

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO ESPANHOL DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

Valeska dos Santos Pereira¹
Gilda C. Neves Ribeiro²
Izabel Miranda Rocha³

INTRODUÇÃO

Devido ao surgimento do coronavírus que desencadeou a pandemia da COVID-19 (SARS-CoV-2), a sociedade teve que enfrentar novas barreiras, sejam elas no âmbito pessoal, educacional, profissional ou econômico. O impacto global da pandemia inclui a instabilidade social, como também a vulnerabilidade emocional/mental, política, cultural, além do fechamento das instituições educacionais, que impossibilitou o modelo de ensino presencial, devido às medidas de isolamento/distanciamento.

Com as restrições da pandemia da COVID-19 e para que a educação brasileira não sofresse mais impactos negativos, o Ministério da Educação aprovou a resolução do Conselho Nacional de Educação (CNE) e divulgou a autorização para as escolas públicas/privadas oferecerem o ensino à distância com o intuito de prosseguir com o ano letivo e dar continuidade à escolarização. Tendo em vista isto, reconhecendo que a educação é fundamental para todos, o Programa Residência Pedagógica (PRP)/CAPES do curso de Letras/Espanhol, com o objetivo de potencializar a formação de graduandos em Licenciatura, nos inseriu também neste novo ambiente virtual educativo, nos presenteando com uma nova oportunidade de aquisição de conhecimento, como também nos instruindo como profissionais em formação.

Portanto, o presente trabalho é um relato de experiência que tem como intuito compartilhar como ocorreram as aulas de Língua Espanhola ministradas na modalidade remota, a partir da regência no Programa Residência Pedagógica, desenvolvido na escola-campo Nenzinha Cunha Lima, localizada na cidade de Campina Grande-PB.

¹ Graduanda do Curso Letras-Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba, aluna bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica. valeskasantos093@gmail.com

² Professora orientadora: prof^a. Dr^a. Universidade Estadual da Paraíba-PB/bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica. profgilda23@gmail.com

³ Preceptora bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica. izabel.rocha@professor.pb.gov.br

Este trabalho aborda o processo de ensino-aprendizagem através do uso da ludicidade presente nas ferramentas tecnológicas. O objetivo geral deste relato é partilhar o aprendizado e experiência prática adquiridos durante a preparação e execução de um minicurso de férias oferecido na modalidade remota. Para tanto, este trabalho recebe as contribuições teórica de Araújo (2016), Fantacholi (2015), Mercado (1999), Santana (2012), Teixeira (2018), entre outros autores que serviram como norte para esta pesquisa.

METODOLOGIA

O presente relato caracteriza-se por ser uma pesquisa bibliográfica, pois "qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto" (FONSECA, 2002, p.31). Qualifica-se por sua abordagem participativa, que "[...] caracteriza-se pela interação entre os pesquisadores e membros das situações investigadas" (GIL, 2008, p.55).

Para a construção deste trabalho nos baseamos nas experiências vivenciadas durante a regência no PRP, na escola-campo ECIT Nenzinha Cunha Lima. Assim, foi preciso trocar a sala de aula presencial pela videoconferência e para que as aulas online não se tornassem monótonas, se fez necessário a utilização de ferramentas lúdicas e educativas, como o Google Meet, o Padlet, o Wordwall, o vídeo, a música, o Google sala de aula, etc.

REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico no contexto de ensino-aprendizagem é visto como uma ferramenta metodológica que contribui para a aquisição do conhecimento, como também para a socialização e interação com a turma. Através dos jogos pedagógicos é possível envolver os alunos na prática educativa do professor promovendo um espaço de ensino mais dinâmico. Santana (2012, p. 20) afirma que:

O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Com respaldo em Teixeira (2018), afirmamos que a ludicidade não é apenas um instrumento de diversão que tem o poder de prender a atenção do alunado. Por este motivo, o professor deve encarar o seu uso na sala de aula com seriedade, planejar e desenvolver as atividades lúdicas com objetivos claros, registrar e avaliar as situações de aprendizagem,

perceber as necessidades dos alunos e organizar os espaços pedagógicos com materiais e brinquedos potencialmente significativos.

Sendo assim, o lúdico que antes era utilizado no ensino presencial, hoje se faz necessário no contexto remoto. Os educadores foram desafiados a resignar a sua prática de ensino devido a esta nova realidade educativa. Mediante um olhar psicopedagógico, com o propósito de abraçar o discente durante a aula, os docentes planejaram e envolveram o lúdico na sala de aula virtual, utilizando da sua criatividade e estratégias para produzir aulas mais dinâmicas. Ao incorporar os jogos na prática pedagógica é possível “[...] desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens” (FANTACHOLI, 2011, p. 5).

Assim, segundo Almeida (2009, p.01) “o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório [...]” tornando-se um instrumento pedagógico e dinamizado. Neste sentido, o professor pode utilizar o lúdico para incentivar o estudante em seu processo de desenvolvimento cognitivo, pois a ludicidade pode alcançar qualquer faixa etária e possui uma grande importância na contribuição do desenvolvimento linguístico do ser humano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como consequência do impacto mundial da pandemia e implementação do ensino remoto nas escolas brasileiras, os profissionais da educação precisaram buscar novas metodologias de ensino para que a nova realidade educacional fosse positiva. Assim, para diminuir os resultados danosos no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, durante as aulas online, os residentes pedagógicos perceberam a necessidade de desenvolver novas perspectivas e estratégias didático-metodológicas, buscando uma melhor possibilidade de integração do discente nesta nova modalidade de ensino.

Observamos, antecipadamente, que durante este período era necessário integrar a tecnologia no processo educacional e que seria fundamental mapear estratégias didáticas para ajudar os alunos durante a aquisição do conhecimento. Para que as aulas ministradas fossem atrativas e eficazes, antes da nossa intervenção foi importante observar as aulas online na escola campo ECIT Nenzinha Cunha Lima, situada no município de Campina Grande/ PB.

Buscamos auxílio nos recursos digitais como mediadores de conhecimento para o processo de ensino-aprendizagem. Segundo Brito (2020), o uso do lúdico mediante as novas tecnologias durante a modalidade remota é visto como uma forma para reaproximar o educador e o educando, para que com isso sejam alcançados resultados positivos, no que diz respeito ao rendimento dos estudantes e para que eles consigam superar as dificuldades de aprendizagem encontradas.

Embora a ludicidade da tecnologia tenha sido uma grande aliada em nossa trajetória, ainda houve alguns obstáculos. A falta de contato visual/físico com o aluno e a falta de infraestrutura e acesso às tecnologias foram alguns desafios que enfrentamos durante a nossa regência ao longo do Programa Residência Pedagógica. A quantidade de aulas semanais da disciplina de língua espanhola na escola-campo na qual intervimos, foi outro obstáculo, já que a carga horária não era suficiente para completar todo o período de regência e observação exigido pelo PRP.

Para complementação da carga horária, foi necessária a criação de um curso de curta duração para continuar com a nossa intervenção. Foi através deste desafio que surgiu uma grande oportunidade, na qual criamos um minicurso de férias intitulado como “As telenovelas e o lúdico como ferramenta didática para a aprendizagem do espanhol”, com intuito de seguir com a nossa regência, como também trabalhar a língua espanhola nas aulas remotas por meio do lúdico. O minicurso foi voltado para o gênero audiovisual (telenovelas) por se tratar de um meio de comunicação mais conhecido, interativo, acessível e lúdico.

Nossa abordagem de ensino na modalidade digital foi voltada para o diálogo entre professor-aluno, utilizando, a princípio, a música como recurso lúdico-educativo. A música nos aproximou dos alunos e foi indispensável durante a prática das habilidades auditivas/escritas dos discentes, tendo em vista que a música “[...] como elemento lúdico, pode ser utilizada para trabalhar as habilidades da língua e os componentes do sistema linguístico, bem como para promover interação, motivação e criar uma atmosfera de aprendizagem mais prazerosa e descontraída” (MOREIRA; SANTOS; COELHO, 2014, p. 41).

Outra ferramenta lúdica presente nas aulas expositivas dialogadas durante o ensino-aprendizagem do espanhol foi o uso de vídeos como ferramenta didática/interativa. Como resultado da utilização da ferramenta audiovisual na sala de aula, deu-se início a um processo criativo, no qual o discente foi responsável pela criação de um vídeo caseiro em

espanhol. O aluno pode escolher uma cena da sua telenovela favorita e interpretá-la, trabalhando assim as quatro habilidades linguísticas do idioma: falar, escrever, ouvir e ler.

Além disso, por meio de uma proposta literária, trabalhamos a leitura e escrita de poesia (versos irregulares), como também o estado psíquico e o bem estar mental dos discentes. Utilizamos a poesia no contexto remoto de maneira singular, indo além da literatura, pois a mesma foi uma ferramenta através da qual nos conectamos com os nossos sentimentos mais íntimos e conseguimos expressar nossas emoções. A poesia no contexto remoto foi um instrumento terapêutico que proporcionou o autoconhecimento para as professoras e estudantes.

Como resultado de trabalhar a leitura/escrita de poesia no ensino remotos, surgiu o Ebook intitulado como “Torbellino de Sentimientos⁴”, no qual os estudantes escreveram poemas com a sua própria marca poética. Esta estratégia possibilitou, não só a prática das quatro destrezas linguísticas, como também a possibilidade de “[...] desenvolver aquilo que é atualmente designado como quociente emocional, ou para os poetas, o crescimento da inteligência do coração (FERREIRA, [s.d], online). Assim, cada poema do livro eletrônico traz a marca do seu autor, transmitindo os seus dilemas e as suas emoções.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da nossa vivência e experiência adquirida durante o PRP, reconhecemos a importância da abordagem inovadora, como também a necessidade da implementação de ferramentas tecnológicas nas aulas remotas durante o ensino-aprendizagem do espanhol. É notório que a ludicidade por intermédio da tecnologia foi fundamental durante a nossa regência. Ela quebrou barreiras impostas pelo ensino a distância, facilitou o contato com a turma, que mesmo não estando fisicamente presente em um ambiente escolar, possibilitou que a prática pedagógica prosseguisse.

Cabe salientar, que a experiência que o Programa Residência Pedagógica nos proporcionou foi de extrema importância para o nosso processo de formação inicial. O Programa garantiu nossa preparação profissional, enquanto graduandas do Curso de Letras Espanhol, inserindo-nos no contexto educacional e colocando-nos, embora de maneira virtual, em contato direto com o alunado e com a prática docente.

⁴ Tradução nossa: Turbilhão de sentimentos.

Fica evidente, portanto, que os resultados obtidos, de modo geral, durante a vivência com o PRP, foram positivos, enriquecedores e contribuíram para a troca de saberes entre a Universidade e a escola-campo. Sendo assim, não resta dúvida de que a formação inicial que recebemos, e a prática docente que desenvolvemos durante esse período de 18 meses, influenciará diretamente, e de forma positiva, em nosso exercício profissional.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Códigos de financiamento: 88887.542667/2020-00 (Valeska dos Santos Pereira).

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> . Acesso em: 28 de janeiro de 2022.

BRITO, M.D.O. **O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino remoto**. Educação como (re)Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos. Maceió-AL. 2020.

Diário Oficial da União. **Órgão:** Ministério da Educação/Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Gabinete. Portaria nº 206, de 4. set. de 2018.

FANTACHOLI, F. N. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar psicopedagógico**. Revista Científica Aprender, 5ª ed: 12/2011. Disponível em: www.revista.fundaçãoaprender.org.br. Acesso em: 01/03/2022.

FERREIRA, Daniela. **O Poder Transformador Da Poesia**. Pme.pt. Disponível em: <<https://pme.pt/poder-da-poesia/#:~:text=A%20poesia%20permite%2Dnos%20ent%C3%A3o,crescimento%20da%20intelig%C3%A2ncia%20do%20cora%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 20 de jan. 2022.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008. /

SANTANA, A. NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação**. The history of playful in education. Revemat: Revista Eletrônica de educação Matemática, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, maio 2012. ISSN 1981-1322.

MOREIRA, A.C.; SANTOS,H.; COELHO, I. S. **A música na sala de aula - a música como recurso didático**. UNISANTA Humanitas – p. 41-61; Vol. 3 nº 1. 2014.

TEIXEIRA, K. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico** [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2018.