

# LUDICIDADE NO ENSINO DE ESPANHOL: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DOCENTE

Maria Aparecida Nunes Ferreira<sup>1</sup>

## Resumo

Este relato visa oferecer reflexões sobre a utilização da abordagem lúdica como uma maneira de promover a dinamicidade e a oralidade nas aulas de Língua Espanhola. Além de, também, apresentar estratégias que podem contribuir para o planejamento pedagógico numa metodologia lúdica, auxiliando a prática do professor, como também, na aprendizagem dos alunos. Assim, relatando as experiências positivas decorrentes da aplicação dessa estratégia pedagógica em sala de aula, foi notável o progresso dos alunos ao empregarem a oralidade com maior frequência através dessa abordagem, bem como o meu próprio desenvolvimento como docente.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Desenvolvimento; Ensino-aprendizagem; Espanhol.

## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa visa destacar as vantagens de uma abordagem lúdica no ensino do espanhol como língua estrangeira, direcionada aos alunos do Ensino Fundamental, Anos Finais. Este relato delimita toda a experiência adquirida por meio do projeto Residência Pedagógica (PRP) em Letras Espanhol, destacando o desenvolvimento linguístico alcançado pelos alunos envolvidos, como também, o meu desenvolvimento como docente.

Este estudo se propõe a explorar a metodologia lúdica, investigando a riqueza de opções pedagógicas que podem ser utilizadas em sala de aula. Contrariando preconceitos que rotulam essa metodologia como apenas brincadeiras sem propósito definido, o que acaba por desmerecê-la no contexto educacional.

O Programa Residência Pedagógica (PRP), promovido pela CAPES, destina-se aos cursos de licenciatura e proporciona aos discentes residentes uma imersão direta na prática docente, inserindo-os no ambiente escolar para aprimoramento profissional (CAPES, 2018). Isso permite a aplicação prática das teorias estudadas ao longo do curso, além disso, essa experiência também contribui para o desenvolvimento da identidade docente, permitindo que o residente compreenda e se identifique com metodologias de ensino que melhor correspondam ao seu perfil pedagógico.



<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Letras/Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, maria.aparecida@aluno.uepb.edu.br

Assim, alguns dos objetivos delineados pela CAPES para o programa Residência Pedagógica incluem o estímulo à formação do docente, permitindo a aplicação ativa das teorias aprendidas durante o curso na prática em sala de aula. Como de acordo com a citação:

I. Aperfeiçoar a formação dos discentes de cursos de licenciatura, por meio do desenvolvimento de projetos que fortaleçam o campo da prática e conduzam o licenciando a exercitar de forma ativa a relação entre teoria e prática profissional docente, utilizando coleta de dados e diagnóstico sobre o ensino e a aprendizagem escolar, entre outras didáticas e metodologias; II. Induzir a reformulação do estágio supervisionado nos cursos de licenciatura, tendo por base a experiência da residência pedagógica [...] (CAPES, 2018, p. 1).

Desse modo, com base nesta pesquisa sobre o emprego da ludicidade em aulas de espanhol como língua estrangeira, busca-se oferecer a reflexão sobre o seu uso como uma alternativa viável para introduzir um elemento motivador em sala de aula, não apenas para os estudantes, mas também para os professores. Salientando os benefícios da utilização de uma metodologia lúdica para os alunos, uma vez que podem desenvolver-se de forma independente, o que é necessário na aprendizagem de uma língua estrangeira ter autonomia para se expressar, podendo assim relacionar o conteúdo aprendido com o que se é necessário para uma plena comunicação.

Nesse contexto, pretendo compartilhar as experiências adquiridas ao longo do projeto, por meio de um estudo de caso de natureza descritiva e bibliográfica, relatando os períodos de intervenção em sala de aula enfatizando os benefícios e desafios enfrentados no durante o projeto.

## **2 CONTEXTUALIZAÇÃO:**

O período de atuação efetiva em sala de aula ocorreu de março a dezembro de 2023, durante o qual foram realizadas atividades envolvendo observações e intervenções na E.M.E.F. MARIA LAURICEIA DE FREITAS, uma instituição da rede municipal de ensino na cidade de Monteiro/PB.

Antes do período de intervenção em sala de aula, foram conduzidas reuniões semanais de forma virtual através do Google Meet, envolvendo as professoras orientadoras, a preceptora e os residentes pedagógicos. Sendo uma das etapas de mediação do projeto em que se realizava leituras e discussões teóricas de pontos cruciais que poderiam ser utilizados futuramente durante a etapa prática do PRP.

Além disso, como uma etapa de adaptação, nosso primeiro contato na escola consistiu em um período de observação em sala de aula com as turmas em que ficamos alocados. Durante esse período de observação, foi possível perceber o perfil de cada turma que seria trabalhado, como seus pontos fortes e fracos para que houvesse uma adaptação pedagógica condizente com a realidade das turmas, que no meu caso, foram as turmas de 6º e 7º do Ensino Fundamental II, da escola E.M.E.F. MARIA LAURICEIA DE FREITAS.

A segunda fase do projeto envolveu a intervenção nas aulas de espanhol com as turmas do 6º C e 7ºC, com a orientação da professora preceptora. Foi durante este período que o planejamento e a ministração das aulas foram efetivamente iniciados.

### **3 POTENCIALIZANDO A APRENDIZAGEM DE ESPANHOL: ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS DE INTERAÇÃO E MOTIVAÇÃO:**

A busca por aprimorar a dinâmica em sala de aula como também a produtividade é uma preocupação constante, sobretudo no contexto do ensino de línguas estrangeiras, onde o tempo destinado a essa disciplina geralmente se restringe a uma única aula semanal, com cerca de 45 minutos de duração em média. Com o intuito de aprimorar a eficácia das aulas e evitar a monotonia no ambiente escolar, o uso de atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras é vista como uma abordagem valiosa, servindo como um estímulo motivacional para os alunos, especialmente dentro da perspectiva comunicativa.

Segundo Santos (2001, p. 15): “A educação pela via da ludicidade se propõe a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender jogando inspirado numa concepção de educação além da instrução”. Com base nisso, a utilização da ludicidade no contexto estudantil é bastante enriquecedora, pois dá a oportunidade de oferecer aos alunos uma nova experiência educativa, sendo possível aprender jogando ou por meio de outras dinâmicas interativas para se praticar o que é visto em sala de aula de uma maneira mais dinâmica.

Durante as aulas, procurei trazer recursos didáticos, como o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's), aproveitando minha afinidade com o tema, para trazer um aspecto lúdico e interativo para a sala de aula. Contudo, deparei-me com a falta de acesso à internet em sala de aula e a dificuldade de ter sempre à disposição um projetor, devido à pouca quantidade de equipamentos disponíveis para atender às demandas da escola.



Apesar disso, fiz algumas adaptações para aproveitar as TDIC's como um recurso pedagógico viável para o ensino de espanhol. Sempre que possível, utilizei conteúdos do site Wordwall, uma plataforma digital que oferece diversas dinâmicas pedagógicas. Para contornar a limitação de falta de acesso à internet em sala de aula, tirei capturas de tela dos conteúdos e editei para criar slides, já que na realidade da escola era possível utilizar slides em sala de aula, desde que mediante agendamento prévio do projetor.

Obviamente, com essa adaptação se perdeu grande parte da *gameficação* que o site oferece, porém, houve uma participação bem efetiva dos alunos nas atividades propostas. Por exemplo, ao se trabalhar com o 6º ano o tema “los sustantivos”<sup>2</sup>, após apresentar o conteúdo de uma forma expositiva, para encerrar a aula, utilizei os slides do conteúdo do wordwall como uma revisão do conteúdo, os slides eram projetados no quadro, permitindo que os alunos interagissem com o conteúdo ao escrever nele.

Esta dinâmica consiste em uma adaptação de material do wordwall, em que os alunos precisam separar os substantivos nas categorias próprios e comuns. A dinâmica consistia em que cada estudante viria ao quadro, escolheria um substantivo e escreveria no quadro de acordo com sua categoria.

A aula teve um bom nível de interatividade e os alunos puderam revisar o conteúdo de uma forma lúdica, participavam de forma descontraída, praticando o vocabulário anteriormente aprendido. Isso ajudou a superar a timidez de alguns alunos, que anteriormente relutavam em participar de dinâmicas como a leitura colaborativa, com isso percebi que utilizar atividades lúdicas pode ajudar bastante nesse sentido.

Dessa forma, a inserção de elementos lúdicos em um ambiente escolar é extremamente enriquecedora, pois proporciona aos discentes uma experiência educacional diferenciada, permitindo que aprendam de uma forma mais envolvente por meio de jogos com propósito educativo ou outras atividades interativas.

Outro aspecto trabalhado por meio dessa metodologia é a motivação dos alunos em sala de aula. A motivação desempenha um papel crucial no processo de ensino

---

<sup>2</sup> O plano de aula e atividade adaptada do Wordwall mencionados ao longo do relatório está disponível neste link: [https://drive.google.com/file/d/1xnLVaK-mTsknSCwA5hNyA9P4tW4hu\\_Mp/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1xnLVaK-mTsknSCwA5hNyA9P4tW4hu_Mp/view?usp=sharing)





e aprendizagem, impactando diretamente a quantidade de interação entre aluno e professor, bem como o engajamento com o conteúdo ensinado. Buscar manter os alunos motivados é uma tarefa desafiadora, pois requer a implementação de atividades imersivas, lúdicas e estimulantes, adaptadas ao tempo disponível em sala de aula.

Assim, buscando trazer uma proposta de revisão mais lúdica, optei por utilizar o Kahoot como recurso, aproveitando o acesso à sala de informática da escola. As atividades do Kahoot foram elaboradas com base nos conteúdos abordados ao longo do bimestre, proporcionando uma abordagem interativa para revisão, fugindo das avaliações tradicionais.

A participação na atividade se mostrou bem satisfatória, os alunos gostaram muito da proposta de se revisar os conteúdos por meio de um jogo o que fez com que pudessem competir entre si para melhor pontuação, o que proporcionou uma grande interação e motivação para participar da atividade proposta. Foram elaboradas um total de 12 perguntas. Antes de prosseguir para a próxima pergunta, eu dedicava um momento para explicar os erros, uma vez que alguns alunos erraram algumas questões, o que é algo comum em uma atividade de revisão.

Segundo Camargo e Souza (2019, p. 599): “Os alunos motivados para aprender são capazes de participar de atividades que acreditam que os ajudarão a aprender, como seguir cuidadosamente a instrução, organizar mentalmente e ensaiar o material a aprender.” Deste modo, o aspecto motivacional deve ser posto sempre em pauta, visto que é um dos fatores que contribuem em uma aula de qualidade, pois, o que de fato faz com que os alunos se sintam como protagonistas de sua aprendizagem, é sua motivação.

### 3.3 RESULTADOS

A Residência Pedagógica me forneceu a oportunidade de vivenciar a prática docente de uma maneira direta, em seus aspectos positivos e negativos, podendo entender a complexidade que se é dar aulas e lidar com os alunos. As experiências obtidas em campo são, sem dúvidas, o que de mais valioso se pode ter por meio da participação no PRP. Foi possível confrontar o meu medo de dar aulas e uma dificuldade antiga em relação a planejamento de aulas, o que, por meio do projeto, posso dizer que foi superado.

Além disso, nos momentos em sala de aula, foi possível testar abordagens

metodológicas que melhor se adaptavam ao perfil de cada turma, fazendo com que fosse possível criar atividades que fossem melhor aproveitadas e tendo assim aulas mais produtivas.

Durante o período em que estive na sala de aula, pude colocar em prática o conhecimento adquirido durante os minicursos ofertados ao longo do projeto, adaptando-o à realidade específica da escola. Nas minhas aulas de espanhol, foram amplamente empregados dois recursos das TDIC's: Wordwall e Kahoot. Essas ferramentas demonstraram ser eficazes para o ensino da língua espanhola, proporcionando momentos de dinamismo ao conteúdo, especialmente o Kahoot. Este último foi utilizado como uma ferramenta de revisão ao final de cada bimestre, aproveitando o espaço da sala de informática da escola. Esta abordagem se revelou uma alternativa viável como método avaliativo, recebendo uma excelente aceitação por parte dos alunos.

#### 4 CONCLUSÃO

A participação no programa PRP, foi de extrema importância para minha carreira e por meio dele adquiri lições e obtive respostas para dúvidas pessoais que tinha em relação a prática docente. Apesar do período efetivamente em sala de aula ter sido um pouco curto, as experiências vividas foram valiosas para mim e com este aprendizado tenho a certeza de que tive uma evolução pessoal como também profissional.

Minha atuação me levou a refletir sobre as dificuldades inerentes à profissão, como a falta de recursos, como acesso à internet, sala de aulas lotadas e as possíveis alternativas para superar os desafios enfrentados no dia a dia em sala de aula. Entendo que a sala de aula, o diálogo e também a construção de uma relação amistosa e cordial com os alunos é um fator diferencial para que se possa ter um ambiente de aprendizagem.

#### REFERÊNCIAS

Bacelar, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil** / Vera Lúcia da Encarnação Bacelar. - Salvador : EDUFBA, 2009.

CAMARGO, C. A. C. M.; FERREIRA CAMARGO, M. A.; OLIVEIRA SOUZA, V. de. A importância da motivação no processo ensino-aprendizagem. **Revista Thema**, [S. l.], v. 16, n. 3, p. 598–606, 2019. DOI: 10.15536/thema. V16.2019.598-606.1284. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1284>. Acesso em: 02 fev. 2024.

DA SILVA, Ana Maria; PESSOA, Mara Peixoto. **Recursos didáticos e inovações**

**tecnológicas no ensino de língua estrangeira moderna.** Curitiba: UENP, 2014. p. 01-25.

Do Carmo Staniek, Jamile. **Ludicidade Epistêmica: Poéticas De (re)construção De Sentidos Em PLE E PLH.**" Fórum Linguístico 20.2 (2023): 8862-875.

PROGRAMA de **Residência Pedagógica.** [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 11 de fev. 2023.

SANTOS, S. M. P. dos (org.). **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, S. M. P. **Educação, arte e jogo.** Petrópolis: Vozes, 2006. \_\_\_\_\_. A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001. \_\_\_\_\_. O Lúdico na Formação do Educador. Petrópolis: Vozes, 1997.

SPUDEIT, Daniela. **ELABORAÇÃO DO PLANO DE ENSINO E DO PLANO DE AULA.** 2014. 8 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Biblioteconomia, Biblioteconomia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Unirio, Rio de Janeiro, 2014.

