



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

EDIROSY DOS SANTOS SILVA

PRESENÇA DO LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

MACEIÓ

2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

EDIROSY DOS SANTOS SILVA

PRESENÇA DO LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras-Espanhol, da Universidade Federal de Alagoas, para obtenção do título de graduada em Letras-Espanhol.

Orientadora: Profa. Dra. Eliane Barbosa da Silva

MACEIÓ

2020

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586p Silva, Edirosoy dos Santos.
Presença do lúdico nas aulas de língua estrangeira / Edirosoy dos Santos Silva. –
2020.
30 f. : il.

Orientadora: Eliane Barbosa da Silva.
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Letras - Espanhol) – Universidade
Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Maceió, 2021.

Bibliografia. f. 29-30.

1. Língua espanhola. 2. Ludicidade. 3. Jogos educativos. 4. Brincadeiras educativas.
I. Título.

CDU: 811.134.2:371.382



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE LETRAS
COORDENAÇÃO DE GRADUAÇÃO PRESENCIAL



ATA DA REUNIÃO DE JULGAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DO/AALUNO/A: **EDIROSY DOS SANTOS SILVA**

MATRÍCULA: 14112385

CURSO: () PORTUGUÊS () INGLÊS () ESPANHOL () FRANCÊS

TÍTULO DO TCC: **PRESENÇA DO LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Ao(s) 10 (dez) dia(s) do mês de maio do ano de 2021, reuniu-se a Comissão Julgadora do trabalho acima referido, assim constituída:

Prof./a Orientador/a: Eliane Barbosa da Silva

1º Prof./a Examin./a: Aline Vieira Bezerra Higino de Oliveira

2º Prof./a Examin./a: Kristianny Brandão Barbosa de Azambuja

que julgou o trabalho () APROVADO () REPROVADO, atribuindo-lhe as respectivas notas:

Prof./a Orientador/a: 8,5 (Oito e meio)

1º Prof./a Examin./a: 8,5 (Oito e meio)

2º Prof./a Examin./a: 8,5 (Oito e meio)

totalizando, assim a média 8,5 (Oito e meio),

e autorizando os trâmites legais. Estando todos/as de acordo, lavra-se a presente ata que será assinada pela Comissão.

Maceió, 31 de maio de 2021.

Eliane Barbosa da Silva

Prof./a Orientador/a:

Aline Vieira Bezerra Higino de Oliveira

1º Prof./a Examin./a:

Kristianny Brandão Barbosa de Azambuja

2º Prof./a Examin./a:

José Alberto Ribeiro

VISTO DA COORDENAÇÃO

Campus A.C. Simões
Av. Lourival Melo Mota, s/n
Tabuleiro do Martins
CEP:57072-900
Maceió – AL



*Tu és o meu Deus; graças te darei!
Ó meu Deus, eu te exaltarei! Deem graças ao Senhor, porque ele é bom;
o seu amor dura para sempre.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, quero dar honras e glórias ao meu Senhor em gratidão por tudo que Ele fez por mim, sem Ele eu não teria conseguido finalizar este trabalho. Pela sua bondade e misericórdia, tem me ajudado e me sustentado diante de tantas lutas, Ele tem sido o meu sustento e a minha vitória.

Gratidão aos meus pais e minhas irmãs, que sempre me apoiaram em meus estudos e me incentivaram todos os dias.

Ao meu esposo Cristóvão, que tem me encorajado em todos os momentos para concluir este ciclo da minha vida.

Minha eterna gratidão a minha Professora Maria Stela, que sempre acreditou em mim e me ajudou a superar o medo de escrever, e me acompanhou desde o início deste processo.

À minha orientadora, Eliane Barbosa, que sempre teve paciência comigo, foi com ela que me apaixonei pelo lúdico na faculdade nas aulas de língua espanhola.

E a minha Amiga Marcela Melo, que sempre foi minha companheira da faculdade, e que nos momentos que eu pensei em desistir, ela estava ali me encorajando a dar mais um passo e chegar até aqui.

Que Deus abençoe a todos/as.

PRESENÇA DO LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Edirosy dos Santos Silva¹

edirosy@outlook.com

Orientadora: Eliane Barbosa²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender a importância do lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas de língua estrangeira, em especial nas de língua espanhola. Para tanto, é apresentado alguns dos principais conceitos pertinentes ao tema e um recorte de seu panorama histórico acerca da prática dos jogos. O presente estudo está teoricamente baseado em autores que defendem a seriedade e significativa relevância do uso do lúdico na educação e os seus benefícios, a exemplo de Brougère (2003); Huizinga (2000); Kishimoto (2006); Almeida (2003); Piaget (1978); Vygotsky (1989/1995); dentre outros. A partir desses pressupostos teóricos, apresentamos contribuições do lúdico na educação e no ensino de língua espanhola, bem como os desafios enfrentados pelos professores e algumas contribuições para sanar alguns problemas existentes e, por último, alguns exemplos de atividades que foram aplicadas em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVES: Lúdico, jogos e brincadeiras. Língua espanhola. Aprendizagem.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo comprender la importancia del lúdico como herramienta de enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera. De ese modo, se presentan sus principales conceptos y un recorte de su panorama histórico sobre la práctica de juegos. El presente estudio se basa teóricamente en autores que defienden

¹Graduanda em Letras-Espanhol pela Faculdade de Letras – FALE da Universidade Federal de Alagoas - UFAL

² Professora Associada da Faculdade de Letras – Fale/Ufal, atua no Curso de Letras-Espanhol da Fale, possui doutorado em Linguística pelo Programa de Pós-graduação em Linguística e Literatura – PPGLL/Ufal. Atua nas áreas de fonética, fonologia e semântica, voltadas especialmente ao ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras e língua materna.

la seriedad y relevancia del uso del lúdico en la educación y sus beneficios, tales como: Brougère (2003); Huizinga (2000); Kishimoto (2006); Almeida (2003); Piaget (1978); Vygotsky (1989/1995); entre otros. A partir de esos presupuestos teóricos, presentamos los aportes del lúdico en la educación y en la enseñanza de la lengua española, así como los retos que afrontan los docentes y algunas aportaciones que ayudarán a solucionar algunos problemas existentes y, finalmente, algunos ejemplos de actividades que se aplicaron en el aula.

PALABRAS CLAVE: Lúdico, juegos. Lengua española. Aprendizaje.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1. CONCEITUANDO LÚDICO, JOGO E BRINQUEDO	10
2. A PRESENÇA DO JOGO NA HISTÓRIA E NA EDUCAÇÃO.....	13
3. AS TEORIAS DA APRENDIZAGEM COMO FUNDAMENTO PARA O USO DE JOGOS.....	15
3.1 Skinner	16
3.2 Jerome Bruner	17
3.3 Jean Piaget.....	17
3.4 Vygotsky	18
3.5 Paulo Freire	19
4. O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE E SEUS DESAFIOS	20
5. ALGUMAS PRÁTICAS LÚDICAS.....	23
Atividade 1 – JOGO DA MEMÓRIA DIFERENTE.....	23
Atividade 2 – JOGO DE TABULEIRO – (JOGO DAS CASINHAS VERBAIS).....	24
Atividade 3 – CAÇA-PALAVRAS (SOPA DE LETRAS).....	26
Atividade 4 – TRAVA-LÍNGUA.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERENCIAS	29

INTRODUÇÃO

Antes de ingressar na Faculdade de Letras, já era grande o meu interesse por jogos e brincadeiras num contexto de ensino-aprendizagem. Apesar de não ter vivido essa experiência na escola secular, pude conhecer um pouco do mundo lúdico quando me tornei professora de Escola Bíblica Dominical em uma igreja. Foi, então, que decidi aplicar a ludicidade nas aulas para facilitar a compreensão e um maior envolvimento dos alunos com relação aos estudos bíblicos. Através dessa inserção, pude constatar que os alunos, além de aprenderem de forma mais simplificada e divertida, eram participativos nas dinâmicas e interagiam mais na sala de aula, também senti que o desenvolvimento deles era maior porque respondiam aos questionários com mais facilidade e demonstravam um grande entusiasmo e interesse pelos estudos.

Minha segunda experiência com o lúdico foi na própria faculdade, agora não mais como professora, mas como aluna. E posso afirmar que foi fantástico: a professora ensinava a língua espanhola de uma forma tão dinâmica e prazerosa, que até os assuntos mais complexos se tornavam simples, o que não significa dizer que as respostas eram dadas por ela, pelo contrário, tínhamos que descobrir, solucionar e resolver os problemas propostos através dos jogos que eram realizados na sala de aula. O prazer estava ligado ao aprendizado.

Refletindo sobre essas experiências, entendo que o lúdico teve um efeito positivo na sala de aula, tanto nos estudos bíblicos como no ensino de língua estrangeira, no caso, o espanhol, doravante ELE. Essa proposta de ensino pode trazer muitas vantagens e benefícios para professores e alunos. Por outro lado, devo reconhecer que ainda existem muitos problemas que precisam ser solucionados para que o lúdico seja utilizado de forma mais adequada, e, conseqüentemente, de forma eficaz e resultando na eficiência da ludicidade. Na verdade, de nada adianta usar jogos e brincadeiras em uma sala de aula sem fazer com que o aluno perceba que o mais importante não é o jogo em si, mas que ele seja capaz de desenvolver novos conhecimentos através dos jogos ou atividades lúdicas e desenvolva uma aprendizagem crítica, ou seja, uma (re)construção acerca dos conhecimentos adquiridos.

No atual processo educativo, sabe-se que a escola está em constante transformação, apesar de sua base ainda ser tradicional, muitas ferramentas de ensino

estão sendo aprimoradas para melhoria da educação e do processo de ensino-aprendizagem. Neste caso, a educação lúdica é uma delas, ao contrário do que muitos acreditam, ela não é um passatempo, e nem serve apenas para diversão ou distração dos alunos, os jogos e brincadeiras, quando ajustados aos conteúdos ministrados na sala de aula, promovem a construção do conhecimento de maneira dinâmica, por ter um caráter de estímulo e interação.

Conforme Almeida (2003),

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ele atribui à educação lúdica a uma ação inerente tanto na criança, no adolescente, no jovem e até mesmo no adulto, que aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutação com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2003, p.13)

Dessa forma, pode-se entender que o lúdico tem um papel relevante na educação, uma vez que ele promove uma prática diferenciada na sala de aula. À medida que o lúdico atrai e chama a atenção do aluno, ele torna a aprendizagem mais prazerosa, os alunos jogam e aprendem ao mesmo tempo. Sendo assim, pode-se afirmar que sua inserção na sala de aula tornou-se uma ferramenta ativa que facilita o aprendizado e ainda cria oportunidades de interação e inserção social entre os alunos, tanto nos estudos da língua materna, como também nos estudos de uma língua estrangeira.

De acordo com Mar (2002), os jogos tem papeis distintos para cada modalidade:

No primeiro caso (língua materna), eles assumem um papel de integração social e facilitam o aprendizado. No segundo (língua estrangeira), funcionam como facilitadores da aprendizagem ao causarem queda no nível de tensão provocado pelo contato com um novo objeto de aprendizagem e ao tornarem, como na aquisição da L1, o aprendizado, concomitantemente, individual e coletivo. (MAR, 2002, p.1).

Mar (2002) também afirma que a função dos jogos em sala de aula é ampliar os conhecimentos linguísticos e melhorar a capacidade do aluno nos trabalhos em grupo. Assim sendo, compreende-se que em situações de aprendizagem de uma língua estrangeira a prática dos jogos integrada ao ensino incentiva o aluno a compreender o novo idioma por meio de um ambiente lúdico e interativo, do qual o aluno poderá exercer sua criatividade e aprimorar suas capacidades, além de despertar ainda mais o gosto pelo estudo de uma língua estrangeira.

É com base nessa visão sobre a utilização dos jogos como uma ferramenta facilitadora de aprendizagem que foi realizado o nosso estudo, através de pesquisa bibliográfica, buscando trazer um histórico sobre a ludicidade, seus conceitos e suas relações com a aprendizagem, além de suas contribuições para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira.

Para isso, foram selecionados alguns livros, artigos e teses que tratam acerca do tema por alguns autores como: Luckesi (2014); Brougère (2003); Huizinga (2000); Kishimoto (2006); Almeida (2003); Skinner (1963, 1969); Bruner (1978, 1986); Piaget (1978); Vygotsky (1989, 1995); Paulo Freire (1987, 1986), dentre outros.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) possui a seguinte estrutura. No capítulo 1 temos a Introdução, cujo objetivo é apresentar, em parte, como o lúdico surgiu em minha formação e atuação como professora e a sua importância para os que já fizeram uso dela. No Capítulo 2, apresentamos o referencial teórico, no qual será discutido sobre os diversos conceitos de lúdico, ludicidade e jogo, bem como sua influência na história. A seguir, no Capítulo 3, serão apresentadas algumas teorias do ensino-aprendizagem voltadas para o uso dos jogos. Por fim, no Capítulo 4, abordaremos os desafios do lúdico na prática docente.

1. CONCEITUANDO LÚDICO, JOGO E BRINQUEDO

A definição de algumas palavras pode ser interpretada de diferentes maneiras, tudo depende do contexto ao qual o termo é empregado, a exemplo disso é o entendimento do lúdico e jogo no contexto educacional, que podem ser vistos de várias formas.

Na tentativa de definir o lúdico e jogo, percebe-se que existem muitos conceitos entre teóricos, se observarmos no dicionário eletrônico de significados, a palavra *lúdico* tem sua origem do latim *Ludos* e refere-se a jogos e diversão, é considerada uma prática de entretenimento e prazer aos que se envolvem, além de estar relacionada com jogos e com o ato de brincar, enquanto que o dicionário Michaelis define a palavra *jogo* como qualquer atividade recreativa, que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair, remetendo-se também a brincadeira, entretenimento e folguedo.

Segundo o entendimento de Luckesi (2014, p. 13), “ludicidade não é um termo dicionarizado”, no entanto, vagarosamente está sendo inventada à medida que é

compreendido o seu significado, tanto em conceito, quanto ao conjunto de experiências que se podem conter.

Para Brougère (2003, p. 9), “A própria ideia que se tem de jogo varia de acordo com autores e épocas, a maneira como é utilizado e as razões dessa utilização são igualmente diferentes”. Segundo a análise do autor, o jogo é considerado um fenômeno cultural, pois é proveniente de diferentes contextos sociais, as distintas culturas que criam as formas de jogar. Além disso, ele centraliza o jogo em três concepções: o jogo como uma atividade lúdica, como sistema de regras bem definido e que possui um objeto ou instrumento que é utilizado para jogar.

Por outro lado, Huizinga (2000, p. 6) considera o jogo mais antigo que a cultura, em seu entendimento “sua existência não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo”. Para ele, o jogo possui uma realidade autônoma que não se pode definir e nem negar, algo que transcende a matéria, ultrapassando a esfera da vida, seja qual for a essência da sua necessidade, ela não é material.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". (HUIZINGA, 2000, p. 7)

Huizinga (2000, p. 10) ainda procura apresentar algumas características formais do jogo.

A primeira característica que ele aponta é que o jogo é uma “atividade livre” (idem, p.10). A segunda característica, que está ligada a primeira, é que “O jogo não é vida corrente nem vida real”. “Ele se evade da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (idem, p. 10). A terceira característica do jogo é que ele é isolado e limitado. “O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração (idem, p. 11)

O autor ainda ressalta que o jogo “cria ordem e é ordem”. Além de ter regras que são de suma importância para o conceito de jogo.

Yozo (1996), por sua vez, destaca a relevância do lúdico considerando que:

Se acompanharmos a evolução da humanidade, percebemos que o lúdico representa o processo de aprendizagem e descoberta do ser humano. É uma forma direta de colaborar na construção cultural de um povo, de uma sociedade. Com o JOGO aprendem-se regras, limites e obtêm-se objetivos claros, de forma voluntária e prazerosa (YOZO, 1996, p. 13).

Kishimoto (2006) diz, em seu livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*, que não é uma tarefa fácil definir o jogo, uma vez que ele pode ser interpretado de diferentes modos, e estar relacionado a diferentes tipos de propósitos. Assim como uma criança brinca de boneca como representação imaginária de uma situação familiar de mãe e filho, ou um jovem joga um jogo estratégico de xadrez ou de tabuleiro, qualquer um destes tem suas especificações. A autora ainda demonstra maior dificuldade em defini-lo, quando aponta que o jogo pode ser um não-jogo. Neste sentido, é possível compreender que o contexto sociocultural interfere na definição deste.

Se um observador externo a ação da criança indígena que diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar o arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. (KISHIMOTO, 2006 p. 15)

Kishimoto (2006, p.16), busca desatar esse nó de definição de jogo, utilizando as pesquisas de Brougère (1981,1993) e Jacques Henriot (1983, 1989) e apresenta três níveis atribuídos que caracterizam o termo *jogo*.

1. “*O jogo como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de contexto social*”;

2. “*Um sistema de regras*”;

3. “*Um objeto*”.

Ao atribuir esses três níveis, Kishimoto (2006) explica que no primeiro caso o jogo assume uma postura segundo o que a sociedade lhe atribui, pois ele está sujeito a diferentes contextos sociais. No segundo, o sistema de regras irá identificar em qualquer tipo de jogo sua estratégia, sequência e modalidade. E o terceiro nível se resume a um artefato que pode ser material ou não, que representa o jogo.

Além do conceito de jogos, deve-se compreender a diferença entre jogo e brinquedo. Kishimoto (2006, p.19) aponta o brinquedo como estímulo representativo da realidade, para ela, o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico.

Por outro lado, Almeida (2003), em seu livro *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*, alerta que hoje em dia o brinquedo tem se tornado apenas um objeto de consumo, um *falso jogo* que satisfaz apenas as necessidades imediatas, já que a mídia apela a todo o momento para compra de um novo objeto.

É fundamental compreender que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário: o ato de brincar (jogar, participar) é o que revela o conteúdo do brinquedo. (ALMEIDA, 2003 p. 37)

Almeida (2003, p. 38) ainda afirma que o brinquedo conota uma concepção *política*, pois a sociedade oferece para a criança, hoje, aquilo que deseja amanhã. Além disso, ele atenta para a necessidade de definir uma filosofia, uma prática diferente em relação aos brinquedos, do qual pais, professores e educadores recuperem a essência e o verdadeiro sentido que é representado pelo brincar.

2. A PRESENÇA DO JOGO NA HISTÓRIA E NA EDUCAÇÃO

O lúdico é uma das estratégias mais recorrente na vida do homem. Desde o nosso nascimento, os jogos e as brincadeiras estiveram presentes com manifestações das mais diferentes, *a depender da cultura, do meio social, da idade, enfim, dos hábitos de uma dada comunidade*, colaborando com a construção do desenvolvimento humano desde os tempos remotos.

Segundo Sant'Anna e Nascimento (2012), na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família até o momento em que eles ensinavam os ofícios para seus filhos. Na antiguidade, os jogos eram muito valorizados na área de educação física, os povos primitivos apreciavam de tal forma que as crianças eram livres para aproveitarem o exercício dos jogos naturais, permitindo assim uma influência positiva à educação das crianças.

Lima (2015, p. 4), retomando o filósofo Platão, aponta que, desde a Grécia antiga, o lúdico já era importante para a educação;

Sobre o lúdico, Platão afirmava que desde a idade mais tenra meninos e meninas deviam envolver-se com atividades lúdicas, brincar, jogar, ou seja, a mesma educação para homens e mulheres. Era categórico em afirmar que as atividades lúdicas educativas eram eficazes para a formação do caráter e da personalidade das crianças. (LIMA, 2015, p. 4)

O autor ainda destaca um conselho de Platão em diálogo com Glauco, em sua obra a República;

A não educar as crianças no estudo pela violência, mas pelo brincar, a fim da criança ficar mais animada com o aprender; desse modo se descobre a tendência natural de cada criança e suas formas de desenvolvimento motor e cognitivo. (, 2015, p. 4)

O filósofo Aristóteles, também apresentado em suas pesquisas, examinava os jogos não apenas como forma de passatempo para as crianças, mas como atividades sérias, como forma de preparar os infantes para viver em sociedade. (LIMA, 2015, p. 6).

Os jogos também eram utilizados entre os egípcios, romanos e maias, os mais velhos ensinavam com jogos e brincadeiras as gerações mais jovens sobre valores e conhecimentos, como também normas dos padrões de vida social. De acordo com registros arqueológicos, a prática dos jogos já era frequente na vida dos povos egípcios, que, por sua vez, ajudaram no desenvolvimento de sua cultura e de seus costumes. Evidências mostram que, centenas de anos antes de Cristo, foram encontrados vários pedaços de jogos em tumbas egípcias, além de pinturas que retratavam o ato de jogar.

Descobertas revelaram que, no Antigo Egito, os jogos de tabuleiros com certa complexidade nas regras estavam presentes, como, por exemplo, o jogo denominado de Senet ou Senat (Sn't n't) – Jogo de passagem. Referências desse jogo foram verificadas nas pinturas em tumbas como a da rainha Nefertite (1295-1255 a.C.), e alguns pedaços e peças do mesmo jogo foram encontradas em diversas tumbas com mais de 3.000 anos. (CREPALDI, 2010 p. 12)

De acordo com Kishimoto (2005), os criadores de muitos jogos são anônimos, o que “sabe-se, apenas, que são oriundos de práticas deixadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos”.

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. (KISHIMOTO, 2005, p. 38-39).

Desse modo, entende-se que os jogos antigos que subsistiram até hoje, sendo modificados ou não, foram formados entre a ligação cultural e histórica dos povos.

Apesar dos jogos terem influência na história da educação, houve momentos em que ele foi perdendo seu valor, com a ascensão do cristianismo, o jogo foi considerado como algo profano, imoral e sem nenhuma significação. No entanto, a partir do século XVI, os humanistas perceberam que os jogos tinham uma importância na educação e eles passaram a ser valorizados novamente e inseridos nos colégios jesuítas. Com a edição em

latim dos tratados de ginástica, os jesuítas estabeleceram as regras dos jogos e assim a dança e a comédia foram incluídas nos colégios, como também os jogos de azar que foram transformados em atividades educativas para serem utilizados na aprendizagem da gramática e da ortografia.

Em cada época, os jogos e brincadeiras apresentaram uma roupagem diferente na educação, entre desvalorização e valorização, porém, ao longo da história, percebe-se que sua inclusão em contextos educacionais cria oportunidades de novos conhecimentos, do qual o aluno pode descobrir novas habilidades e possibilidades de aprendizado, potencializando seu desenvolvimento na escola. Por isso, até os dias atuais, ele vem sendo o alvo de muitos pesquisadores que acreditam que eles podem fazer parte da educação como um instrumento de contribuição positiva para o processo de ensino-aprendizagem.

3. AS TEORIAS DA APRENDIZAGEM COMO FUNDAMENTO PARA O USO DE JOGOS

A teoria da aprendizagem é um estudo consecutivo que concentra diferentes correntes que se desenvolveram ao longo dos tempos. Dessa maneira, diversos teóricos formalizaram suas teorias buscando compreender o modo como as pessoas aprendem e como o professor irá proceder com relação à construção do conhecimento.

Segundo Vaz e Raposo (2002), essas teorias buscam identificar quais práticas serão envolvidas nos atos de ensinar e aprender, partindo do reconhecimento da evolução cognitiva do homem, além de tentar esclarecer a relação entre o conhecimento pré-existente e o novo conhecimento. Conforme os autores, é importante ressaltar que a aprendizagem não abrange apenas a inteligência humana e a construção do conhecimento, também envolve a interação entre pessoas.

Para que se usufrua da aprendizagem é fundamental a interação, seja com o outro, seja com um objeto de estudo, pois através dela consegue-se criar um processo de construção de conceitos no qual todos envolvidos aprendem e ensinam, de forma que se tenha um compartilhamento de informações que dão e formam significados, além de desencadear um ciclo, o qual é constantemente modificado. (NETA E CASTRO, 2007 p. 196)

Desse modo, pode-se destacar a importância de todo o conjunto, a inteligência, a construção do conhecimento e a interação, que promove a troca de informações e experiências e desperta para o conhecimento e para a vida entre os mais e os menos experientes. Evocando que a vida é feita de aprendizados, o ser humano é um ser em

processo constante de aprendizagem, e todos os dias estamos aprendendo algo novo, pois é inerente ao homem a busca pelo conhecimento.

Ostermann e Cavalcanti (2011) apresentam as principais correntes de estudos que se desenvolveram, definindo as teorias da aprendizagem. Inicialmente essa área foi orientada por referenciais behavioristas, e consideram Skinner como seu maior representante. A partir dos anos 80, surge a corrente cognitivista, representada por autores como Piaget e Ausubel, e, mais recentemente, surgiram as perspectivas socioculturais, consolidadas nas ideias de autores como Paulo Freire, Vygotsky e Wertsch.

De acordo com Ostermann e Cavalcanti (2011), o behaviorismo pode ser classificado em dois tipos: o metodológico (denominado também como comportamentalismo), criado por John B. Watson (1878-1958), e o radical, criado por Burrhus Frederic Skinner (1904-1990). O behaviorismo metodológico de caráter empirista, parte da ideia que o ser humano aprende a partir do seu ambiente, assim, considera-se o homem como não possuidor de herança biológica ao nascer. Sendo uma teoria baseada em estímulo-resposta, nela há uma indicação de que o comportamento humano é previsível. Porém, a visão behaviorista radical de Skinner não pressupõe que o ser humano seja desprovido de herança genética.

3.1 Skinner

Skinner foi um dos teóricos que mais influenciou o entendimento do processo ensino-aprendizagem e a prática escolar. Sua concepção está relacionada a uma questão de modificação do desempenho: o bom ensino está sujeito a uma organização eficiente às condições estimuladoras. O ensino é um processo de condicionamento através do uso de reforço das respostas que se quer obter. Para Skinner, a aprendizagem acontece por causa do reforço e, quanto maior forem as contingências de reforço, maior será a capacidade de aprendizagem. Neste ponto de vista, o papel do professor é conseguir proporcionar essas contingências.

Assim sendo, Skinner assevera que em todo comportamento verbal seriam considerados três eventos importantes: um estímulo, uma resposta e um reforço. Sob o ponto de vista dessa teoria, a aprendizagem de uma língua estrangeira através de jogos lúdicos seria da mesma forma. O professor pode promover contingências de reforço que facilitem e possibilitem acelerar o processo de aprendizagem do aluno com atividades lúdicas, neste caso, compreende-se que o jogo seria possivelmente esse reforço.

Por outro lado, se situam vários autores da corrente cognitivista como Bruner, Piaget, entre outros. Essa teoria ressalta o processo de cognição e "Preocupa-se com o processo de compreensão, transformação, armazenamento e uso da informação envolvido na cognição e procura regularidades nesse processo mental". (OSTERMANN e CAVALCANTI, 2011, p. 31)

3.2 Jerome Bruner

O primeiro teórico que Ostermann e Cavalcanti (2011) apresentam é Jerome Bruner (1915-2016), que parte da hipótese de que "é possível ensinar qualquer assunto, de uma maneira honesta, a qualquer criança em qualquer estágio de desenvolvimento". Para ele, o essencial é a interação entre a criança, o assunto e o modo pelo qual é apresentado.

Segundo Arnais (2012 *apud* KISHIMOTO, 2002, p. 33), suas principais ideias sobre o jogo são:

- O jogo quebra com a rigidez dos padrões comportamentais.
- O jogo, quando utilizado sem pressão em atmosfera familiar e de segurança emocional, favorece condições para que suceda a aprendizagem das normas sociais, pois a criança não está sujeita ao medo do erro e da punição ao utilizar determinadas condutas.
- É através da brincadeira que ela [a criança] descobre as regras sociais e a aquisição da linguagem. E por meio da interação com o adulto, ela compreende a sequência de ações que compõe a modalidade do brincar. "No entanto, a criança não só repete, como toma iniciativa, inovando e introduzindo outros elementos".

3.3 Jean Piaget

Ostermann e Cavalcanti (2011) também apontam a teoria de Jean Piaget (1896-1980), expondo que esta não é propriamente uma teoria de aprendizagem, mas uma teoria de desenvolvimento mental, que está dividida em quatro períodos de desenvolvimento cognitivo: sensório-motor, pré-operacional, operacional-concreto e operacional-formal.

Segundo Arnais (2012), Piaget é um dos vários autores que aborda sobre a questão do jogo como um sistema de regras e a brincadeira como conduta estruturada, o qual sugere uma classificação dos jogos com base na evolução das estruturas mentais e estão classificados em três formas de jogo:

1) Jogo de exercício (0 a 2 anos): Também denominados jogos sensório-motores, aparecem no primeiro período de desenvolvimento da criança, esse tipo de jogo tem por principal característica o prazer funcional que é produzido quando a criança vai conhecendo suas novas capacidades. “Esse tipo de jogo não chega a constituir sistemas lúdicos independentes e construtivos, como é o caso dos jogos simbólicos e de regras”. (ALMEIDA, 2002, p. 28)

2) Jogo simbólico (2 a 7 anos): De acordo com Arnais (2012, p. 35), “O jogo simbólico ou faz de conta implica na representação de um objeto que está ausente, numa comparação entre o objeto imaginado e o objeto real”. A criança brinca reproduzindo a realidade, modifica e adapta de acordo com seus interesses. A partir de outros sistemas simbólicos, ela também compreende a escrita, cria vínculos duradouros e assume confiança nas pessoas.

3) Jogo de regras (aparecerão a partir dos 4 aos 7 anos e tem seu auge na fase dos 7 aos 11 anos). Ainda nos estudos de Arnais (2012), o que determina o jogo é a iniciativa da criança, assim, o ambiente de jogo é um ambiente onde a criança pode desenvolver sua iniciativa, organizando e escolhendo sua brincadeira, tendo alcance ao material do jogo. Segundo a autora, para Piaget “o jogo de regras seria a atividade lúdica do ser socializado”, ou seja, é neste tipo de jogo que a criança vai se adaptando a vida em sociedade, conhecendo que as regras definem a coerência e estrutura do jogo e conclui seu objetivo: jogar.

No tocante às regras, Piaget apresenta duas: as regras transmitidas, passadas de geração a geração, que fazem parte de jogos culturalmente antigos e que são repassados dos mais velhos para os mais jovens, e as regras espontâneas e momentâneas, que ocorrem de acordo com a escolha do jogador que participa do jogo.

3.4 Vygotsky

Outras teorias do ensino-aprendizagem que Ostermann e Cavalcanti (2011) apresentam são as teorias socioculturais que estão consolidadas nas ideias de autores como Vygotsky, Paulo Freire e outros. O primeiro, Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934), que tem por conceito central a atividade, que seria a unidade de construção da arquitetura funcional da consciência. "Para Vygotsky, o desenvolvimento humano está definido pela interiorização dos instrumentos e signos; pela conversão dos sistemas de regulação externa em meios de autorregulação."

O conceito central da teoria de Vygotsky é o de *atividade*, que é a unidade de construção da arquitetura funcional da consciência; um sistema de transformação do meio (externo e interno da consciência) com ajuda de instrumentos (orientados externamente; devem necessariamente levar a mudanças nos objetos) e signos (orientados internamente; dirigidos para o controle do próprio indivíduo). Uma atividade entendida como mediação onde o emprego de instrumentos e signos representa a unidade essencial de construção da consciência humana, entendida como contato social consigo mesmo e, por isso, constituída de uma estrutura semiótica (estrutura de signos) com origem na cultura. (OSTERMANN E CAVALCANTI, 2010, p.41)

Vygotsky afirma que através da *atividade* é que os processos psicológicos superiores são desenvolvidos. Segundo Ostermann e Cavalcanti (2011), falando em termos educacionais, o conceito de *zona de desenvolvimento proximal* seria o conceito mais original e de maior repercussão de sua teoria, que se refere a uma espécie de desnível intelectual avançado no qual uma criança, com a ajuda direta ou indireta de um adulto, pode realizar tarefas que sozinha não seria capaz de fazer, por estarem acima do seu nível de desenvolvimento. Pedagogicamente, o que se tem de mais relevante neste conceito é a forma como é vista a relação entre o aprendizado e o desenvolvimento. Em se tratando da aprendizagem de uma língua estrangeira com atividades lúdicas, a aprendizagem será significativa quando acontece a resolução de problemas em conjunto e mais precisamente quando estiver sob a orientação de um indivíduo mais experiente que o auxilie, neste caso, o professor.

Ao contrário de outras teorias pedagógicas, como a piagetiana, que sugerem a necessidade de o ensino ajustar-se a estruturas mentais já estabelecidas, para Vygotsky, o aprendizado orientado para níveis de desenvolvimento que já foram atingidos é ineficaz do ponto de vista do desenvolvimento global da criança. (OSTERMANN E CAVALCANTI, 2011, p. 42)

3.5 Paulo Freire

Outro autor das teorias socioculturais é Paulo Freire (1921-1997), considerado um dos educadores mais influentes, iniciou seus primeiros projetos educacionais com a alfabetização de adultos. A partir de seu trabalho com os círculos de cultura, recebeu um convite em 1963 pelo então Presidente João Goulart, por intermédio do Ministro da Educação, Tarso Santos, para reformar o sistema de alfabetização de adultos no Brasil. A perspectiva freiriana é muito mais uma teoria do conhecimento e uma filosofia da educação do que um método propriamente dito. A teoria de Paulo Freire está relacionada à **transformação social**. Nos seus trabalhos com os círculos de cultura, não tinham um programa específico definido, os temas eram estabelecidos pelos grupos que o debatiam.

"Esses temas tornavam mais claro e ilustravam o tema inicialmente estabelecido" (OSTERMANN E CAVALCANTI, 2011, p. 45) . Nessa forma de trabalho horizontal, os alunos e professores aprendem juntos (**interação**), embora esse modelo seja diferente da forma tradicional, não se eliminava a hierarquia professor-aluno. "A hierarquia horizontal pressupõe uma **participação igualitária** do professor e do aluno no processo de aprendizagem." (idem, 2011, p. 45). Nessa perspectiva, acredita-se que o **diálogo** favorece a relação professor-aluno e contribui para o aprendizado, visto que o professor tende a incentivar o aluno a dialogar sobre o assunto.

Freire argumentava que existe uma sabedoria popular, ou seja, os alunos trazem consigo vivências, conhecimentos e hábitos que devem ser levados em conta no sentido de uma conscientização visando, como fim, a uma transformação social. Os resultados obtidos nesses círculos de cultura foram excelentes tanto quanto ao aprofundamento que os alunos atingiam no que diz respeito aos temas tratados e quanto ao compromisso na compreensão e conscientização (postura crítica). (OSTERMANN E CAVALCANTI, 2011, p. 45).

Neste sentido, entende-se que o diálogo abre as portas para a inserção dos jogos, como também, os jogos abrem as portas para o diálogo. E é por intermédio do diálogo que acontece a interação entre professor e aluno, é o momento em que o professor busca no aluno seus interesses, seus costumes, suas habilidades, possibilitando a construção de conhecimento de maneira coletiva e colaborativa.

Em síntese, é importante destacar que todos os teóricos trazem uma contribuição para o processo de ensino-aprendizagem e demonstram que a possibilidade de trazer o jogo para dentro da sala de aula é uma maneira de pensar a educação sob uma perspectiva mais autônoma e criativa. Esse modo de construir conhecimento possibilita ao professor mais uma ferramenta entre tantas outras já existentes, para trabalhar de forma mais integrada e inclusiva.

4. O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE E SEUS DESAFIOS

Durante muitos anos, acreditou-se que o papel do professor era transmitir conhecimentos com repetições até que o aluno absorvesse e memorizasse esses conhecimentos. Hoje, entende-se que o objetivo principal da educação é a formação de cidadãos críticos que sejam capazes de construir novos conhecimentos. Nesse sentido, compreende-se que a construção de novos conhecimentos também está relacionada à educação lúdica, uma vez que esta tem a capacidade de estimular o indivíduo a pensar e recriar e não apenas reproduzir.

Porém, ao contrário do que muitos imaginam, a realização de aulas com atividades lúdicas no ensino de língua estrangeira não é algo fácil, pois exige um preparo adequado para cada perfil de classe/aula. Muitos professores até reconhecem o uso do lúdico, porém enfrentam problemas que acabam dificultando essa prática, isso pode trazer frustrações tanto para o aluno quanto para o professor. Nesse sentido, é importante que haja uma análise do ambiente em geral para que o trabalho com o lúdico seja bem-sucedido em qualquer matéria e não apenas um passatempo.

O processo de ensinar e aprender uma língua estrangeira também envolve vários aspectos que devem ser considerados dentro de cada grupo social. O aluno, o professor, a escola, a comunidade e a cultura de um povo necessitam ser analisados e estudados com cuidado para que o aprender seja uma experiência transformadora no principal alvo que é o aluno. Segundo Almeida Filho (2002, p. 13) “*os alunos recorrem às maneiras de aprender típicas da sua região, etnia, classe social e até do grupo familiar restrito em alguns casos*”. Desta forma, é preciso que as técnicas utilizadas em sala de aula sejam estabelecidas quando o professor buscar conhecer as necessidades e interesses dos aprendizes. Assim, será possível desenvolver uma abordagem específica com atividades lúdicas que os contemplem e alcance maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem de uma nova língua.

Segundo Chaguri (2009), o professor tem que ter consciência de que não existe uma receita certa para aplicação das atividades lúdicas, visto que existem múltiplos fatores sociais envolvidos que variam de grupo para grupo. Desse modo, cabe ao professor fazer as adequações e os ajustes necessários nos conteúdos que serão ensinados, fazendo um vínculo entre a teoria e a prática.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra, e o tempo de duração da atividade. (CHAGURI, 2009, p. 83)

Por isso, além do professor fazer essa análise geral do ambiente e dos alunos, é necessário, como em qualquer aula, um planejamento de acordo com a sua realidade, elaborando e organizando atividades lúdicas que atendam às necessidades de cada classe/aula, levando em consideração que mudanças podem existir em suas práticas, por isso deve-se ter flexibilidade para adequar esses tipos de atividades para que se tenha êxito no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Libâneo (1994, p.221):

“O planejamento é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino.”

Apesar de alguns professores não valorizarem o planejamento de aula, deve-se entender que sem planejamento não há como desenvolver atividades organizadas para o tempo, o espaço e o tipo de classe, o que é muito prejudicial no ambiente de sala de aula. O planejamento é um meio em que o professor pode refletir e melhorar sua programação, além de se autoavaliar em suas práticas docentes. Por essa razão, as atividades lúdicas devem ser organizadas com base em um bom planejamento.

Para ajudar, listamos alguns elementos que podem contribuir para essa elaboração e a prática das atividades lúdicas nas aulas de língua estrangeiras.

- Ao realizar um planejamento, o professor deve ter em mente que toda atividade lúdica realizada em sala de aula deve ter a finalidade de trabalhar um conteúdo, por isso, é necessário orientar seus alunos de forma clara e objetiva, compreendendo que o lúdico será a ferramenta facilitadora para a abordagem deste.
- O trabalho com o lúdico deve estar sempre em reciclagem, pois o uso constante de um único jogo pode tornar a aula chata e entediante para o aluno. Por essa razão, é importante o professor atentar para a diversidade de jogos existentes, além de observar quando ele funciona ou não, é na prática que o professor vai descobrir as características de cada turma e assim realizar as atividades que mais se enquadrem com o seu perfil.
- É importante que o professor conheça tanto o ambiente escolar, quanto a disponibilidade de equipamentos e materiais que a escola pode oferecer. A partir dessa avaliação, o professor poderá organizar seu material lúdico.
- Relacionar o conhecimento pré-existente com o conteúdo ensinado. Muitos alunos possuem um conhecimento prévio acerca de uma determinada língua estrangeira, através de: músicas, filmes, séries, redes sociais etc. E esses conhecimentos não podem ser deixado de lado, ao contrário, eles devem ser levados em consideração, pois permitem que o aluno se relacione com o assunto que será abordado na atividade lúdica.

- É necessário ordenar as atividades com o tempo disponível, visto que o tempo e a quantidade de aulas são mais reduzidos para o ensino de língua estrangeira.
- A prática do jogo deve estar sempre em diálogo com a teoria, para que possa alcançar seu objetivo principal. O objetivo de se trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula deve envolver o prazer e a aprendizagem. O prazer se dará na realização da prática (ato de brincar) e a aprendizagem na teoria que foi aplicada ao jogo.
- Flexibilidade diante das situações imprevistas que podem surgir. Como em qualquer aula, pode surgir imprevistos e o professor precisa demonstrar segurança e flexibilidade em seu trabalho estando disposto a mudanças.
- Organizar e reorganizar o planejamento durante o ano letivo, caso haja necessidade, e estar sempre se atualizando e buscando conhecimento para melhorar suas práticas docentes. Além disso, é importante avaliar todo o conjunto do trabalho realizado.

5. ALGUMAS PRÁTICAS LÚDICAS

Essa parte do trabalho é dedicada a sugestões de atividade lúdicas que partiram de minhas experiências enquanto aluna e professora. Torna-se relevante destacar que, ao realizar qualquer tipo de atividade lúdica em sala de aula, o professor deve levar em conta a realidade do aluno e seu nível de conhecimento. Além disso, ele precisa estar motivado e seguro para conseguir motivar os alunos e dar continuidade ao trabalho com persistência, observando cada momento vivenciado na aula, para fazer os ajustes necessários e melhorar a cada dia.

Esses jogos foram realizados em um período de estágio com uma turma do 2º ano do ensino médio, em uma escola que há pouco tempo havia retirado a língua espanhola da grade curricular, mesmo com este impasse foi consentido pela direção a realização das aulas nesta turma, os alunos estavam cientes de que as aulas eram apenas para o estágio, porém concordaram participar nas aulas vagas. Vale destacar que a maioria dos alunos, mesmo sabendo que as aulas de espanhol não eram fixas, me surpreenderam com sua dedicação e esforço. No início, alguns estavam meio constrangidos para participar dos jogos, porém depois da primeira aula até os alunos mais tímidos participaram.

Atividade 1 – JOGO DA MEMÓRIA DIFERENTE

Objetivo da atividade lúdica:

A proposta desta atividade serve para todos os níveis, pois amplia o vocabulário do aluno e desenvolve a oralidade através da relação imagem e escrita.

Sugestão de materiais para confecção do jogo:

O professor poderá utilizar imagens recortadas de revista, imprimir imagens da internet ou até mesmo desenhá-las em papel A4 ou em qualquer papel, da mesma forma, os nomes podem ser escritos com piloto ou impressos.

Orientações:

Primeiramente, o professor necessita definir as temáticas que deseja trabalhar em sala de aula, tais como: frutas e verduras, animais, roupas, meios de transportes, partes do corpo, objetos em geral etc. Após essa definição, é importante que o professor apresente aos alunos as imagens e pronuncie seus respectivos nomes para que eles os conheçam. Em seguida, o professor deve colocar todas as cartas viradas para baixo em alguma superfície. Os jogadores terão que virar uma carta de cada grupo das imagens e dos nomes, se as cartas não corresponderem, elas deverão ser viradas para baixo novamente e o jogo continua com outro jogador.

Figura 1 - Jogo da memória de imagens e palavras



(Por Edirosoy, 2017)

Este jogo pode ser feito em grupos pequenos e grandes.

Além da possibilidade de enriquecer o vocabulário dos alunos, o professor pode acrescentar a parte gramatical, como por exemplo “los artículos”.

Atividade 2 – JOGO DE TABULEIRO – (JOGO DAS CASINHAS VERBAIS)

Objetivo da atividade lúdica:

Aprender sobre verbos pode não ser uma tarefa simples para muitos alunos, por isso, sugerimos esse jogo para que o professor possa ajudar o aluno a entender melhor suas regras e conjugações de uma forma mais divertida e interessante. Além de aumentar o vocabulário verbal, o aluno também aprende pronunciar as palavras e aplicar os verbos de maneira correta na oralidade e escrita.

Sugestão de materiais para confecção do jogo:

Para confeccionar o jogo, o professor precisará de cartolina, papel 40 ou emborrachado (EVA). Caso tenha que desenhar e escrever os nomes dos verbos no infinitivo, ele também precisará de um piloto ou hidrocor, ou se por acaso a escola dispor de impressora, ele poderá imprimir quadrados com os nomes dos verbos e colar no papel ou emborrachado. Além desse material, é necessário também um dado e algumas fichas coloridas que também podem ser confeccionados com papel ou emborrachado.

Orientações:

Para realização dessa atividade, o professor deverá definir qual modo, (*indicativo, subjuntivo* ou *imperativo*), e tempo verbal (*presente, Pretérito Perfecto, Pretérito Indefinido, Pretérito Imperfecto, Pretérito Pluscuamperfecto e etc.*) ele vai ensinar. Após essa definição, é necessário que o professor explique aos alunos sobre os verbos, exemplificando e ensinando algumas conjugações, para depois realizar o jogo.

Dependendo da quantidade de alunos, a classe pode ser dividida em grupos, o jogo é colocado numa posição central para que todos possam visualizar. Cada grupo ou jogador receberá uma ficha, cada ficha deverá ter uma cor diferente. O primeiro grupo jogará o dado e o número que sair será o número de casas que ele terá que andar, cada casa é composta por um verbo e em algumas das casas haverá prendas e/ou pegadinhas que os alunos terão que fazer caso não consigam responder a questão relacionada à estrutura verbal da língua espanhola. Exemplo: “Conjugué o verbo trabalhar no presente do indicativo”, “avance duas casas”, “volte uma casa”, “fique uma rodada sem jogar”, “você ganhou um prêmio”. Entre essas opções, o professor poderá colocar outras regras que preferir no jogo.

Este jogo foi utilizado para ensinar “**el pretérito perfecto compuesto**”.

Figura 2 - Jogo das casinhas para aprender a conjugar verbos



(Por Edirosy, 2017)

Atividade 3 – CAÇA-PALAVRAS (SOPA DE LETRAS)

Objetivo da atividade lúdica:

Está é uma atividade lúdica que serve para aumentar a capacidade de percepção visual e a concentração, seu objetivo principal é enriquecer o vocabulário dos alunos.

Sugestão de materiais para confecção do jogo:

Para essa atividade, foi impresso um caça-palavras da internet.

Orientações:

A atividade com caça-palavras consiste em uma reunião de letras aleatórias e entre elas estão escondidas várias palavras em espanhol, ela pode ser feita individualmente ou em dupla para que todos os alunos participem. Na internet existe uma diversidade de caça-palavras com vários tipos de propostas: países, jogos e esportes, profissões, estabelecimentos comerciais, transportes, frutas e verduras, etc.

Este jogo foi utilizado para ensinar sobre “**los establecimientos de compras**”.

Figura 3 - Caça-palavras - La tienda

Sopa de letras - La tienda	
A ver si puedes encontrar las palabras ocultas.	
K V C N K O P A P E L E R Í A C B	BARATO
Z N A G A R A N T Í A A F O A N C	CAJA
P A J R Í E W V D O A S T L Z A D	CALIDAD
E Í A Q R Z A T N E V M I M Í E V	CARNICERÍA
L R F J E K N O V A R D U R S M E	CARO
U E O E R M Z T Í E A E E C A L N	COMPRAR
Q T L E B E A R B D B C U Í O G D	DESCUENTA
U E P N I O E A T L I E R U L Y E	FERRERÍA
E U T B L T J P E N N E B L G P D	FRUTERÍA
R G P V E A H R R T D C X I Z C O	GARANTÍA
Í U N R H R Í A A A B R Z H W Z R	JOYERÍA
A J R L T A C X N G A Í R E Y O J	JUGUETERÍA
K E P E X B Z A P A T E R Í A Z J	LIBRERÍA
F U S G T J P O O N R O V Z B Q Z	MUEBLERÍA
F K S I J J C F R U T E R Í A N S	OFERTA
U S D R A R P M O C V E A A E G K	PANADERÍA
S I B P I A T R E F O L W R C X S	PAPELERÍA
	PELUQUERÍA
	REBAJA
	VENDEDOR
	VENTA
	ZAPATERÍA

Disponível em: https://www.aboutespanol.com/sopas-de-letras-4086392?utm_source=pinterest

Atividade 4 – TRAVA-LÍNGUA

Objetivo da atividade lúdica:

Trabalhar a oralidade e a pronúncia das palavras.

Sugestão de materiais para confecção do jogo:

O professor poderá imprimir em uma folha A4 vários trava-línguas e depois recortar ou ele poderá escrever no quadro.

Orientações:

O professor deverá distribuir o trava-língua para os alunos fazerem uma leitura previa, após essa leitura, o professor deverá fazer a leitura em voz alta, se necessário, repeti-la e pedir que a classe faça a leitura juntamente com ele, depois os alunos deverão fazer a leitura sozinhos e aumentando a velocidade da leitura. O professor também pode escolher alguns alunos para citar o trava-línguas individualmente, dependendo do tempo disponível da aula. A sugestão de trabalho com trava-línguas é uma ótima opção para praticar a pronúncia correta das palavras, o aluno ficará mais atento ao modo de pronúncia e entonação da língua espanhola que podem variar.

Exemplos de trava-línguas:

Tres tigres trigaban trigo,

tres tigres en un trigal.

¿Qué tigre trigaba más?

Los tres igual.

Me han dicho un dicho,

que dicen que he dicho yo.

Ese dicho está mal dicho,

pues si yo lo hubiera dicho,

estaría mejor dicho,

que ese dicho que dicen

que algún día dije yo.

¿Con cuántas planchas

Pancha plancha?

Pancha plancha

con cuatro planchas

Disponíveis em: https://www.soespanhol.com.br/conteudo/Entretenimento_trabalenguas.php

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o levantamento bibliográfico realizado ao longo deste trabalho, compreendemos que a abordagem lúdica nas aulas de língua estrangeira tem sido uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem de muitos alunos. Os jogos associados à educação promovem interação e ajudam no desenvolvimento e criatividade dos aprendizes. Sua utilização agrega o prazer pelo aprender, abre novos horizontes rompendo com o tradicionalismo e removendo as tensões que muitas vezes interferem negativamente no aprendizado.

As atividades lúdicas nas aulas de língua estrangeira também contribuem com a socialização entre o indivíduo e a língua estrangeira a ser estudada, como também entre os próprios alunos, ajudando nos trabalhos em grupo, nas tomadas de decisões, como identificar e resolver problemas, etc. O aluno, como principal alvo, começa a enxergar suas habilidades e conhecer a si próprio e do que ele é capaz quando é envolvido pelo mundo lúdico. Dessa forma, o lúdico desperta e impulsiona seu desenvolvimento e o seu aprendizado.

Quanto ao professor, reconhecemos a necessidade de uma formação continuada voltada para a educação lúdica, pois é importante esse resgate do brincar para os professores. Assim, ele poderá trazer de volta a memória o prazer que o lúdico proporciona, bem como refletir sobre suas práticas.

Dessa forma, compreendemos que o trabalho com o lúdico estimula o aluno e o professor a encontrar novos caminhos que levem ao ensino-aprendizagem com qualidade e prazer, e quando esses caminhos são abertos os jogos deixam de ser apenas um passatempo, ele evolui para um novo patamar, ganha um novo caráter, o de estímulo, interação, e passa a ter um significado, recriar a educação.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Daniele de. *O desenvolvimento motor de crianças entre 4 e 7 anos*. 2002. 42 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?view=000321025>. Acesso em: 02 out, 2020
- ALMEIDA FILHO, José Carlos P. de. *Dimensões comunicativas no ensino de línguas*. 3. ed. Campinas: Pontes, 2002. 75 p.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos*. São Paulo: Edições Loyola, 2003. 295 p.
- ARNAIS, Magali Aparecida de Oliveira. *Jogos e brinquedos na infância*. São Paulo: Editora Sol, 2012. 50 p. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/49322365/unid-1-jogos-e-brinquedos>. Acesso em: 02 out. 2020.
- BROUGÈRE, G. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- CHAGURI, Jonathas de Paula. *O ensino do espanhol com brincadeiras para aprendizes brasileiros*. Revista X, [S.L.], v. 2, n. 02009, p. 73-89, 31 dez. 2009. Universidade Federal do Parana.
- CREPALDI, Roselene. *Jogos brinquedos e brincadeiras*. Curitiba: Iesde Brasil S.a., 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3gMwD1b> . Acesso em: 11 mar. 2020.
- CUNHA, Nylse H. S. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo. Maltese, 1994.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- _____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 9. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2006. 183 p.
- LEITE, W. S.; QUINTEIRO, R. DE S. *A influência de um jogo educativo sobre o comportamento de escrever palavras*. Pretextos - Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas, v. 3, n. 5, p. 179-206, 7 mar. 2018.
- LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994 (Coleção magistério 2º grau. Série formação do professor).
- LIMA, Antônio José Araújo. *Lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau*. 2015. Disponível em: <http://docplayer.com.br/28221072-O-ludico-em-classicos-da-filosofia-uma-analise-em-platao-aristoteles-e-rousseau.html>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- LUCKESI, Cipriano. *Ludicidade e formação do educador*. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul. 2014. Semestral.

MAR, Gisele Domingos do. *Jogando para aprender: o lúdico no ensino de línguas*. 2002. Disponível em: <https://bit.ly/3npdOUg> . Acesso em: 19 ago. 2020.

MICHAELIS. *Jogo*. Disponível em: <https://bit.ly/2WfzRRp> . Acesso em: 14 dez. 2020.

NETA, Shirley Azevedo de Lima; CASTRO, Denise Leal de. *Teorias da aprendizagem: fundamento do uso dos jogos no ensino de ciências*. Revista Ciências & Ideias, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 197-204, 01 dez. 2017. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/revista/index.php/reci/article/viewFile/641/527> Acesso em: 02 out. 2020.

OSTERMANN, Fernanda *et al.* **Teorias da Aprendizagem**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011. 58 p.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação. **Revemat**: revista eletrônica de educação matemática, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 19-36, 10 maio 2012. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em: 10 jul. 2020.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O lúdico na formação do educador*. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SIGNIFICADOS. *Significado de lúdico*. Disponível em: <https://www.significados.com.br/ludico/> . Acesso em: 14 out. 2020.

SPINELLI, Jaqueline Marilis Formigari. *O lúdico no ensino de espanhol como língua estrangeira*. 2011. 36 f. Tese (graduação) - Curso de Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Araraquara, 2011.

VAZ, Francine Ferreira; RAPOSO, Francine Ferreira Vaz e Renato. *Introdução as teorias de aprendizagem*. Disponível em: <https://bit.ly/3npd95e> . Acesso em: 02 out. 2020.

YOZO, Ronaldo Yudi K. *100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas*. 5. ed. São Paulo: Ágora, 1996.