

ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Cláudia Maria da Silva Barbosa¹
Andreza Lopes²
Orientador: Prof. Dr. Wanderlan Alves³

INTRODUÇÃO

Este trabalho traz resultados e discussões obtidos durante a imersão no programa Residência Pedagógica, CAPES, cota 2018-2019, na Escola Cidadã Integral Francisco de Assis Gonzaga, situada na cidade da Prata/PB. As discussões evidenciadas aqui constituem um relato de experiência abordando o uso das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de língua espanhola dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da referida escola.

O objetivo deste trabalho é discutir a importância da prática lúdica nas aulas de língua espanhola e no processo de aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, observamos que, com o uso das atividades associadas a conteúdos gramaticais e de vocabulários, as aulas se tornaram mais significativas, interativas, participativas e dinâmicas, além de observarmos, também, uma maior motivação dos alunos em querer participar ativamente das aulas.

A inclusão das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem de língua estrangeira/espanhola promove a interação em sala de aula e desperta o interesse e a espontaneidade do aluno, além de reforçar o conteúdo abordado. As atividades lúdicas favorecem o contato entre os alunos, estimulam a capacidade criativa e, ainda, reforçam o conteúdo daquilo que foi aprendido. Deste modo, essas estratégias cognitivas são tão necessárias quanto as afetivas. Nossa motivação para a realização deste trabalho surge do contato com as práticas pedagógicas vigentes na maioria das escolas, que, por vezes, se tornam maçantes e até desmotivam o estudo da língua estrangeira pelos aprendizes, no nosso caso, da língua espanhola.

Em síntese, nosso trabalho visa a apontar o uso das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 9º ano do ensino fundamental, mostrando que, através

¹ Graduanda do Curso de Letras – Habilitação em Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, PB, claudiamaria528@gmail.com.

² Graduanda do Curso de Letras – Habilitação em Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, PB, andrezalopes2012@bol.com.br.

³ Professor da Universidade Estadual da Paraíba, alveswanderlan@yahoo.com.br.

dos jogos, promovemos um ambiente de descontração e intimidade, propiciando o desenvolvimento da subjetividade e a construção do conhecimento. Valorizar o jogo no espaço educativo é, pois, promover o acesso a novas experiências, novas relações e novos valores.

METODOLOGIA

A fundamentação metodológica para este trabalho toma por base o relato de experiência, assim como a pesquisa bibliográfica, com menção às contribuições de teóricos que estudam a temática do lúdico e da aprendizagem de línguas, tais como Santos (2006), que aborda a importância das atividades lúdicas, Teixeira (1995), que trata da importância do lúdico no ambiente escolar, e Andrade (2005), que fala da importância de aprender por meio do lúdico, dentre outros estudiosos.

DESENVOLVIMENTO

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

As atividades lúdicas no ensino se definem como todo e qualquer tipo de atividade alegre e relaxada, desde que possibilitem ao aluno uma via de atuar e interagir. Mesmo que o lúdico seja, costumeiramente, mais indicado para a educação infantil, é importante ressaltar que os jovens também podem ser beneficiados com as atividades lúdicas no processo de aprendizagem, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem da língua seja mais motivador, empático e prazeroso. Nesse sentido, as atividades lúdicas podem ser empregadas como um recurso pedagógico. Pois o

lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este

aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para a consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

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

Segundo Santos (2006), o ensino que envolve o lúdico favorece a aprendizagem do aluno e o trabalho do professor, por ter suas aulas mais interativas e dinâmicas, uma vez que “a função do lúdico oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (SANTOS, 1997, p. 9). Nesse sentido, as atividades devem ser preparadas de modo que resgatem os conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e que esses sejam significativos para os alunos, fazendo com que eles criem associações entre um e outro, para que os alunos estabeleçam uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios.

De acordo com Fernandez (2002), as atividades lúdicas, nas escolas e nas aulas de língua estrangeira, promovem uma aprendizagem mais significativa, já que viabilizam a comunicação, geram uma aprendizagem cooperativa e construtiva, além de exigir a participação oral dos alunos. Antes de aplicar qualquer atividade lúdica, para se fazer efetiva a participação dos alunos, se faz necessário conscientizá-los de que eles estão jogando com a gramática, com o vocabulário, isto é, devem saber quais conteúdos são inseridos nas atividades e quais são os objetivos do professor ao propor tais atividades.

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

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A experiência que aqui será relatada provém de nossa intervenção na Escola Cidadã Integral Francisco de Assis Gonzaga, situada na cidade da Prata/PB, com alunos do 9º ano do ensino fundamental da disciplina de língua espanhola, por meio do Programa Residência Pedagógica.

Observamos que os alunos precisavam de um objeto motivador e facilitador no processo de aprendizagem da língua espanhola. Deste modo, tomamos como objeto as atividades lúdicas e passamos a trabalhá-las para abordar os conteúdos de aquisição de vocabulário. Antes de relatar as aulas desenvolvidas, no entanto, é importante observar o ambiente em que os alunos estão inseridos, neste caso a sala de aula: se lhes é oferecido conforto para que desenvolvam suas atividades juntamente com o seu professor, se o espaço é ideal e confortável para desenvolver determinadas atividades, etc., afinal, o lúdico se constitui não só das atividades propostas, mas de todo um contexto que o propicie.

As aulas da turma analisada sempre aconteciam em dois espaços diferentes, esses são espaços confortáveis e grandes para a quantidade de alunos, cerca de 20. Dentre as atividades lúdicas trabalhadas em sala, como o bingo didático, “el juego de las palabras”, “el juego de memoria de las profesiones”, destacaremos aqui “El juego de memoria de los deportes”, que utilizamos para o ensino de vocabulário do campo semântico ligado ao esporte.

Antes de praticar a atividade proposta, os alunos tiveram um momento de aprendizagem do conteúdo. Tal etapa aconteceu na sala de aula. Por meio do material impresso entregue por nós, eles puderam conhecer alguns dos mais populares esportes praticados em regiões de falantes nativos de língua espanhola. Juntamente com os alunos, fizemos a leitura e a tradução das palavras referentes aos esportes, em seguida perguntamos a eles se praticavam algum dos esportes estudados. Aos que respondiam positivamente, solicitávamos-lhes que dissessem quais esportes praticavam. Após as discussões sobre o conteúdo, foi-lhes entregue impressa uma cruzadinha ou “sopa de letras” sobre os “deportes”. Nela, os alunos tinham que encontrar os esportes que estavam embaralhados. Nesta etapa, os alunos estavam trabalhando aspectos cognitivos da aprendizagem, para, por essa via, na aula seguinte, realizar a atividade lúdica propriamente dita.

Na aula seguinte, realizamos a atividade lúdica. Porém, antes de executá-la, nós a preparamos. Imprimimos fichas com os esportes estudados na aula, em uma ficha colocamos o nome do esporte e na outra a imagem do esporte, formando, assim, pares de nome e imagem, um total de 15 pares. Na sala de aula, no momento da brincadeira, explicamos para os alunos como a atividade seria executada e o objetivo que tínhamos ao realizá-la. Prontamente, os alunos pediram para ser uma disputa entre meninos e meninas. Aceitamos, já que isso apontava para uma motivação inicial entre eles típica do jogo como prática social: a disputa.

Em seguida, as fichas foram pregadas no quadro branco, a turma dividida em dois grupos: de um lado os meninos e do outro as meninas. Iniciamos a brincadeira, por ordem cada um do seu grupo ia até o quadro e retirava um par, aquele que acertasse a combinação marcava ponto para sua equipe. Durante o jogo, as equipes podiam ir combinando e dando detalhes e dicas de onde estavam, supostamente, os pares corretos.

A execução da atividade foi muito divertida, e foi notório o entusiasmo dos alunos participando, falando a língua espanhola no contexto do jogo, além do “espírito” de competitividade deles, sempre amigável. No final, as meninas acabaram formando mais pares de fichas do que os meninos e ganharam a brincadeira. Mas, para conquistarem o título de “campeãs”, elas tiveram que falar em língua espanhola todos os esportes encontrados pela equipe, e assim fizeram. É importante destacar a aprendizagem e o prazer e alegria em aprender brincando que os estudantes demonstraram e que se revelam um prêmio para nós, ali professoras.

Com a realização da atividade, pudemos perceber a interação entre os alunos, a competitividade, o entusiasmo, a participação, a afetividade entre professor e aluno, etc. Nesse sentido, pudemos confirmar que as atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, se bem realizadas, orientadas e adequadamente selecionadas, podem gerar resultados positivos. Finalizamos a descrição da atividade com uma frase proferida por uma aluna, no contexto da atividade realizada: “é muito divertido aprender brincando!”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este presente trabalho possibilitou uma pesquisa sobre o uso das atividades lúdicas como apoio no processo de ensino e aprendizagem de língua espanhola acompanhado de um relato de experiência. As reflexões a cerca desse estudo e da prática realizada realçaram a compreensão de que as práticas de ensino e aprendizagem da língua estrangeira não estão só voltadas a conteúdos meramente reproduzidos em livros didáticos, cartilhas, programas de ensino, etc., mas, sim, que se pode aprender por meio de práticas que sejam de fácil compreensão para os alunos e, ao mesmo tempo, muito exigentes, ao mobilizarem aspectos cognitivos, linguísticos e pragmáticos, neste caso, por meio do uso das atividades lúdicas. Constatou-se que o uso as atividades lúdicas em sala de aula podem vir a torna-se fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pois, através delas, os alunos conseguem desenvolver melhor as 4 habilidades de uso da língua (escrita, leitura, escuta, compreensão).

Espera-se, nesse sentido, que este trabalho sirva como incentivo de pesquisa para professores, educadores do ensino básico e médio, assim como para licenciandos, não só de língua espanhola, mas de outras línguas estrangeiras, também, para que procurem refletir sobre as possibilidades de práticas lúdicas em suas aulas. Que eles possam constatar, também, que o uso de tais práticas no ensino, neste caso o uso das atividades lúdicas, pode constituir-se numa ferramenta consistente e, além disso, alternativa à carência de materiais, tecnologias e, mesmo, infraestrutura ainda característica de muitas escolas, em todo o Brasil.

REFERÊNCIAS

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

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SANTOS, S. M. P. (org.). **O Lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

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

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