



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE LETRAS

ADRIANA ALVES FERREIRA

O ALUNO APRENDE ESPANHOL BRINCANDO NA SALA DE AULA?
COMO MEDIAR ESSE APRENDIZADO COM OS ALUNOS

MACEIÓ

2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE LETRAS

ADRIANA ALVES FERREIRA

O ALUNO APRENDE ESPANHOL BRINCANDO NA SALA DE AULA?
COMO MEDIAR ESSE APRENDIZADO COM OS ALUNOS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Letras –
Espanhol, da Universidade Federal de
Alagoas, como requisito parcial para
obtenção do título de Graduada em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Eliane Barbosa
Silva,

MACEIÓ

2020

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

Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

F383a Ferreira, Adriana Alves.

O aluno aprende espanhol brincando na sala de aula? Como mediar esse aprendizado com os alunos / Adriana Alves Ferreira. – 2020.
38 f.

Orientadora: Eliane Barbosa Silva.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Letras – Espanhol) –
Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Maceió, 2021.

Bibliografia: f. 38.

1. Língua espanhola – Estudo e ensino. 2. Jogos no ensino da língua
Espanhola. 3. Aprendizagem. 4. Educação lúdica. I. Título.

CDU: 811.134.2: 371.382

ATA DA REUNIÃO DE JULGAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DO/AALUNO/A: **ADRIANA ALVES FERREIRA**

MATRÍCULA: 14114096

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

TÍTULO DO TCC: O ALUNO APRENDE ESPANHOL BRINCANDO NA SALA DE AULA?

COMO MEDIAR ESSE APRENDIZADO COM OS ALUNOS.

Ao(s) 7 (sete) dia(s) do mês de dezembro do ano de 2020, 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: 8,0 (oito inteiros) _____

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

totalizando, assim a média 8,3 (oito inteiros e três décimos),

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

Maceió, 7 de dezembro de 2020.



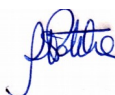
Prof./a Orientador/a:



1º Prof./a Examin./a:



2º Prof./a Examin./a:



VISTO DA COORDENAÇÃO

Campus A.C. Simões

Av. Lourival Melo Mota, s/n

Tabuleiro do Martins

CEP:57072-900

Maceió – AL

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por me permitir o dom da vida e ter chegado até aqui me dando forças para concluir este curso de Letras.

À Professora Eliane Barbosa Silva, pelas preciosas orientações dos conceitos referentes ao ensino do espanhol na sala de aula, pelo incentivo, colaboração e apoio na elaboração deste trabalho compartilhando ideias e reflexões, possibilitando assim a minha formação acadêmica.

À minha família, pela dedicação, carinho e paciência nos momentos de dúvidas e aflições acerca deste trabalho de curso, especialmente, minha mãe Maria.

“A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.”

Jean Piaget

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.”

Lev Vygotsky

RESUMO

O objetivo deste trabalho é discutir os possíveis benefícios através dos jogos nas aulas de espanhol, contribuindo com a aprendizagem dessa língua aos alunos a partir de minhas experiências nos estágios supervisionados. Este estudo revela a importância que o lúdico desempenha no contexto escolar, possibilitando o desenvolvimento da compreensão e o domínio da língua espanhola nos estudantes na sala de aula. Nessa perspectiva, considero que os jogos são métodos que podem ser adotados pelos professores com o objetivo de estimular o processo na construção da aprendizagem dos alunos. Analiso, neste trabalho, que o lúdico contribui bastante com os professores e alunos no sentido do desenvolvimento das habilidades motoras, auditivas e visuais e na capacidade para compreender os conteúdos abordados em sala de aula, permitindo de forma prazerosa o desenvolvimento de suas proficiências reflexivas e críticas sobre a língua estrangeira. O trabalho é de cunho bibliográfico e, para a discussão apresentada, tomo como base teórica autores como Santos (2006), Silva (2009) e Vygotsky (1998).

Palavras-chave: Língua espanhola. Jogos. Mediação. Aprendizagem.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es discutir los posibles beneficios a través de juegos en clases de español, contribuyendo al aprendizaje de ese idioma a los estudiantes en mis experiencias en prácticas supervisadas. Este estudio revela la importancia que lo lúdico desarrolla en el contexto escolar, possibilitando el desarrollo de la comprensión y dominio del idioma español en los estudiantes en las clases. En esa perspectiva, considero que los juegos son métodos que pueden ser adoptados por profesores con el objetivo de incitar el proceso en la construcción del aprendizaje de los estudiantes. Analizo, en este trabajo, que lo lúdico contribuye mucho con los profesores y estudiantes en el sentido del desarrollo de las habilidades motoras, auditiva y visual y en la capacidad de comprender los contenidos abordados en la clase, permitiendo de una manera agradable el desarrollo de sus competencias reflexivas y críticas sobre la lengua extranjera. El trabajo es de naturaleza bibliográfico y, para la presente discusión, tomo como fundamento teórico autores como Santos (2006), Silva (2009) y Vygotsky (1998).

Palabras clave: Idioma español. Juegos. Mediación. Aprendizaje.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	8
1. O que são Jogos?	12
2. Sobre a Língua Espanha.....	14
3. Como mediar o aprendizado da língua espanhola através do lúdico com os alunos.....	17
4. Jogos e Dinâmicas Estimuladoras de Inteligências e Competências	22
5. O brincar no desenvolvimento Intelectual dos alunos	26
6. O espaço escolar como contexto de aprendizagem.....	27
7. As Diretrizes Curriculares Nacionais para o ensino Médio.....	28
8. A Influência das Tecnologias Lúdicas na sala de aula	32
9. A finalidade das atividades lúdicas nas aulas de língua espanhola.....	33
10. Considerações Finais	34
11. Referências	35

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo refletir sobre o ensino de espanhol através dos jogos e brincadeiras didáticos como elemento mediador da aprendizagem dessa língua estrangeira.

Esta pesquisa é de cunho bibliográfico e surgiu a partir das observações realizadas na sala de aula do Estágio Supervisionado de Língua Espanhola 1, no Centro Educacional Municipal Luiz de Amorim Leão, situado na Praça Benedito Peixoto Camarão, s/n, no centro da cidade de Messias.

A escola está situada na zona urbana da cidade de Messias-AL, com número de 17.988 habitantes (IBGE, 2019) que sobrevivem da agricultura do milho, mandioca e cana de açúcar. A escola referida no meu trabalho é da rede municipal de ensino, possui no total 1.995 alunos, divididos entre Ensino Fundamental 1, Ensino Fundamental 2 e EJA, não possui Educação Indígena, tem ensino religioso e possui aulas de Espanhol e Inglês no nível Médio e na EJA.

A partir das minhas observações nos momentos do estágio em sala de aula, algumas questões começaram a surgir em relação aos métodos de ensino que o docente aplicava com seus alunos nas aulas de espanhol, pois este utilizava como metodologia de ensino apenas textos dos livros oferecidos pela rede estadual de ensino.

Verifiquei durante várias aulas que o aluno, o professor e os conteúdos devem se unir através da relação didática da comunicação, seguindo suas bases em busca da aprendizagem da língua, ou seja, é uma forma comunicativa de aprender através da prática de ensino que o professor traz consigo por experiência, treinamento e boa formação.

Diante disso, refleti que existem diversas maneiras diferentes de aprender uma língua, mesmo encontrando alguns obstáculos diante do material oferecido pelo professor na sala de aula referente ao espanhol.

Porém, o aprendizado depende bastante da forma como o professor passa o conteúdo para os alunos, ou seja, ele deve mediar de uma forma clara, objetiva e mais humanista possível, pois a aprendizagem do espanhol e de qualquer outra língua ou mesmo de outra área do conhecimento vai depender de como o professor vai desenvolver o processo de ensino-aprendizagem junto aos alunos.

De acordo com Martinez (2009):

Para poder nos comunicar em uma língua estrangeira e para aprendê-la, não podemos nos limitar à estrita descrição do sistema linguístico. Em sala, permanecer em silêncio e não olhar o professor nos olhos não revela obrigatoriamente que não sabemos ou que não queremos responder; isso pode remeter a um código implícito. (MARTINEZ, 2009, p.19).

Durante minhas observações na turma do 6º ano “B” Fundamental, percebi que o professor assumia uma prática dialógica inovadora com seus alunos onde as duas partes têm que estar dispostas a falar e escutar, em contraposição a esse restrito modelo de educação tradicional do passado.

Freire (1978) postula uma educação baseada no diálogo, em que o aluno e o professor são entendidos como seres em busca do aprendizado, sempre os levando a interagir e se interessar pelas aulas de espanhol, passando confiança, reforçando a socialização, proporcionando e motivando a compreensão dos conteúdos na sala de aula.

Após assistir várias aulas de espanhol, verifiquei a necessidade de um ensino pedagógico inovador, comprometido com a melhoria da educação na sala de aula, visando uma forma diferenciada de ensinar com um método do jogo dinâmico, motivador e criativo, com o objetivo de melhorar o desempenho dos alunos na sala de aula.

Constatei nas aulas de estágio que alguns alunos estavam sem participar do conteúdo abordado na aula de espanhol, sem ânimo, sem motivação e com indisciplina, notei que eles conversavam assuntos do próprio interesse, longe do conteúdo das aulas.

Durante essas aulas houve solicitações por parte do professor para que os alunos guardassem os aparelhos de celular com a intenção de favorecer mais a motivação e aprendizagem do assunto abordado na sala de aula, muitos alunos atenderam o pedido com respeito e guardaram os celulares em suas bolsas.

Nesse momento, constatei a importância do diálogo e da motivação nas aulas, pois é imprescindível na interação dos alunos que o professor os incentive a refletirem, a dramatizarem os assuntos abordados na sala de aula, fazendo com que eles se sintam estimulados a aprender cada vez mais, resultando na construção da aprendizagem.

Em outro momento, a aula de espanhol foi dedicada aos jogos educativos, o professor solicitou que os alunos abrissem o livro de espanhol na página 128, que abordava o “juego de la memoria deportivo”, onde se utilizou 16 cartas de baralho com imagens de esportes colocadas com as figuras para baixo, os participantes formaram duplas e seguiram as regras do jogo, um aluno levantava a carta e outro falava o nome do esporte, alguns alunos gritavam de alegria ou raiva porque outro colega tinha feito um par de cartas iguais.

Verifiquei que a maioria dos alunos demonstravam alegria e satisfação em jogar com os colegas de sala, houve muitas risadas, gritos e aplausos quando um ganhava a partida, parece que nunca tinham visto aquele tipo de jogo, para mim foi muito gratificante participar desses momentos com os alunos.

Também durante essa aula, notei que a utilização dos jogos contribuiu para a construção do espírito construtivo da competitividade, da imaginação, da capacidade de sistematizar as ideias, da oralidade, favorecendo um clima afetivo e emocional entre os alunos trazendo harmonia e conhecimento educativo do lúdico.

1. O QUE SÃO JOGOS?

A palavra “Jogos” tem sua etimologia latina “ludes” que significa “lúdico”, que se relaciona com o aprendizado de forma espontânea individualizada através das regras que direcionam os alunos à brincadeira livre na sala de aula.

O professor que utiliza os jogos em suas aulas ajuda aos alunos a criarem mais entusiasmo nos conteúdos oferecidos, pois os motivam a agir e interagir com os colegas nos momentos das atividades, pois é possível perceber os resultados positivos na promoção da aprendizagem nos momentos que os alunos reagem através dos estímulos e satisfação proporcionados pelos jogos.

Esse ensino inovador está focalizado na relação dos jogos lúdicos e o aprendizado de espanhol na sala de aula, fundamentados em visões e concepções de pesquisadores que abordam o lúdico como processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola.

Os jogos e as brincadeiras utilizados nas salas de aulas apresentam imensa importância em busca da melhoria do ensino de uma língua estrangeira como o espanhol, podendo ser utilizado e trabalhado de várias formas no ensino por possuir um fator determinante e facilitador no desenvolvimento da cognição e compreensão dos alunos, estimulando seu interesse em aprender a falar a língua espanhola. É esse o sentido de utilizar os jogos na sala de aula como fator primordial na aprendizagem dos discentes.

Nesse sentido, entendo que o uso constante dos jogos nas aulas de espanhol se tornará em momentos prazerosos que irá estimular a compreensão, a criatividade e o aprendizado desta língua estrangeira tanto para os alunos como para os professores.

Foi perceptível, nas minhas observações, verificar que as atividades que envolvem o lúdico na sala de aula facilitam a aprendizagem, pois elas se adequam ao conhecimento através do estímulo, da cognição e da reflexão na hora do jogo e da brincadeira.

Este trabalho se fundamenta em contribuições de autores da área da educação, como Santos (2006), Vygotsky (1998), Silva (2009) e outros que discorrem sobre a questão da conquista do idioma através das práticas e do desenvolvimento da competência no uso do lúdico na sala de aula. Conforme esses teóricos, os jogos utilizados na esfera escolar proporcionam o desenvolvimento da cognição, da percepção e da compreensão dos jogos e brincadeiras na sala de aula.

De fato, o caráter cognitivo desenvolvido pelo lúdico nas aulas de espanhol irão favorecer o reconhecimento do seu emocional, da sua capacidade de construção e do reconhecimento das suas limitações através das regras incluídas nos jogos fornecendo resultados qualitativos.

Vygotsky (1991), aponta:

O resultado do desenvolvimento não será uma estrutura puramente psicológica como a psicologia descritiva considera ser, nem a simples soma de processos elementares, como considera a psicologia associacionista, e sim uma forma qualitativamente nova que aparece no processo de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991, p. 46).

Os jogos propiciam e motivam a aquisição do conhecimento, das habilidades dos alunos na preparação para adquirir uma nova língua facilitando a interação e o aprendizado na sala de aula, buscando favorecer o processo do desenvolvimento das suas atitudes e autonomia na tomada de decisões.

Com isso, confirmo que o lúdico é um instrumento primordial no desenvolvimento da aprendizagem da língua espanhola que enriquece ainda mais o conhecimento e o desenvolvimento do uso das palavras, sentenças e conteúdos diversos abordados, contribuindo para a compreensão dos termos funcionais dessa língua na aprendizagem dos alunos.

2. SOBRE LÍNGUA ESPANHOLA

A língua espanhola é a terceira língua mais falada no mundo e nas Américas, também conhecida como “castelhana”, é um idioma falado por mais de 400 milhões de falantes que a utilizam como segunda língua oficial.

O espanhol é falado na Espanha e em 43 países como: México, Porto Rico, Guiné Equatorial, Cuba, Guatemala, El Salvador, República Dominicana, Nicarágua, Panamá, Honduras, Costa Rica, Colômbia, Panamá, Peru, Venezuela, Bolívia, Paraguai, Chile, Uruguai e Argentina.

Segundo Silva (2009), “a língua espanhola se tornou a segunda mais utilizada no ramo comercial e a terceira na Internet”.

Com a Reforma Capanema, em 1942, ocorreu a introdução da língua espanhola nas escolas públicas do nosso país, que ofertava o estudo a todos os alunos da rede municipal e estadual.

O Mercosul (Mercado Comum do Sul) foi um tratado que ocorreu entre os países da América do Sul que tornou viável a aprendizagem do espanhol nas escolas brasileiras. Este mercado se iniciou em 26 de março de 1991 através do Tratado de Assunção que fazia relação com o mercado comum, a República da Argentina, a República Federativa do Brasil, República do Paraguai, a Oriental do Uruguai e a República da Venezuela.

Tinham como objetivo compartilhar os valores pluralistas e democratas, defensores dos direitos fundamentais humanos, além de proteger o meio ambiente, o comércio sustentável, combate à pobreza e o acordo do desenvolvimento econômico e da proteção social em busca de seus direitos.

Dessa forma, compreendi a significância da língua espanhola no ensino educacional com o objetivo primordial de elevar a cultura, o nível de conhecimento e de aprendizagem de uma língua estrangeira, pois é

muito útil tanto na vida escolar do aluno, como na sua vida profissional em alcançar novas metas e novos futuros.

Além disso, a LDB 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases) supõe a importância da língua estrangeira como disciplina obrigatória nos ensinos Fundamental e Médio quando o aluno tem a opção de escolher entre o inglês e o espanhol, as quais que possibilitam de toda forma um enorme conhecimento das culturas estrangeiras para seu aprendizado.

Posteriormente, foi criada a Lei do Espanhol, de número 3987/00, um projeto apresentado pelo deputado Átila Lira, no dia 15 de dezembro de 2000, em que apresenta o projeto de lei que torna a oferta da língua espanhola obrigatória para a escola, mas de livre escolha para o aluno.

Também foi sancionada a Lei 11.161/05, no dia 5 de agosto de 2005, que torna obrigatória a oferta da disciplina de língua espanhola nas escolas do ensino Médio, cabendo às instituições públicas e privadas o dever de incluírem essa disciplina em seus currículos.

Mais recentemente, o Governo de Michel Temer e o Ministro da Educação Mendonça Filho propõem a nova reforma do Ensino Médio, sancionada no começo de 2017. Com ela, é revogada a Lei nº 11.161 de 2005 que incluía a língua espanhola entre os conteúdos obrigatórios do ensino médio. Antes da reforma, as escolas podiam escolher se a língua estrangeira ensinada aos alunos seria o inglês ou o espanhol. Agora, com a reforma, a língua inglesa passará a ser a disciplina obrigatória no ensino de língua estrangeira, a partir do sexto ano do ensino fundamental.

Se a escola só oferece uma língua estrangeira, esta precisa ser obrigatoriamente o inglês. A justificativa do Ministério da Educação é que a língua inglesa é a mais disseminada e a mais ensinada no mundo inteiro.

Essa decisão foi protestada por muitos linguistas e especialistas em educação no Brasil como um retrocesso: o argumento é que a lei nº 11.161/2005 era um grande avanço por apostar no plurilinguismo e pluriculturalismo.

A Associação dos Professores de Espanhol do Estado de São Paulo, juntamente com a Deputada Leci Brandão, protocolou na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo o projeto de lei nº 446/2018, que regulamenta a oferta de língua espanhola na rede pública.

O projeto de lei já teve aprovação na Comissão de Constituição, Justiça e Redação e depois passará pela Comissão de Educação e Cultura e também pela Comissão de Finanças. Após a aprovação nessas comissões, o projeto será encaminhado para o plenário para votação. Nesses próximos passos, é extremamente importante a mobilização da comunidade, principalmente para o convencimento dos deputados sobre a importância dessa lei para uma educação plurilinguística em nosso estado e nosso país.

É importante salientar, ainda, que a língua espanhola é de grande importância para a busca pela integração dos povos da América Latina, preceito que consta no parágrafo único dos Princípios fundamentais, artigo 4º de nossa Constituição:

A República Federativa do Brasil buscará a integração econômica, política, social e cultural dos povos da América Latina, visando à formação de uma comunidade latino-americana de nações.

3. COMO MEDIAR O APRENDIZADO DA LÍNGUA ESPANHOLA ATRAVÉS DO LÚDICO COM OS ALUNOS?

O professor exerce um papel fundamental na aprendizagem dos alunos favorecendo a construção dos conhecimentos educativos e críticos através dos conteúdos abordados na sala de aula para que sejam inseridos numa sociedade pensante, isso é fato não podemos negar sua notável função na educação.

Mas como o professor poderá mediar o aprendizado da língua espanhola através dos jogos na sala de aula com seus alunos? Entendo que o professor pode utilizar algumas estratégias e métodos de ensino para facilitar a aquisição do conhecimento através dos conteúdos a serem aplicados na sala de aula, auxiliando na resolução dos problemas que poderão surgir nos momentos dos jogos.

Seguramente, a intervenção do professor no processo de ensino é fundamental para contribuir com o aprendizado do aluno. Mas para que isso seja viável é importante que o mediador tenha a percepção, o comprometimento e a responsabilidade de que ele irá promover estratégias e metodologia de ensino diferenciadas para os alunos, garantindo a construção do aprendizado.

Portanto, o educador deverá mediar o ensino buscando despertar o interesse pelos jogos e promovendo a interação entre os alunos e a prática pedagógica, ensinando que existem regras para jogar qualquer jogo, seja ele com palavras, números ou objetos, pois isso é necessário para a evolução no processo da construção do conhecimento através do lúdico.

Martinez (2009, p.16) diz que: “Uma comunicação no campo didático é, então, um sistema de sistemas, uma interação entre pessoas, conteúdos, um contexto social, etc. Por isso nos parece oportuno lembrar como podemos representar, em suas grandes linhas, o funcionamento da comunicação”.

Todo jogo possui suas próprias regras com requisitos que devem ser respeitados pelos jogadores, ele possui dinâmicas que favorecem

algum aprendizado inovador, pois no momento do jogo é possível observar que os participantes se envolvem num clima de interação e competitividade com os demais na sala de aula.

Certamente, a motivação em jogar nas aulas de espanhol só irá trazer benefícios para os alunos e também para o professor mediador, pois o ambiente se tornará palco de aprendizagem diante de métodos descontraídos através do lúdico no ambiente escolar.

Todos nós adultos, já fomos crianças e gostávamos de brincar, nesse contexto, o brincar possui papel fundamental na construção da autonomia e aprendizagem da criança. É no ato de brincar que ela cria um mundo imaginário, de faz-de-conta, cheio de significados, por meio do qual é capaz de expressar seus sentimentos. Além disso, o ato de brincar proporciona à criança o desenvolvimento de sua oralidade, percepção espacial, afetividade, capacidade de socialização, competências através das quais certamente irá aprender e construir autonomia.

Diversos autores que fundamentam a discussão desse trabalho entendem o lúdico como elemento integrante da cultura dos povos tanto para crianças como para adultos, sendo eles, Jogos (Johan Huizinga, 1980), Brincadeiras (Tizuko Kishimoto, 1996) e Brinquedos (Gilles Brougère, 1997), os quais contribuíram bastante na área da educação internacionalmente.

De acordo com Brougère (1997):

A cultura lúdica dispõe de certa autonomia, de um ritmo próprio, mas só pode ser entendida em interdependência com a cultura global de uma sociedade específica. Na verdade, esta é diferenciada: diferença de sexos, de gerações, até mesmo de idade, de meio social, de nações e de regiões (1997, p.52).

Apesar de que, a brincadeira com lúdicos seja uma ação livre e prazerosa que envolvem participantes e objetos, requer atenção às regras impostas no contexto que envolvem esses sujeitos, ou seja, depende de como o lúdico é visto por cada região, pela idade, pela cultura, pelos

membros e do meio social onde estão inseridos e que devem ser respeitadas.

Para Kishimoto (1996):

As brincadeiras permitem o desenvolvimento das capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, além de favorecer a socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (1996, p. 44).

De acordo com estes autores é possível entender que o ato de brincar vai muito além do que um simples passatempo para os alunos, pois é algo significativo para o desenvolvimento cognitivo e social e o professor pode proporcionar isso a eles, seja em espaços escolares ou não.

As construções feitas nesses momentos de brincadeiras e jogos trarão para os alunos condições de desenvolvimento cognitivo que os ajudarão como ser social, visto que o sujeito que brinca ou joga é porque gosta, e traz um sentimento benéfico para a saúde e a aprendizagem.

Certamente, quando os alunos são estimulados a pensar por meio das atividades lúdicas será muito mais fácil expor suas decisões, dúvidas ou sugestões sem medo de serem criticados nas aulas com jogos, pois as dúvidas podem ser semelhantes entre eles no momento das brincadeiras que poderão ser elucidadas pelo professor.

O professor mediador sempre deverá incentivar seus alunos através de leituras de textos na língua estrangeira, oferecendo bons livros, músicas, jogos e filmes que facilitem e promovam o entendimento e o aprofundamento dos conteúdos das aulas em espanhol, com isso o professor estará ampliando e contribuindo para o alcance de seus objetivos.

Entretanto, a aprendizagem é mediada pelo educador e pelos materiais didáticos que são utilizados na sala de aula, no caso da língua estrangeira como o espanhol, será mais fácil aprender se o mediador utilizar outros caminhos e objetos e brincadeiras lúdicas que propiciem

essa aprendizagem, pois as aulas ficarão mais divertidas, dinâmicas e interativas com os alunos.

Compreendo que, como elemento norteador da motivação, o lúdico tem grande importância nas aulas de espanhol, pois auxiliam bastante os alunos naqueles momentos de desmotivação, ansiedade ou desatenção nas aulas, favorecendo as habilidades motoras, auditivas e social, facilitando o talento intelectual e cognitivo resultando na eficácia da produção linguística.

Nesse sentido, para Piaget (1969, p. 2), o jogo simbólico é, simultaneamente, um modo de assimilação do real e um meio de auto expressão, pois à medida que a criança brinca de casinha, representando papéis de mamãe, papai e filho, ou ela brinca de escola, reproduzindo os papéis do professor e aluno, "ela está, ao mesmo tempo, criando novas cenas e também imitando situações reais por ela vivenciadas".

A função desse tipo de atividade lúdica, segundo Piaget (1969, p. 29), consiste em satisfazer o "eu" por meio de uma transformação do real em função dos desejos. O jogo simbólico tem como função assimilar a realidade, seja através da resolução de conflitos, da compensação de necessidades não satisfeitas, ou da simples inversão de papéis.

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos com bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) em que há competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentadas quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos. (PIAGET apud RAU, 2007, p. 75).

O que caracteriza o jogo de regras é o fato da regulamentação por meio de um conjunto sistemático de leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados.

Na teoria de Piaget (1969, p.2) o jogo de regras é uma conduta lúdica que supõem relações sociais ou interindividuais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que sua violação é considerada uma falta. Portanto, essa forma de jogo prevê a existência

de parceiros e de “certas obrigações” comuns (às regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Segundo Piaget (1971, p.185) as regras é a atividade lúdica dos ser socializado e começa a ser praticado por volta dos 7 anos, quando a criança abandona o jogo egocêntrico das crianças menores, em proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito cooperativo entre os jogadores.

Para a criança, o jogo inicialmente, é egocêntrico e espontâneo, vai se tornando cada vez mais uma atividade social, na qual as relações individuais são fundamentais na aprendizagem, na escola e na sua vida profissional.

O lúdico utilizado na sala de aula com os alunos propicia ótimos resultados no coeficiente, na aprendizagem, na compreensão das sentenças e das palavras mais complexas de uma língua estrangeira seja ela qual for, pois esse método só vem favorecer cada vez mais na educação do nosso país.

Dessa forma, verifiquei que utilizar essa metodologia de ensino através dos jogos e dinâmicas estimula a inteligência dos alunos, promove a aquisição de novos conhecimentos para sua carreira profissional e social.

Segundo Gardner (1995, p. 22), parte-se do princípio de que todos os seres humanos possuem múltiplas inteligências que são estimuladas a partir de suas interações com o mundo, com a sociedade, e que essas dimensões de inteligências não são estáticas, pois estão sempre se redimensionando, se aperfeiçoando, decorrente da idade ou de estágios de desenvolvimento.

Considero através de estudos científicos, que todo ser humano nasce com sua própria inteligência inata, ou seja, com sua capacidade de aprender e compreender tudo que se encontra ao seu redor, adquirindo a capacidade de se adaptar a novos fatos e experiências vivenciados no dia a dia, portanto quanto mais o indivíduo se desenvolve, mais ele aprende cognitivamente e constrói de forma contínua sua inteligência.

Segundo Antunes (2008, p. 12) “É importante refletir sobre uma nova concepção de inteligência que não se limita à lógica, introduzindo o conceito de múltiplas inteligências, em detrimento de uma inteligência unidimensional, possibilitando ao educador uma reflexão consciente e crítica sobre o ensino aprendizagem desenvolvidos nas escolas”.

Através dos jogos e brincadeiras oferecidos na sala de aula, é que se pretende possibilitar o desenvolvimento dos múltiplos raciocínios linguísticos, lógico matemático, espacial, corporal, interpessoal e social dos alunos das escolas públicas auxiliando em várias disciplinas escolares, principalmente em línguas estrangeiras.

Dessa forma, constatei que o lúdico proporciona a construção de hipóteses sobre determinado tema e ajuda a explorar sua criatividade espontânea através das variadas formas de compreensão por parte do aluno, ou seja, os jogos não são apenas uma forma de diversão, mas são meios que irão contribuir para o desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças de forma descontraída, facilitando a interação com outros membros na sala de aula.

4. JOGOS E DINÂMICAS ESTIMULADORAS DE INTELIGÊNCIAS E COMPETÊNCIAS

De modo geral, quando falamos de inteligência pensamos imediatamente naquelas pessoas que aprendem rápido algum assunto, ou pelo fato de conseguir notas boas na escola, mas na verdade ser inteligente é quando o indivíduo possui a capacidade de aprender, conhecer, compreender e resolver algum problema ou situação inesperada.

De acordo com Silveira (2014, p. 26), “A inteligência Comunicativa/Linguística consiste na habilidade do sujeito de interagir com o léxico, com o significado e o sentido das palavras, apresentando facilidade de comunicação e de utilização da linguagem.” Ou seja, é através da interação que os alunos adquirem a competência da oralidade onde seguirá no caminho da escrita e da leitura de forma satisfatória que irá mediar o aprendizado.

Além disso, os alunos que adquirirem essa competência linguística serão proprietários de habilidades que farão uso para escrever, convencer, dialogar, compor e desenvolver conceitos e concepções sobre determinados temas.

Segundo Silveira (2014, p. 28), no que se refere à Inteligência Comunicativa Linguística, é necessário dividi-la em três competências e suas habilidades, que são:

A Competência Dialógica ou Conversacional, que compreende à intenção dos sujeitos interlocutores na comunicação, na qual os alunos apresentam o domínio em torno das conversas, respondendo ao interlocutor fazendo uso da linguagem verbal; A Competência Compreensão Verbal, que inclui desde a interação do aluno com o interlocutor de forma produtiva nos momentos de manipulação e interação com o jogo e nas conversas entre si; e a Competência Compreensão Escrita, que consiste na fase de desenvolvimento pré-operacional, quando deveriam estar no estágio concreto (dos 7 aos 11 anos), pois nessa fase eles ainda apresentam dificuldades em relação à escrita de palavras, mas elaboram as frases com sentido, utilizam a pontuação e a leitura, porém

necessitando do estímulo do professor para que essa dimensão possa ser desenvolvida por eles.

Existem vários tipos de inteligências, segundo Gardner (1995), o ser humano é dotado de inteligências múltiplas, que se referem à:

A Inteligência Linguística ou Verbal, a qual se manifesta nos alunos nos momentos da escrita de mensagens em que são desenvolvidas habilidades de percepção das palavras por meio da oratória, formando novas ideias que irão despertar emoções.

A Inteligência Lógico-matemática, que é aquela que se baseia na habilidade do indivíduo no uso da lógica e na resolução de problemas que surgem através de cálculos e algoritmos matemáticos, pois essa inteligência tem um papel fundamental no desenvolvimento dos alunos.

A Inteligência Espacial, que diz respeito à percepção de mundo sob uma visão tridimensional, física e mental nos indivíduos fazendo com que visualizem diferentes formas, espaços e distâncias em diversos cenários com certa facilidade.

A Inteligência Musical é um espaço sensorial representado através da sensibilidade artística e criativa dos indivíduos que reconhecem com facilidade a partir de sons, timbres, ritmos e notas onde irão estimular grande criatividade para compor, apreciar e reproduzir melodias musicais.

Segundo Gardner, (1995):

O canto dos pássaros proporciona um vínculo com outras espécies. Evidências de várias culturas apoiam a noção de que a música é uma faculdade universal. Os estudos sobre o desenvolvimento dos bebês sugerem que existe uma capacidade computacional “pura” no início da infância. Finalmente, a notação musical oferece um sistema simbólico acessível e lúdico. (1995, p. 23).

A Inteligência Cinestésica Corporal está ligada literalmente ao próprio corpo onde envolve várias habilidades cognitivas e capacidades para realizar vários tipos de movimentos físicos, desenvolver a percepção espacial sincronizada através da ação dos movimentos corporais.

A Inteligência Naturalista é aquela relacionada à habilidade humana de reconhecer objetos da natureza onde o indivíduo tem a capacidade de diferenciar animais, plantas, paisagens, rios que estão inseridos na natureza ao seu redor onde ele percebe que tudo isso faz parte da sua sobrevivência humana.

A Inteligência Pictórica é aquela facilidade que o indivíduo possui em se expressar através das figuras, pinturas, desenhos e esculturas criadas nas imagens mentais que se concretizam na linguagem das cores e dos signos, é muito desenvolvida pelos pintores e artesãos.

A Inteligência Pessoal é a competência que possuímos através da nossa consciência, nosso sentimento, conflitos e desejos para refletir sobre nossas atitudes, comportamentos nos momentos de agir em certas ocasiões que irão surgir no nosso cotidiano.

Ainda segundo Gardner, (1995, p. 21):

A teoria das inteligências múltiplas pluraliza o conceito tradicional. A capacidade de resolver problemas permite à pessoa abordar uma situação em que um objetivo deve ser atingido e localizar a rota adequada para esse objetivo.

A capacidade de resolver os problemas na sala de aula também dependerá do meio pelo qual o aluno se desenvolve, pois uma vez a qual a capacidade de conhecer algo diferente é resultado de trocas do organismo com o meio ambiente através de uma organização afetiva, o ato de brincar na sala de aula favorece o desenvolvimento das cognições e interações com todo contexto escolar.

Segundo Vygotsky (1984), o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados com a função de reduzir a tensão, e ao mesmo tempo construir uma maneira de acomodação, conflitos e frustrações da vida real.

De fato, o brincar faz parte do processo de aprendizagem de todo indivíduo, desde a infância até a fase adulta, pois é notável que

independente da idade, a brincadeira na sala de aula, pode ser inserida como objeto do conhecimento, o que possibilita um sólido conhecimento através do uso do lúdico na aquisição da aprendizagem.

A brincadeira com jogos na sala de aula auxilia muito na aprendizagem dos alunos, mas cabe também ao professor oferecer a seus alunos um espaço favorável que proporcione prazer em brincar, interações, compreensão que envolvam aulas práticas com o ato de brincar com o objetivo de alcançar resultados positivos com os alunos.

5. O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DOS ALUNOS

A inteligência dos alunos é um ato que se adquire espontaneamente no dia a dia na sala de aula através dos jogos e brincadeiras, pois é preciso que o professor planeje e organize os conteúdos para que tudo ocorra de forma diferenciada, possibilitando aos alunos a produção de conhecimento, favorecendo seu aprendizado.

Piaget (1975), alega que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas um meio que enriquece o desenvolvimento intelectual.

A importância do desenvolvimento intelectual dos alunos se dá através do conhecimento externo, ou seja, o ser humano está em modificação constante, sempre a procura de novos obstáculos, aventuras e conflitos que a vida proporciona para se tornar um cooperador na construção da sociedade.

O desenvolvimento intelectual do indivíduo é conceituado como o ápice da capacidade em compreender e decifrar o mundo, ou seja, a ampliação da consciência, do pensar racional e cultural dentro da sociedade.

Piaget (1995) considera que o desenvolvimento intelectual tem os componentes afetivos e cognitivos, e o interesse mobilizado pelo “gostar” e “não gostar”. Desta forma, percebe-se que em algumas aulas existe um maior interesse e mais participação dos alunos, envolvendo um clima de interação, colaboração e respeito pelas aulas e pelo professor.

O papel do professor é de suma importância no ensino escolar, sendo este o principal meio de crescimento cultural dos alunos, através dele é concebível adquirir sabedoria, compreensão, reflexão e progresso nos estudos através da brincadeira.

Assim sendo, o professor poderá alcançar seus objetivos mediante o processo de ensino-aprendizagem aplicada na vida social e intelectual

dos alunos, mediando conhecimentos na relação entre cidadão, escola e sociedade.

6. O ESPAÇO ESCOLAR COMO CONTEXTO DE APRENDIZAGEM

O espaço escolar é reconhecido como um baú de conhecimentos e práticas de ensino e aprendizagem que propicia o desenvolvimento social e intelectual dos alunos favorecendo na formação do caráter, dos valores e princípios morais.

As aulas que trabalham com jogos e brincadeiras requerem um espaço escolar propício para que o professor e os alunos consigam alcançar seus objetivos na sala de aula.

Diante dessa perspectiva, em sua maioria, as instituições de ensino possuem uma estrutura planejada para acolher seus alunos, dessa forma, é necessário que as salas de aula se tornem um ambiente organizado, decorado e prazeroso para que os alunos se sintam confortáveis nas aulas.

A sala de aula é considerada a segunda casa dos alunos, por ser um ambiente de convívio diário com outros colegas onde passam a maior parte do tempo juntos. Dessa forma, é necessário que o espaço escolar seja um lugar de descontração, que os alunos se sintam à vontade para exercer sua capacidade de compreensão e indagações nas aulas que utilizem jogos e brincadeiras.

Segundo Almeida (2007, p. 27):

Já no brincar dirigido pode-se propor desafios a partir da escolha de jogos, brinquedos ou brincadeiras determinadas por um adulto ou responsável. Estes jogos orientados podem ser feito com propósitos claros de promover o acesso a aprendizagens específicas ou a aspectos particulares do desenvolvimento.

Desse modo, é imprescindível que o professor transforme sua sala de aula num ambiente saudável que ofereça prazer e desafios, pois é fundamental que ele faça planejamentos das aulas, promova debates discursivo, estimule a criatividade dos alunos, desenvolvam novos projetos para incentivar a participação de todos, que avalie os resultados

obtidos nas aulas com os jogos. Portanto, é comprovado que a intervenção do ambiente escolar na aprendizagem favorece mais qualidade para o ensino, resulta num melhor desenvolvimento físico e mental dos alunos, motivando-os ao interesse para aprender cada vez mais de forma satisfatória em todo contexto escolar.

7. AS DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS PARA O ENSINO MÉDIO

Há muito tempo no Brasil se compreende os desafios da educação dos que nela trabalham e se dedicam a sua causa, pois pensar em educação só tem sentido na medida em que consigamos pensar no ser humano em sua totalidade. Esta preocupação aparece nos mais recentes documentos oficiais sobre a educação.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação do Ensino Médio (BRASIL, 2018), abordam que:

> Os currículos serão compostos por formação geral básica (contemplada pela BNCC) e itinerário formativo. A formação geral básica é composta pelas competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (ainda sob análise), organizadas por áreas de conhecimento: Linguagens e suas tecnologias; Matemática e suas tecnologias; Ciências da Natureza e suas tecnologias e Ciências Humanas e suas tecnologias;

> A formação geral básica deve ter carga horária total máxima de 1800 horas, que podem ser divididas entre todos os anos do Ensino Médio ou somente em parte deles (com exceção dos estudos de Língua Portuguesa e Matemática);

> A interdisciplinaridade é reforçada em diferentes momentos. Estudos e práticas de diferentes disciplinas (Língua Portuguesa e língua materna para as comunidades indígenas, Matemática, Geografia, Arte, Educação Física, História, Sociologia, Filosofia e Língua Inglesa) devem ser contemplados, "sem prejuízo da integração e articulação das diferentes áreas do conhecimento" (p.476).

> Língua inglesa, podendo ser oferecidas outras línguas estrangeiras, em caráter optativo, preferencialmente o espanhol, de acordo com a disponibilidade da instituição ou rede de ensino.

> Os temas que devem ser abordados de maneira transversal são: respeito ao idoso, direitos das crianças e dos adolescentes, educação

para o trânsito, educação ambiental, educação alimentar, educação em direitos humanos e educação digital;

> Há cinco possibilidades de itinerários formativos que podem ser organizados pelas instituições (quatro se aprofundando em cada uma das áreas de conhecimento e um quinto focado em formação técnica e profissional).

> Todos os municípios devem oferecer pelo menos dois itinerários de áreas diferentes, e diferentes instituições de ensino podem criar parcerias para garantir a oferta de diferentes itinerários. Os estudantes poderão optar por mudar de itinerário ao longo do Ensino Médio (desde que haja oferta em sua escola ou rede) ou cursar mais de um de maneira concomitante ou sequencial;

> Os itinerários formativos têm quatro eixos estruturantes: investigação científica, processos criativos, mediação e intervenção sociocultural e empreendedorismo. Entre esses quatro, pelo menos um deve ser indicado para estruturar o itinerário (mas mais de um podem ser escolhidos);

> O Ensino Médio noturno continua com, no mínimo, quatro horas de aula por dia letivo. A diferença é que, até 2022, a carga horária anual deve ser ampliada de 2.400 horas (800 por ano) para 3.000 (a mesma carga que o ensino diurno). Para isso, será possível aumentar os anos letivos para mais de 3 anos;

> No Ensino Médio diurno, a carga horária deve ser ampliada gradativamente até chegar a 1.400 horas anuais (aproximadamente 7 horas de aula por dia letivo);

> O ensino a distância pode contemplar até 20% da carga horária total do Ensino Médio diurno e 30% do noturno. Isso equivale a 200 horas anuais para as turmas diurnas e 300 horas para as turmas da noite. A recomendação é que ele seja utilizado nos itinerários formativos, mas é possível aplicá-lo na formação básica. Na Educação de Jovens e Adultos, é possível oferecer até 80% de sua carga horária a distância, tanto na formação geral básica quanto nos itinerários formativos (desde que, segundo o documento, haja suporte tecnológico e pedagógico);

> Os sistemas de ensino podem aceitar atividades que os estudantes realizarem fora da escola como complementares à carga horária tanto da formação básica quanto dos itinerários. Aulas, cursos, estágios, oficinas, atividades de extensão, pesquisa de campo, participação em trabalhos voluntários e outras atividades, inclusive a distância, devem ser avaliadas e reconhecidas como parte da carga horária;

> Os Profissionais com "notório saber" podem atuar como docentes do Ensino Médio apenas no itinerário de formação técnica e profissional para ministrar conteúdos relacionados com sua formação ou experiência profissional;

> O Exame Nacional do Ensino Médio será reformulado para acontecer em duas etapas: uma que terá como referência a BNCC e outra que utilizará os Referenciais para a Elaboração dos Itinerários Formativos (cuja elaboração está a cargo do Ministério da Educação).

De acordo com essas referências, é possível entender que o ato de aprender vai muito além do que uma mera obrigação, pois é algo que os jovens têm direito e é dever da nação oferecer um ensino de qualidade nos espaços escolares do nosso país.

No que se refere às línguas estrangeiras, as Diretrizes (2018) afirmam que:

Outras línguas estrangeiras podem ser oferecidas em caráter optativo, assim como a oferta de outras "competências eletivas complementares" também podem ser oferecidas pelas redes de ensino que quiserem, como forma de ampliar a carga horária dos itinerários;

Na continuidade desse entendimento, a Lei de Diretrizes Curriculares para a Educação do Nível Médio Nacional (2018) afirma que o ensino da língua estrangeira pode ser aplicado nas escolas públicas por opção particularizada, ou seja, que as escolas têm sua própria escolha de ensinar ou não uma língua estrangeira como forma de complementar a carga horária complementar ou flexível.

Na realidade, a escola tem um papel de fundamental importância na construção da identidade autônoma de cada aluno, desde a educação

infantil, nível médio ou superior, pois são etapas onde os indivíduos estão disponíveis à aprendizagem, ao se identificar com o modelo de cidadão digno que lhe é apresentado.

De acordo com as Diretrizes (2018, p.1)

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação do Nível Médio, me permite entender que é dever do Estado garantir a universalização do Ensino Médio, diante deste é um direito social, porém o projeto político altera-se conforme o governo vigente do momento e das legislações nele impostas e elaboradas. Portanto, é dever das escolas moldar o planejamento pedagógico de acordo com as diretrizes estabelecidas pelas diretrizes nacionais, buscando adequar a metodologia de ensino à realidade de cada fase do processo educativo de modo a favorecer o processo de ensino-aprendizagem.

8. A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS LÚDICAS NA SALA DE AULA

Na atualidade, observo que os jogos estão cada vez mais presentes na vida dos adultos, jovens e principalmente nas crianças, pois o lúdico vem contribuindo com o avanço e modificações dos meios sociais de modo reflexivo e didático, instruindo os alunos a se comunicar e interagir dentro e fora das salas de aulas.

O ensino de espanhol está ligado ao lúdico com o objetivo de promover e facilitar o ensino-aprendizagem de forma harmoniosa e interativa entre os alunos, facilitando a forma de pronunciar alguns elementos, como as palavras mais complexas, os números e sentenças lexicais.

Diante disso, percebo que os jogos interativos avançam cada vez mais na sociedade e nas escolas em diversas disciplinas pedagógicas como elemento norteador da aprendizagem, oferecendo mais conhecimentos e, de tal forma, que vem se adaptando de forma positiva nas línguas estrangeiras.

Nesse sentido, observo que as tecnologias recentes usadas nas salas de aulas, como o uso constante do celular, em que os alunos utilizam com rápido acesso na busca de informações, pesquisas, divertimentos e interações entre eles. Não que seja uma forma negativa de aprender, pelo contrário, é visto como um elemento tecnológico em busca do aprendizado.

Praticamente, as tecnologias devem ser aproveitadas pelo professor e aluno com o objetivo de conquistar plenamente a linguagem e o aprendizado, porém é necessário que o professor ofereça atividades lúdicas para complementar suas aulas com o objetivo de favorecer o conhecimento dos assuntos nas aulas de espanhol e nas demais áreas do conhecimento.

Nessa perspectiva, entendo que os jogos facilitam a desenvoltura dos alunos em sala de aula, sendo um instrumento educativo motivador

que oferece entretenimento para os alunos e também para o professor. Portanto, para os alunos, o lúdico utilizado na sala de aula em diversas disciplinas e principalmente na aula de espanhol, se torna um ingrediente muito importante na sua formação escolar e como futuro cidadão.

9. A FINALIDADE DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE LÍNGUA ESPANHOLA

Nos momentos das práticas docente na sala de aula, verifiquei que os jogos lúdicos fornecem aos alunos vários estímulos e sentimentos diferenciados como: o prazer de jogar; o entusiasmo em tocar as peças do jogo; a euforia individual em ganhar no jogo; sentimentos de raiva em perder ou fracassar numa partida; a interação com outros concorrentes da sala de aula; a alegria e o entusiasmo em receber uma recompensa pelo ganhar a partida do jogo.

Diante dessa realidade, o professor tem plena consciência que o jogo inserido nas suas aulas tem como objetivo favorecer ainda mais o aprendizado dos seus alunos de maneira espontânea crítica e social, uma vez que a proposta dos jogos lúdicos está envolvida com diversos fatores individualizados os quais irão variar de acordo com os grupos de alunos.

Com isso, o docente fará modificações e adequações em relação ao conteúdo que se quer ensinar para seus alunos, pois essa articulação de teoria e prática será desenvolvida e elaborada com responsabilidade pelo professor com o objetivo de alcançar seus objetivos no que se quer ensinar para os alunos respeitando o nível de escolaridade que eles se encontram na sala de aula.

Certamente, o professor pode interferir nos momentos dos jogos, porém no momento certo estimulando os alunos a refletirem em busca do conhecimento, da descoberta, do saber em recriar regras dentro do mesmo jogo para que haja estrutura na aprendizagem dos conteúdos fornecidos pelo professor.

Ressalto que a mediação do professor nas aulas com lúdicos é essencial no momento de repassar os objetivos das aulas porque ele domina o assunto tornando-os concreto para os alunos, desenvolvendo o gosto do brincar na sala de aula, propondo momentos de interação e descontração entre eles e o próprio professor, e, dessa forma, distanciando os limites em busca da criatividade, do pensar e do aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Afinal de contas, o aluno aprende espanhol brincando na sala de aula? Acredito firmemente que sim em virtude das minhas observações nas aulas de estágios em língua espanhola e através dos estudos teóricos sobre o assunto.

Posso afirmar que os alunos aprendem muito bem a partir dos jogos, das brincadeiras e das atividades lúdicas em sala de aula, sendo esse aprendizado diário muito eficaz para o desenvolvimento dos aspectos cognitivo, social, motor e afetivo.

Procuro explicitar no meu trabalho, por meio de estudo bibliográfico, e pelo que observei nas aulas de estágio supervisionado, que diversos autores comprovam, de fato, que as diversas atividades lúdicas são elementos cruciais no ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, por este motivo, busco valorizar os jogos como instrumento importante nessa mediação do conhecimento em relação à língua espanhola na sala de aula.

Minha intenção em realizar esta pesquisa no meu Trabalho de Conclusão de Curso foi mostrar, como ponto de partida para outros trabalhos e pesquisa em relação às atividades lúdicas nas aulas de espanhol, a importância dessa temática para a formação do professor e, conseqüentemente, para a sua prática em sala de aula com seus futuros alunos. Além de colaborar e promover, com as técnicas utilizadas, a construção da compreensão dos jogos, possibilitando aos alunos a noção das regras previstas pelos jogos, favorecendo o respeito, os limites, a razão, o conhecimento e a interação entre eles, articulando teoria e práticas oferecidas pelo professor na sala de aula.

Portanto, a discussão apresentada no presente trabalho me motiva e me traz muito entusiasmo e satisfação quanto ao aprendizado adquirido com essa temática, esperando contribuir para a prática docente e futuras pesquisas e especialmente para o aprendizado dos alunos de língua estrangeira, no caso, os de língua espanhola especificamente.

REFERÊNCIAS

ABNT - **Associação Brasileira de Normas Técnicas** - Disponível em: [http://<www.abnt.org.br>](http://www.abnt.org.br). Acesso em 10 de agosto de 2020.

BRASIL, **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação do Nível Médio**. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, 2018.

BROUGÈRE. Gilles. **O jogo e a educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

GARDNER, Howard. **Inteligência: um conceito reformulado**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GINER, M^a A. Ponce; ONIEVA, M^a M.Gutiérrez. **Qué hacer ante la indisciplina en las aulas?** Revista de Formació del Professorat, nº 4. Outubro, La Sènia, Paiporta, 2009. INSS 1887-6250.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens; o jogo como elemento da cultura**. 2 ed. São Paulo: perspectiva, 1980.

MARTINEZ, Pierre. **Didática de línguas estrangeiras**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

PIAGET. Jean. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro Bertrand Brasil, 1988.

PIAGET. Jean. **Formação do símbolo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIQUER, M^a José Labrador; MAGÁN, Pascuala Morote. **El Juego en la enseñanza de Ele**. Revista eletrônica internacional, p. 71-130. Septiembre, Grecia, 2008. INSS: 1576-7809.

SILVEIRA, Nádía Mara. **A persuasão no discurso argumentativo de sala de aula**. Maceió: EDUFAL, 2010.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VILLALBA, Carmem Pastor. **La evaluación de la comprensión oral en el aula de Ele**. Instituto Cervantes, nº 9, p. 1-37. Berlín, 2009. ISSN: 1885-2211.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 13^o ed. São Paulo: Cortez, 1996.