algo (AGRA, *et al*, p. 258).

É importante mais uma vez frisar a isenção das tecnologias digitais, não apenas na língua espanhola, como também em outras disciplinas. Metodologia essa que na pandemia foi bastante utilizada e que essa foi sim um divisor de água na vida de estudantes e professores. Torquato (2020, p.15) Essa adaptação da educação à pandemia evidenciou uma imperativa necessidade de dominar os recursos tecnológicos em pouco tempo e de elaborar aulas que conseguissem motivar os alunos e que permitissem a compreensão dos assuntos ministrados. Aproveitamos as ferramentas tecnológicas de maneira reflexiva e estratégica. A utilização de recursos online, tais como aplicativos e plataformas enriqueceram a experiência de aprendizagem, proporcionando oportunidades adicionais para a prática autônoma e a imersão no espanhol fora da sala de aula.

Em resumo, a abordagem única para o ensino do espanhol baseia-se na conexão autêntica com a língua, na integração emocional, na exploração da diversidade, na participação ativa, na avaliação contínua e no uso estratégico da tecnologia. Essa abordagem forma não apenas falantes competentes, mas também cidadãos do mundo que valorizam e compreendem a riqueza cultural que o espanhol oferece à comunidade global.

3 CONCEITO DE LÚDICO

O lúdico na aprendizagem de espanhol abre as portas a uma fascinante jornada da ludicidade na aprendizagem de espanhol é importante que professores comecem a pensar a sala de aula como lugar aprazível, onde palavras e regras se transformam em jogos empolgante. No entanto o lúdico não é apenas diversão e sim uma rica estratégia envolvente que transforma a aprendizagem. Nesta busca pelo conhecimento as aulas nesse sentido é uma experiência alegre e repleta de descobertas.

Pontua Massa (2015, p. 113) “A ativação do potencial criativo do indivíduo através das vivências lúdicas nos parece ser um caminho.” Portanto, aprofundamos o estudo sobre a ludicidade, buscando compreender, desde a pluralidade de significados da palavra, até as diversas visões existentes sobre o conceito, utilizando a metáfora do caleidoscópio (MASSA, 2015, p. 113).

Para D'Ávila (2014, p. 97) Nessa perspectiva, entendemos que a aprendizagem não se dá apenas no nível mental. Ela se espalha pelo nosso corpo, pelos nossos sentidos. A citação de D'Ávila (2014) ressalta uma visão holística e sensorial da aprendizagem, indo além da concepção tradicional que a limita ao âmbito mental. Ao destacar que a aprendizagem se estende pelo corpo e pelos sentidos, o autor nos convida a considerar a complexidade dessa experiência. Nesse contexto, é crucial reconhecer que nossos sentidos e corpo desempenham um papel ativo no processo de assimilação de conhecimento. Essa perspectiva ampliada destaca a importância de abordagens educacionais que envolvam experiências sensoriais e práticas, reconhecendo que o aprendizado é uma jornada integral que envolve mente e corpo de maneira interconectada. Como professores, podemos aproveitar essa compreensão para criar ambientes de aprendizagem mais ricos, engajadores e significativos, promovendo uma educação que ressoa não apenas nos nossos pensamentos, mas também em nossas sensações e experiências físicas.

Assim conclui Oliveira (2015, p. 1):

Por muito tempo o método tradicional predominou no ensino-aprendizagem de uma LE. Com este método o objetivo não era comunicar na LE, mas conhecer a gramática, memorizar o máximo de vocabulário e traduzir textos. A gramática era ensinada pelo uso teórico-comparativo e o léxico pela memorização de listas de palavras. Deste modo, o aluno aprendia a LE de uma forma passiva (OLIVEIRA, 2015, p. 1).

Ao refletir sobre a citação, é evidente a crítica ao método tradicional que, por muito tempo, foi protagonista no cenário do ensino de línguas estrangeiras. O ensino passivo, conforme descrito, limitava o aluno a uma compreensão meramente teórica e desvinculada do uso prático da língua. É louvável a constatação dessa transformação no paradigma educacional, destacando a importância de métodos que privilegiam a comunicação efetiva na língua.

Na visão de Costa (2018, p 14):

As aulas lúdicas juntamente com os materiais pedagógicos, sempre será uma ótima parceria, ou seja, juntar o útil ao agradável. As aulas lúdicas para o ensino das aulas de língua estrangeira são muito importantes, pois a língua em si, já não é tão fácil de aprender. Os materiais utilizados nas aulas lúdicas não substituem de forma alguma o livro didático ou outras estratégias de ensino-aprendizagem, mas servem como um suporte muito importante para que o aluno venha a entender melhor o ensino da língua espanhola, através dos materiais manipulativos (COSTA, 2018, p.14).

Assim como pontua o autor as atividades lúdicas auxiliam na aprimoração do conhecimento, tornando-o mais completo e significativo, porém não quer dizer que esse possa substitua as aulas tradicionais, no entanto são um suporte a mais para que os estudantes se sintam motivados a aprender. A inclusão das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem de língua estrangeira/espanhola promove a interação em sala de aula e desperta o interesse e a espontaneidade do aluno, além de reforçar o conteúdo abordado (BARBOSA; LOPES; ALVES, 2019, p. 1).

Abrir novos caminhos da aprendizagem de uma segunda língua é uma jornada que demanda significativo empenho, tornando essencial cultivar e sustentar a motivação do aluno ao longo desse percurso desafiador. Reconhecendo a singularidade de cada aluno, é inegável que suas motivações, interesses e curiosidades variam consideravelmente, muitas vezes distanciando-se das abordagens tradicionais em sala de aula. Preservar o interesse do estudante durante as aulas de língua espanhola, nas quais se exploram elementos intrincados da linguagem, como as complexas normas gramaticais, emerge como uma tarefa que demanda habilidade e criatividade por parte do educador.

3.1.3 A Importância do jogo na aprendizagem de línguas estrangeiras

De fato, explorar atividade lúdicas na aprendizagem pode motivar o estudante para uma atividade significativa. Em meio à complexidade do processo de ensino de espanhol, a introdução de atividades lúdicas surge como um recurso pedagógico essencial, capaz de transcender as barreiras tradicionais da sala de aula. Dessa forma, é necessário ousar e buscar novas perspectivas de trabalho pedagógico que sejam criativas e favoreçam a produção de saberes aos educandos.

Para Chaguri (2009) o trabalho com o lúdica ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos estudantes, e simboliza

um instrumento pedagógico que leva os professores à condição de condutores, estimuladores e avaliadores da aprendizagem. Preparar aulas para motivar os estudantes ao aprendizado de certo é muito importante para o professor quanto para o estudante.

A abordagem lúdica, ao invés de ser vista como uma mera pausa na rotina, configura-se como um elemento estratégico para aprimorar a experiência educativa dos alunos. Através da ludicidade, é possível não apenas consolidar os fundamentos linguísticos, mas também fomentar o interesse e a participação ativa dos estudantes. Esta discussão se propõe a explorar a relevância de incorporar atividades lúdicas no componente curricular de espanhol, não apenas como ferramentas para facilitar o aprendizado, mas como catalisadores de uma compreensão mais profunda e contextualizada da língua e cultura hispânicas.

Para Cani *et al.*, (2017, p. 457) O próprio Ministério da Educação já reconhece os games como objetos de ensino ao credenciar uma plataforma online de aprendizado voltada à preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) por meio de desafios. Ao mergulharmos na reflexão proposta por Cani *et al.* (2017), somos levados a contemplar não apenas a evolução dos métodos de ensino, como também as mudanças do próprio conceito de aprendizagem. O reconhecimento, por parte do Ministério da Educação, dos jogos como objetos de ensino, ao credenciar uma plataforma online dedicada à preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) por meio de desafios, sinaliza um paradigmático desdobramento na abordagem pedagógica.

Conclui Pereira; Peres (2011, p. 39) Entender a capacidade humana de aprender e assimilar línguas é interesse de teóricos há muito tempo. Estudos e experiências científicas sobre o assunto datam de pelo menos dois séculos. A afirmação de Pereira e Peres (2011) ressoa na busca incessante pela compreensão da capacidade humana de aprender e assimilar línguas, uma jornada que transcende as fronteiras do tempo. O interesse de teóricos ao longo de séculos destaca a complexidade e a riqueza desse fenômeno, que é tanto uma ciência quanto uma arte em constante evolução. É possível encontrar e utilizar inúmeras ferramentas em diferentes recursos digitais, desde o mais tradicional computador aos mais modernos smartphones e tablets (DUARTE; ALDA; LEFFA, 2015, p. 115).

Pontua Pushkina; Krivoshlykova (2022, p. 3):

Na escola primária, os jovens alunos enfrentam um tipo completamente novo e complexo de atividades. Nesta fase, deve ser dada especial importância para aumentar a sua motivação, criando um ambiente educativo amigável e orientado para os jovens e orientado para os estudantes (PUSHKINA; KRIVOSHLYKOVA, 2022, p. 3)

A observação de Pushkina e Krivoshlykova (2022) ressalta a importância crucial de reconhecer a singularidade da fase da escola primária e a necessidade de moldar um ambiente educativo que nutra e inspire os jovens alunos. É um lembrete marcante de que nesse estágio inicial, a aprendizagem não é apenas sobre absorver conhecimento, mas também sobre cultivar uma base sólida de motivação e um vínculo positivo com o processo educacional. O foco na motivação também implica o reconhecimento das conquistas individuais e o estímulo ao desenvolvimento de habilidades autônomas. Ao criar um ambiente educativo que valoriza e celebra o progresso dos alunos, estamos contribuindo para a construção de uma autoestima positiva e uma atitude proativa em relação ao aprendizado. Cada estratégia de ensino, cada interação em sala de aula, é uma oportunidade para inspirar, motivar e plantar as sementes de um aprendizado ao longo da vida. Ao fazê-lo, estamos não apenas moldando estudantes bem-informados, mas também cultivando indivíduos que abraçam a jornada do conhecimento com entusiasmo e confiança.

4 O COMPONENTE LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

O componente lúdico no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras representa uma abordagem pedagógica que integra jogos, brincadeiras e atividades recreativas ao processo educacional, promovendo um ambiente mais dinâmico e envolvente. Esta metodologia não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também facilita a assimilação de novos conhecimentos por meio de experiências práticas e interativas. A ludicidade, ao valorizar o aspecto emocional e social da aprendizagem, rompe com a tradicional rigidez do ensino, permitindo que os estudantes internalizem o idioma de forma natural e prazerosa. Essa abordagem inovadora e flexível atende às necessidades diversas dos alunos, potencializando seu desenvolvimento linguístico e cultural de maneira significativa e sustentável.

Para Abreu e Nascimento (2022, p 5):

Hoje em dia já é sentido comum falar sobre a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de línguas, assim como a constante busca do professor por ferramentas que possam motivar os alunos e lhes oferecer um processo de aprendizagem mais significativo (ABREU E NASCIMENTO, 2022, p 5)

Os autores ressaltam a aceitação generalizada da importância das atividades lúdicas no ensino de línguas e a busca contínua dos professores por ferramentas motivadoras. Esse reconhecimento reflete uma mudança de paradigma na educação, onde o foco desloca-se da mera transmissão de conhecimento para a criação de ambientes de aprendizagem mais envolventes. Ao integrar elementos lúdicos, os educadores não apenas captam a atenção dos alunos, mas também facilitam a internalização de conteúdos complexos através de experiências agradáveis e memoráveis. Esta abordagem evidencia a necessidade de inovação pedagógica constante, adaptando-se às transformações socioculturais e às demandas dos estudantes contemporâneos.

Ainda na visão dos Autores Nascimento; Abreu (2022) enfatizam a importância da busca por métodos, ferramentas que auxiliem os estudantes motivando de formas diferentes no processo de aprendizagem. Em outros componentes curriculares percebe-se que as atividades lúdicas estão presentes desde cedo, no ensino do componente LE, não deve ser diferente. É notório que as atividades lúdicas estão presentes desde os primeiros anos de vida contribuindo para o desenvolvimento integral da criança (NASCIMENTO; ABREU, 2022).

O lúdico tem se mostrado importante na aprendizagem e é tema debatido em encontros e congressos, pois de fato trás inúmeras possibilidades de se garantir a aprendizagem. Para Silva (2018, p. 45) “O uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras, como o espanhol, facilita a interação dos alunos com o idioma de forma mais natural e prazerosa, contribuindo significativamente para a aquisição de habilidades comunicativas.” Essa de certo é uma excelente proposta para a sala de aula a interação entre os estudantes e o que se é aprendido.

Afirma González (2019, p. 67) “Integrar atividades lúdicas no ensino de espanhol não só motiva os alunos, mas também promove um ambiente de aprendizagem onde os estudantes se sentem mais à vontade para experimentar e errar, elementos essenciais para a fluência.” Os acertos, também assim como os

erros enaltecem os estudantes e faz com esses se sintam seguros na participação das aulas.

Segundo Fernández (2020, p. 112) "A ludicidade no ensino da língua espanhola permite aos alunos desenvolverem competências linguísticas de maneira mais efetiva, uma vez que os jogos e atividades recreativas criam contextos significativos para a prática do idioma." O autor destaca a eficácia da ludicidade no ensino da língua espanhola, enfatizando como jogos e atividades recreativas podem criar contextos significativos para a prática do idioma. Esse enfoque ressalta a importância de um ambiente de aprendizado que transcende a mera memorização, proporcionando aos alunos oportunidades de usar a língua de forma prática e contextualizada. Ao engajar os alunos em atividades lúdicas, o ensino se torna mais interativo e adaptado às necessidades individuais, promovendo uma experiência de aprendizado mais rica e eficaz. Além disso, essa abordagem pode ajudar a reduzir a ansiedade e aumentar a confiança dos alunos, tornando o processo de aquisição da língua estrangeira mais natural e prazeroso.

Na visão de Costa (2018, p. 14):

As aulas lúdicas juntamente com os materiais pedagógicos, sempre será uma ótima parceria, ou seja, juntar o útil ao agradável. As aulas lúdicas para o ensino das aulas de língua estrangeira são muito importantes, pois a língua em si, já não é tão fácil de aprender. Os materiais utilizados nas aulas lúdicas não substituem de forma alguma o livro didático ou outras estratégias de ensino-aprendizagem, mas servem como um suporte muito importante para que o aluno venha a entender melhor o ensino da língua espanhola, através dos materiais manipulativos (COSTA, 2018, p.14).

Assim como pontua o autor, as atividades lúdicas auxiliam no aprimoramento do conhecimento, tornando-o mais completo e significativo, apresentando-se como um suporte a mais para que os estudantes se sintam motivados a aprender.

Segundo Barbosa; Lopes; Alves (2019, p. 1) A inclusão das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem de língua estrangeira/espanhola promove a interação em sala de aula e desperta o interesse e a espontaneidade do aluno, além de reforçar o conteúdo abordado. A citação de Barbosa, Lopes e Alves (2019) sublinha como as atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras, especificamente o espanhol, desempenham um papel crucial ao promover a interação em sala de aula. Essa prática não só estimula o interesse e a espontaneidade dos alunos, mas também fortalece a retenção do conteúdo ensinado. Incorporar ludicidade nas aulas

transforma o ambiente de aprendizado em um espaço dinâmico e participativo, onde os alunos se sentem motivados a se expressar e a experimentar o uso do idioma. Esse método educativo facilita a internalização dos conhecimentos de forma mais significativa e duradoura, evidenciando a relevância das estratégias lúdicas para um ensino mais efetivo e envolvente.

Explorar atividades lúdicas na aprendizagem pode motivar o estudante para uma aprendizagem significativa. Em meio à complexidade do processo de ensino de espanhol, a introdução de atividades lúdicas surge como um recurso pedagógico, capaz de transcender as barreiras da sala de aula. Dessa forma, é necessário ousar e buscar novas perspectivas de trabalho pedagógico que sejam criativas e favoreçam a produção de saberes aos educandos. Para Duarte (1986) o lúdico pode ser compreendido como tudo aquilo que se refere aos jogos, brincadeiras e divertimentos no âmbito escolar. O autor define o lúdico como o conjunto de jogos, brincadeiras e atividades recreativas no contexto escolar, destacando sua importância na educação. Esta concepção amplia a visão tradicional de ensino, ao reconhecer o valor pedagógico das atividades lúdicas. Integrar o lúdico na educação não apenas torna o aprendizado mais prazeroso, mas também facilita a assimilação de conteúdos, promovendo um desenvolvimento cognitivo, social e emocional mais holístico. Ao valorizar o jogo e a brincadeira, a escola se transforma em um espaço onde a curiosidade e a criatividade são estimuladas, tornando o processo educativo mais eficaz e humanizado.

4.1 O papel do professor no ensino de língua espanhola baseado em princípios lúdicos

O ensino de línguas estrangeiras tem se transformado ao longo dos anos, refletindo uma busca constante por métodos que tornem a aprendizagem mais eficaz e envolvente. No contexto do ensino de língua espanhola, o papel do professor é fundamental, especialmente quando se adota uma abordagem baseada em princípios lúdicos. Esta metodologia não apenas facilita a assimilação de conteúdos gramaticais e lexicais, mas também promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador. Ao integrar atividades lúdicas, o professor transcende a mera transmissão de conhecimento, estimulando a participação ativa

dos alunos e cultivando um interesse genuíno pela língua e pela cultura hispânica. Este referencial teórico explora como os jogos, as dramatizações e outras estratégias lúdicas podem ser utilizados de maneira inovadora e eficaz no ensino do espanhol, destacando o papel transformador do professor neste processo educativo.

Segundo Gómez (2018, p. 45), "os jogos educativos são ferramentas poderosas que incentivam a interação e a colaboração entre os alunos no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira." A importância dos jogos educativos como uma ferramenta essencial no ensino de línguas estrangeiras, traz a importância de incentivar a interação e a colaboração entre os alunos, os jogos não apenas tornam a aprendizagem mais dinâmica, mas também ajudam a criar um ambiente mais inclusivo e participativo. Essa abordagem lúdica promove o engajamento dos estudantes, facilitando a internalização de conceitos e a prática da língua de forma natural e prazerosa. Além disso, os jogos educativos podem ser adaptados para atender diferentes níveis de proficiência e estilos de aprendizagem, permitindo que todos os alunos se beneficiem dessa metodologia inovadora.

Para Fernández (2017, p. 102) afirma que "a ludicidade no ensino de línguas facilita a memorização e a prática oral, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso." A ludicidade no ensino de línguas contribui significativamente para a memorização e a prática oral dos estudantes. Incorporar elementos lúdicos nas aulas transforma o processo de aprendizagem em uma experiência mais envolvente e significativa. Ao tornar o aprendizado prazeroso, os alunos se sentem mais motivados e receptivos, o que facilita a retenção de informações e a aplicação prática do conhecimento adquirido. A utilização de jogos, dinâmicas e outras atividades interativas não só melhora a competência linguística, mas também promove uma maior confiança e espontaneidade na comunicação oral, elementos cruciais para a fluência em uma nova língua.

Para Silva (2019, p 123-124):

O uso de atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras tem demonstrado ser uma prática altamente eficaz. Essas atividades engajam os alunos de maneira ativa, promovendo um ambiente de aprendizagem onde a prática da língua ocorre de forma natural e contextualizada. Além disso, as atividades lúdicas ajudam a diminuir a ansiedade associada ao aprendizado de uma nova língua, criando um espaço onde os alunos se sentem mais confortáveis para experimentar e cometer erros, o que é essencial para o desenvolvimento da fluência (SILVA, 2019, p 123-124).

A eficácia das atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras, destacando como essas práticas engajam os alunos de forma ativa e natural. A criação de um ambiente de aprendizagem que diminui a ansiedade e encoraja a experimentação é crucial, pois permite que os alunos se sintam seguros para cometer erros e, assim, desenvolver a fluência linguística. Este enfoque lúdico não apenas facilita a internalização da língua, mas também promove uma atitude positiva em relação ao aprendizado, essencial para o sucesso a longo prazo.

Para Costa (2020, p 87-88):

A ludicidade no contexto educacional transcende a simples ideia de diversão; ela é uma poderosa ferramenta pedagógica que facilita a aquisição de novos conhecimentos e habilidades. No ensino de línguas, a utilização de jogos e dinâmicas permite que os alunos pratiquem a comunicação de maneira mais autêntica e significativa. Essa abordagem não apenas reforça o conteúdo aprendido, mas também estimula a criatividade e o pensamento crítico, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz (COSTA, 2020, p 87-88).

A ludicidade vai além do mero entretenimento, sendo uma ferramenta pedagógica essencial que enriquece o processo de aprendizagem. No ensino de línguas, a incorporação de jogos e dinâmicas proporciona aos alunos oportunidades para praticar a comunicação de maneira autêntica e significativa. Esta metodologia não só consolida o conteúdo, mas também estimula a criatividade e o pensamento crítico, tornando a aprendizagem mais envolvente e eficaz. Essa abordagem integral facilita a construção de competências linguísticas e cognitivas de forma harmoniosa e prazerosa.

A docência traz muitos desafios, todos os dias professores precisam validar suas aulas e torná-las atrativas aos estudantes, para os professores de espanhol não é diferente, pois ensinar outra língua é algo desafiador dentro das disciplinas é preciso inovação para que os alunos realmente tornem-se protagonistas, uma alternativa viável são os jogos e outras atividades lúdicas para instigá-los.

4.1.1 Critérios de para escolher as atividades lúdicas

Antes de se trabalhar qualquer atividade lúdica nas aulas de espanhol, é preciso identificar os objetivos da aprendizagem, como também pensar em quais habilidades linguísticas deseja desenvolver no aluno: fala, escuta, escrita e/ou

leitura. Neste quesito é importante que o professor, a partir da sua visão e avaliação prévia dos alunos (buscando compreender as necessidades e interesses destes), escolha adequadamente, qual dos inúmeros tipos de jogos e demais atividades poderiam se encaixar melhor nos objetivos que ele deseja alcançar e nas habilidades que pretende desenvolver no aprendiz.

Escolher atividades é de suma importância para o desenvolvimento das crianças e de adolescentes outro ponto importante e que deve ser considerado é a escolha das atividades de acordo com a faixa etária. A presença de ações lúdicas na infância é bem comum, mas não está limitada a esta fase da vida. Em qualquer idade pode-se utilizar jogos e brincadeiras por diversão (FORNARI, 2022, p.9).

Conclui Porto; Pinto (2021, p. 2) Nessa perspectiva, não há mais adulto e criança; não há professor e aluno; mas sim a emergência do sujeito brincante que se constitui na interação com os papéis existentes na brincadeira. A citação de Porto e Pinto (2021) destaca uma perspectiva inovadora na educação, desafiando as tradicionais categorias de adulto/criança e professor/aluno. Ela ressalta a emergência do sujeito brincante, evidenciando a importância da interação e da ludicidade na formação do indivíduo. Essa abordagem sugere uma visão mais integradora e participativa no processo educacional, promovendo uma relação dinâmica entre os envolvidos no ato de aprender e ensinar.

4.1.4 Habilidade para fomentar o ensino de língua espanhola a partir do lúdico

A aprendizagem de línguas estrangeiras é um desafio constante no cenário educacional contemporâneo. O ensino de língua espanhola, em particular, demanda abordagens inovadoras e eficazes para promover um aprendizado engajador e significativo. O uso da ludicidade no ensino de línguas é uma área de crescente interesse, pois reconhece a importância de proporcionar experiências educativas que não apenas transmitam conhecimento, mas também envolvam os alunos de maneira ativa e prazerosa.

Na parte escrita elaborar pequenos textos em forma de ditado de palavras pode ser uma excelente metodologia para auxiliar na aprendizagem dos estudantes e pode ser aplicado em todas as modalidades e etapas. O lúdico deixa os alunos motivados, a ludicidade faz com que, na maioria das vezes eles, nem percebam que

são atividades relacionadas à aprendizagem (NUNES; CANTO; RODRIGUES, 2021, p. 289).

Modelos didáticos também são importantes no processo de aprendizagem, pois esse inicia-se no momento que estas estão sendo construídas, nessa construção também se constrói a compreensão de atividades e assuntos que outrora seriam mais difíceis. Para Gonçalves; Beckhauser; Oliveira (2020, p. 3) Os materiais didáticos, enquanto artefatos culturais e um produto ideológico, trazem em seu interior uma concepção de língua que orientará a abordagem do professor. A citação enfatiza a natureza complexa dos materiais didáticos, posicionando-os como artefatos culturais e produtos ideológicos que não apenas refletem, mas também moldam a concepção de língua adotada pelo professor. Essa perspectiva destaca a importância crítica dos materiais didáticos na formação linguística e cultural dos alunos, além de ressaltar a responsabilidade do educador em selecionar e utilizar esses recursos de maneira consciente, considerando os valores e ideologias que possam ser transmitidos através deles. A compreensão dessa dinâmica é essencial para um ensino reflexivo e alinhado aos objetivos educacionais mais amplos.

5 METODOLOGIA

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a utilização do componente lúdico no ensino de línguas estrangeiras. Para tanto, será realizada uma revisão bibliográfica sobre o tema, buscando identificar as principais atividades lúdicas utilizadas, os benefícios dessas atividades para o aprendizado de línguas e os desafios enfrentados por educadores.

O levantamento bibliográfico foi feito através de fontes de pesquisa primárias e secundárias como artigos acadêmicos, teses e dissertações. A base de dados acadêmicos com Google Scholar. Para o material selecionado inicialmente aconteceu seleção e organização desse material, para que apenas assuntos ligados ao tema fossem selecionados. Para tantos critérios de seleção como a inclusão foram utilizados, tais como: relevância para o tema proposto, publicação recentes, qualidade das publicações e de preferência em língua portuguesa para facilitar a compreensão, como também que estivessem disponíveis na íntegra.

Em seguida, pós material selecionado pelos seus respectivos títulos, buscou-se ler os resumos a fim de avaliar sua interação com a temática em foco, depois desse primeiro momento e já com os artigos selecionados, foi realizado uma leitura minuciosa dos textos e organização para montar o referencial teórico, escrevendo o texto de acordo com as normas previstas.

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A relevância dos contos nas aulas de ensino de língua espanhola é inegável, uma vez que desempenham um papel crucial no desenvolvimento das habilidades linguísticas e enriquecem a experiência de aprendizado dos estudantes. Em primeiro lugar, os contos proporcionam um acesso direto à cultura e à riqueza linguística do espanhol. Por meio da leitura de contos, os estudantes podem explorar diferentes contextos culturais, compreender as variações idiomáticas e familiarizar-se com expressões autênticas utilizadas em situações cotidianas. Esse contato com a diversidade linguística e cultural contribui para uma compreensão mais ampla e profunda do idioma.

Além disso, os contos oferecem uma oportunidade única para aprimorar as habilidades de compreensão leitora. Ao enfrentar narrativas estruturadas, os estudantes desenvolvem a capacidade de deduzir significados a partir do contexto, identificar vocabulário-chave e aprimorar a capacidade de análise textual. Isso não apenas beneficia a competência leitora, mas também se traduz em uma melhoria na expressão escrita e oral, à medida que os estudantes incorporam de maneira natural estruturas gramaticais e expressões próprias do espanhol.

Outro aspecto crucial é o componente motivacional. Os contos, frequentemente sendo narrativas envolventes e emocionantes, capturam o interesse dos estudantes e os envolvem na língua de maneira atrativa. Essa motivação intrínseca é essencial para manter o engajamento ao longo do processo de aprendizagem.

Em conclusão, a integração de contos nas aulas de ensino da língua espanhola não apenas enriquece a compreensão cultural e linguística, mas também aprimora as habilidades de leitura, escrita e oralidade. Além disso, fomenta uma conexão emocional com o idioma, impulsionando a motivação do estudante e contribuindo significativamente para um aprendizado mais completo e eficaz.

Em síntese, a visão sobre os fundamentos da aprendizagem significativa, conforme delineada por Moreira (2010), destaca a importância de uma interação substantiva e não-arbitrária entre novas ideias e o conhecimento prévio do aprendiz. A aprendizagem significativa, segundo essa abordagem, transcende a compreensão literal, envolvendo uma integração profunda e contextualizada. A expressão "substantiva" ressalta a necessidade de uma compreensão mais ampla, enquanto o termo "não-arbitrária" enfatiza a relevância específica da conexão com o conhecimento prévio. Em resumo, a aprendizagem significativa ocorre quando as novas informações se entrelaçam de maneira substancial e coerente com o conhecimento existente, resultando em uma compreensão mais profunda e duradoura, fundamental para a teoria educacional.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com abordagens que compreendem o ensino por meio de atividades lúdicas detém grande importância e é extremamente relevante no processo de ensino e aprendizagem, principalmente nas aulas de Língua Espanhol, pois, por ser uma língua estrangeira e diferente do habitual, requer um olhar mais cuidadoso e com planejamento que compreenda os interesses dos estudantes.

Ao incorporar a ludicidade nas aulas de LE, os professores contribuem para a criação de um ambiente envolvente e motivador, que pode incentivar o aprendizado e reforçar a importância de aprender uma nova língua. Desse modo, pode contribuir com aulas mais dinâmicas e criativas, tornando mais possível a aquisição de um novo vocabulário e interesse nos estudos. Além disso, também é possível melhorar a qualidade do trabalho e dinamismo, criando rotinas inovadoras, que fujam do modelo tradicional, apresentando um aprendizado contextualizado, para que seja possível usar o espanhol em situações reais de fala e, a partir disso, desenvolver habilidades essenciais para a construção da autonomia e incentivo as práticas de linguagens na LE. Compreendemos, também, que as atividades lúdicas envolvem as mais diversas práticas de habilidades linguísticas que abordam a fala, a audição, a leitura e escrita. Possibilitando o desenvolvimento pleno de atividades linguísticas de forma natural e eficaz. Além de permitir que, fora do campo escolar, os estudantes também possam aprender de forma autônoma e autodidata.

Em síntese, a abordagem lúdica não apenas enriquece significativamente o processo de aprendizagem dos estudantes, mas também desempenha um papel crucial na aquisição de um novo idioma de maneira envolvente e eficaz. Ao contribuir para o êxito acadêmico dos alunos e para a concretização de seus projetos de vida, promovemos experiências linguísticas sólidas e positivas que transcendem os limites da sala de aula, transformando o aprendizado em uma jornada prazerosa e duradoura.

REFERÊNCIAS

AGRA, Glenda; FORMIGA; Nilton Soares; OLIVEIRA, Patrícia Simplício de; COSTA, Marta Miriam Lopes; FERNANDES, Maria das Graças Melo; NÓBREGA, Maria Miriam Lima da | Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 72, p. 248-255, 2019.

AZEVEDO, Tânia Maris de. Por uma aprendizagem significativa da língua materna: o ensino fundamentado em Saussure e Ausubel. **Nonada: Letras em Revista**, v. 1, n. 20, p. 191-212, 2013.

BARBOSA, Cláudia Maria da Silva; LOPES, Andreza. ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA: RELATO DE EXPERIÊNCIA. **Imersão no programa Residência Pedagógica**, CAPES, cota 2018-2019

CANDIDO, L. C. da S.; MOURA, E. de. A música como instrumento de ensino-aprendizagem da língua espanhola. **Revista Lumen**, Recife, v. 23, n. 1, p. 57–68, 2014. Disponível em: <https://fafire.emnuvens.com.br/lumen/article/view/438>. Acesso em: 27 nov. 2023.

CANI, Josiane Brunetti; PINHEIRO, Ivana Queiroz; SANTIAGO, Maria Elizabete Villela; SOARES, Gilvan Mateus. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 17, p. 455-481, 2017.

CANTO, Camila Gonçalves dos Santos do.; NUNES, Patrícia Oliveira Crespo.; RODRIGUES, Ana Cristina da Silva. O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. **Revista eletrônica pesquiseduca**, [s. L.], v. 13, n. 29, p. 284–299, 2021.

CHAGURI, Jonathas de Paula. O ensino do espanhol com brincadeiras para aprendizes brasileiros. **Revista X**, v. 2, 2009.

COELHO, Iandra Maria Weirich da Silva; PINHEIRO, Márcio Luiz Oliveira. As contribuições do whatsapp no ensino do espanhol: uma perspectiva de

aprendizagem significativa e colaborativa. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. 2, p. 1287-1312, 2017.

COSTA, Cristiane dos Santos Morato da. Atividades lúdicas no ensino do espanhol. 2018.

D'ÁVILA, C. M. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014.

DUARTE, Gabriela Bohlmann; ALDA, Lucía Silveira; LEFFA, Vilson José. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. **Raído**, [S. l.], v. 10, n. 23, p. 114–128, 2017.

FONSECA, Ana Margarida Costa et al. **O ensino do espanhol como língua estrangeira: estimular a aprendizagem através do lúdico**. 2010. Tese de Doutorado.

FORNARI, Carla. Jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil: critérios de escolha. **Trabalho de conclusão de curso** (Graduação) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus, Litoral Norte. Licenciatura em Pedagogia, Tramadaí, BR-RS, 2022.

GOMES, Ronaldo Tavares; DINIZ, Mônica Baêta Neves Pereira. Proposta de uso de jogo lúdico para o ensino-aprendizagem de português e de espanhol em Teletandem. De volta ao futuro da língua portuguesa. **Atas do V SIMELP-Simpósio Mundial de Estudos de Língua Portuguesa**, p. 2995-3014, 2017.

GONÇALVES, Claudiana Ferreira de Jesus.; BECKHAUSER, Alex Sandro; DE OLIVEIRA, Iranildes Almeida. ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL E PLE. **Anais da Jornada de Extensão da UEFS**, v. 2, n. 2, 2020.

LIMA, Judite. O lúdico na aquisição do ensino aprendizagem: espanhol língua estrangeira. **V Encontro de Iniciação à Docência da UEPB**, 2015.

LUCAS, Susana Paula Jorge Venâncio. **A componente lúdica na aula de Língua Espanhola**. 2012. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, [S. l.], v. 2, n. 15, 2017.

OLIVEIRA, Cátia Branca Francisco. **O lúdico no ensino-aprendizagem da Língua Estrangeira/Espanhol**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal).

PATRICIO, **Claudia Paulino de Lanis.**; MARIANELLI, **Tatiana Marta de Lima** . A ludicidade no ensino de língua espanhola na educação infantil. **Via Litterae (ISSN 2176-6800): Revista de Linguística e Teoria Literária**, v. 12, n. 2, p. 193-210, 23 mar. 2021.

PEREIRA, Ane Caroline de Souza; PERES, Maria Regina. A criança e a língua estrangeira: contribuições psicopedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem. **Constr. psicopedag.**, São Paulo, v. 19, n. 18, p. 38-64, 2011.

PORTO, Bernadete de Souza.; PINTO, Georgia Albuquerque de Toledo. A liberdade não tira férias: brincar livre, ludicidade e educação infantil. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade - REED**, [S. l.], v. 2, n. 6, p. 1-23, 2021.

PUSHKINA, Anna; KRIVOSHLYKOVA, Liudmila. Jogos de aprendizagem de línguas ao ensinar inglês para estudantes jovens. **EntreLínguas**, v. 8, n. 2, p. 1, 2022.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico- 2ª Edição**. Editora Feevale, 2013.

RIBEIRO, Thágila da Silveira. Uma proposta didática com o aplicativo Duolingo para a aprendizagem de ELE. 2018.

SCHLEMMER, Neosane. Abordagem Intercultural Significativa: uma experiência didática envolvendo narrativas. 2019.

SILVA, Cintya Nayara Paulo. Metodologias ativas: a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula. 2021.

SOUZA, Marcus Vinícius Linhares de; LOPES, Eduardo Simonini; SILVA, Lara Lúcia da. Aprendizagem significativa na relação professor-aluno. 2013.

TAVARES, Romero. Aprendizagem significativa. **Revista conceitos**, v. 10, n. 55, p. 55-60, 2004.

TOMICH, Anita Lopes Oliveira.; CASTELLÕES, Mariana Lamha.; CAMPOS, Renata Fortuna de Souza.; RODRIGUES, Ana Cláudia Peres.; OLIVEIRA, Ana Livia de. Comida, arte e atividades lúdicas: relato de experiência de um projeto vivenciado em uma instituição com crianças em vulnerabilidade social. **Revista Em Extensão, Uberlândia**, v. 20, n. 1, p. 113–121, 2021.

TORQUATO, Simone Gomes. Utilização das tecnologias digitais no ensino do espanhol: uma revisão integrativa. 2020.

VAZ, Cristhiane Miranda. Tintim por tintim: um material didático de português para falantes de espanhol com foco nas expressões idiomáticas. Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, 2013, n. f. Dissertação de Mestrado.