

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DO ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Ana Paula Marques de Araújo

Universidade Estadual da Paraíba

apmontadas@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo discutir sobre a importância do lúdico como ferramenta metodológica no processo de ensino aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. Para a realização deste trabalho foi necessário buscar saberes que pudessem oferecer respostas para a seguinte indagação: De que modo prático o emprego de atividades lúdicas podem ser apresentadas nas aulas de espanhol? A busca por tentar entender tal questionamento, nos levou a encontrar caminhos que podem ser trilhados pelos professores que utilizam esta metodologia de forma prática e inovadora em sala. A partir de uma pesquisa bibliográfica será contextualizado o significado do termo "lúdico", juntamente com a importância da atividade lúdica, conseguinte, faremos uma breve retomada da sua evolução através do tempo até a atualidade, considerando seus nuances dentro do âmbito escolar, posteriormente será feito um resgate do contexto sócio histórico dando ênfase ao lúdico nas aulas de espanhol. Para tanto, foram utilizados como aportes teóricos: Morin (2001), Piaget(1998), Vygotsky (1984), Huizinga (1996), entre outros, estes, apresentam estudos de grande relevância sobre esta temática, proporcionando uma leitura significativa sobre a utilização dos jogos na educação. A ludicidade é algo presente no ser humano desde a infância, e através de tal ação, as crianças e adolescentes além de se divertirem, também se desenvolvem como sujeitos.

Palavras-chave: Lúdico, língua estrangeira, Espanhol, Ferramenta metodológica

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo discutir sobre la importancia del lúdico como herramienta metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera. Para la realización de este trabajo fue necesario buscar saberes que pueden ofrecer respuestas para la siguiente indagación: ¿De qué modo práctico el empleo de actividades lúdicas pueden ser presentadas en las clases de español?

(83) 3322.3222

contato@cintedi.com.br

www.cintedi.com.br

La búsqueda por intentar entender tal cuestionamiento, nos llevó a encontrar caminos que pueden ser trillados por los profesores que utilizan esta metodología de forma práctica e innovadora en sala. A partir de una investigación bibliográfica se contextualizará el significado del término "lúdico", junto con la importancia de la actividad lúdica, por lo tanto, haremos una breve reanudación de su evolución a través de los tiempos remotos hasta la actualidad, considerando sus matices dentro del ámbito escolar, posteriormente se hará un rescate del contexto socio histórico dando énfasis al lúdico en las clases de español. Fue utilizado como aportes teóricos: Morin (2001), Piaget (1998), Vygotsky (1984), Huizinga (1996), entre otros, estos, presentan estudios de gran relevancia sobre esta temática, proporcionando una lectura significativa sobre la utilización de los juegos en la educación. La ludicidad es algo presente en el ser humano desde la infancia, y a través de tal acción, los niños y adolescentes además de divertirse, también se desarrollan como sujetos.

Palabras clave: Lúdico, lengua extranjera, Español, Herramienta metodológica,

INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento e perpetuação da espécie humana em vários âmbitos, seja ele familiar, escolar ou social. Através da família, dos meios de comunicação e da escola, percebemos que a educação se faz presente constantemente na vida de todos os seres humanos, desde seu nascimento até a fase adulta, e é na vida diária por intermédio dos contatos primários entre familiares, amigos e sociedade que ocorre a educação assistemática (informal), a mesma advém da observação do comportamento dos mais velhos, como também da convivência com outros membros na sociedade, possibilitando com isso, aprendizado com cada grupo social. A expressão popular “Quanto mais se vive, mais se aprende” nos faz refletir este processo contínuo de aprendizagem. Embora a educação informal esteja sempre presente no cotidiano dos indivíduos, a mesma não é suficiente, pois se faz necessário preparar o indivíduo também para atuar em diferentes papéis na sociedade, para ter uma profissão, ser pai ou mãe de família, exercer a cidadania, etc. Já o processo de educação que conceituamos como educação sistemática (formal), provém da construção de conhecimentos sobre determinados legados culturais, técnicas ou modos de vida, e é dada no ambiente escolar, fundamental na formação do senso crítico. A escola é um espaço de interação que proporciona aos alunos as condições necessárias para que ocorra a construção do conhecimento, sendo o professor, o responsável por fazer com que os alunos se debruce sobre a realidade, tentando entendê-la, portanto, se faz necessário compreender que a Educação é uma constante busca de conhecimentos que possibilitará uma interação na sociedade.

Falar sobre o papel da educação e os problemas que a cerca não é fácil, ensino de mal qualidade, fulga escolar, problemas de políticas

(83) 3322.3222

contato@cintedi.com.br

www.cintedi.com.br

educacional, desinteresse nas aulas, entre outros, é uma realidade que enfrentamos no campo escolar, tais motivos citados, nos faz repensar um novo método de transmissão para construção do conhecimento que promova aprendizagem e desenvolvimento integral dos aspectos sociais, físicos, afetivos, culturais e cognitivos. Segundo Edgar Morin (2001), o ambiente escola é o espaço perfeito para dar início a uma transformação dos paradigmas, é preciso que o contexto tenha um profundo significado para os alunos.

O papel da educação é de nos ensinar a enfrentar a incerteza da vida; é de nos ensinar o que é o conhecimento, porque nos passam o conhecimento mas jamais dizem o que é o conhecimento. (...) Em outras palavras, o papel da educação é de instruir o espírito a viver e a enfrentar as dificuldades do mundo (MORIN, 2001).

A priori, o professor como mediador da aprendizagem, sempre irá estimular o aluno de maneira prazerosa a aprender e reaprender em cada aula, atento as necessidades e dificuldades de cada aluno. Nos enquanto educadores somos convidados a repensar novos métodos de ensino que promova prazer e aprendizado, com isso, propomos com este estudo mostrar um novo caminho a ser trilhado pelos os professores utilizando o lúdico como ferramenta metodológica nas aulas de espanhol, pois é viável para o ensino, já que as atividades realizadas através deste recurso possibilitam preencher as lacunas deixadas pelo método de transmissão recepção. Segundo Santos (2006, p. 9):

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Através da ludicidade e do seu riquíssimo universo na sala de aula, com o uso dos jogos brinquedos e brincadeiras, percebemos assim, que este caminho para a construção do saber, leva os alunos a manifestarem sua criatividade, competitividade, raciocínio lógico rápido, como também a desenvolver suas habilidades físicas e mentais, pois o lúdico é uma ferramenta que tem possibilitado aos aprendizes uma aula empírica de grande relevância para o desenvolvimento cognitivo. As atividades lúdicas se dividem em três modalidades: jogos, brinquedos e brincadeiras. Normalmente tem-se em mente que o espaço lúdico ideal seja estádio, ginásio, praça, parque, jardim, na verdade, não é necessário a existência de espaços lúdicos, pois as atividades lúdicas podem acontecer em qualquer ambiente. O que a tornará mais agradável e prazerosa, não é o local em que se realizará, mas o propósito que esta atividade possui e o efeito destinado à mesma. A ludicidade faz

parte da vida de todos os seres humanos, sendo assim, todo espaço pode ser classificado como lúdico e o que determinará isto é a atividade realizada e se ela está ou não caracterizada como lúdica.

A EVOLUÇÃO DA LUDICIDADE NO TEMPO

O ato de brincar se faz presente em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a atualidade. Na Pré-história o brincar era algo natural para o ser humano, pois através dos desenhos e pinturas encontrados nas cavernas, como também elementos criados pelo homem desta época para fabricar armas e outros utensílios, nos leva a crer, que o homem primitivo foi construindo ludicamente sua história, reunindo prazer e alegria ao relacionasse com o meio.

Segundo Huizinga (1971, p.07) “Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”. Nas primeiras civilizações do ocidente, dentre elas Egito, Grécia e Roma até os adultos também brincavam, é toda a família participava desse momento, que se caracterizava como educativo, no fato de ensinar os ofícios e as artes para as crianças. Na Civilização Egípcia os jogos eram semelhantes ao xadrez e damas, no esporte havia luta e natação, eram valorizados também: a pesca, a caça o apanhar de aves, a bola de couro e as bonecas. Na Civilização Grega, a música, a dança a ginástica a pintura o amor ao esporte, a religiosidade eram formas de alcançar a paz e a harmonia entre as cidades.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, (Platão, 427-348) afirmava que os primeiros anos da vida da criança deveriam ser ocupados com os jogos educativos praticados em comum, pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. (ALMEIDA, 1998, p.29)

Platão, (367 a.C.) apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos. Na Civilização Romana os jogos estavam ligados ao preparo físico, a estética, jogavam bola e como isso, aprendiam a manter boas relações entre eles, buscando estabelecer o equilíbrio emocional. Na Idade Média os jogos eram utilizados para divulgar princípios, a moral, a ética e conteúdo de disciplinas escolares, os brinquedos eram de uso coletivo, igual para ambos os sexos, tais como: pião, bola, cavalo de pau, boneca ente outros. Na Idade Moderna percebemos que as crianças assim que ocorria o desmame, ainda em fase precoce, eram incluídas no mundo adulto, faziam qualquer tipo de atividade, trabalhavam

frequentavam bares, ambientes noturnos e etc. Já na idade contemporânea que se inicia no final do século XVIII até os dias de hoje, e marcada pela a revolução industrial, que trouxe com sigo a industrialização dos brinquedos, nessa época, há relatos que muitas crianças eram criadas nas ruas sem a fiscalização dos pais ou responsável, enquanto outras trabalhavam arduamente junto com os pais nas fabricas para aumentar a renda, o lúdico era vivido de uma forma não tão intensa, porque eram rápidos os momentos entre uma tarefa e outra para brincar. No final do século XIX início do século XX o trabalho infantil é substituído pela escola, a comunidade escolar começa a entender a importância da educação para o desenvolvimento das crianças em fase adulta. Embora o lúdico esteja presente desde o início da humanidade, percebemos que em diferente épocas não foi valorizado e visto como importante na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças, pois era entendido como uma recreação, distração ou uma maneira de extravasar energia. Piaget (1998), ressalta que existe três tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício o símbolo e a regra, e que a criança desenvolve-se a partir da livre manipulação de materiais variados passando a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Os jogos e as atividades lúdicas, não são apenas meios de entretenimento para as crianças, e sim meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para Vygotsky (2007) a “brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específica são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere.” Ressalta também que “as brincadeiras e os jogos oportunizam a criança a três importantes características, a imitação, a regra e a imaginação.”

Vygotsky (1989, p. 109) afirma que “[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa [...]”. Compreendemos que, por um lado a criança reproduz e representa o mundo por meio de diferentes situações criadas no ato de brincar, por outro lado a reprodução se faz mediante um processo ativo de reinterpretar o mundo, onde desta forma será aberto lugar para uma nova invenção e produção de novos significados, novos saberes e práticas. Como assegura Machado:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança

pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda”. (MACHADO, 1994, p.37).

LÚDICO E ESPANHOL

É um desafio trabalhar com a língua espanhola nas instituições públicas e privadas, porque, segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) do Ministério da Educação (MEC), Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, no artigo 36º, o parágrafo III diz que “será incluída uma língua estrangeira moderna, como disciplina obrigatória”, porém, cabe à comunidade escolar escolher as línguas conforme a localização geográfica e realidade social em que a escola se encontra inserida. O ensino dessa língua tem sua oferta obrigatória, mas a matrícula do aluno como sendo facultativa, caso a escola escolha outra língua como obrigatória. Embora o E/LE seja obrigatório e representar uma oportunidade de os estudantes dominarem uma segunda língua, os resultados nem sempre são satisfatórios. Conforme a afirmação de Santos (2001), percebe-se uma apatia dos estudantes em relação à disciplina de espanhol, havendo a necessidade de se rever as metodologias adotadas e investir-se em ações que possibilitem uma nova postura desse público em relação à aprendizagem dessa língua. Analisando essa linha de pensamento, torna-se relevante empregar a ludicidade no ensino de E/LE nas escolas públicas da rede estadual, desta forma, contribuirá para alterar a realidade do ensino dessa língua nas escolas de ensino fundamental ao médio.

Vigostysk (1998) e Santos (2006) defendem o ensino por meio de atividades lúdicas. Pois segundo os mesmos, o ensino envolvendo a ludicidade favorece tanto na aprendizagem do estudantes como também, no trabalho do professor por ter suas aulas mais interativas e mais dinâmicas, portanto “a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (SANTOS, 1997, p. 9).

Para utilizar o lúdico como ferramentas nas aulas de espanhol, Antunes (2008) ressalta, que o educador deve ter conhecimento de quatro elementos que justifica a aplicação dos jogos. São eles:

a) Capacidade para reconstituir a autoestima do aluno: o autor propõe que o uso dos jogos não pode ser muito difíceis a ponto de superar a capacidade de solução, pois proporcionará ao estudante a sensação de fracasso ou incapacidade, como também, não podem ser muito fáceis para não se tornarem desinteressantes por parte do aluno. “[...] é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem

desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo.”

b) Condições psicológicas que favoreça a atividade: o autor diz que os jogos devem ser utilizados como métodos para combater a apatia do estudante, visto que esta ferramenta insere os indivíduos muitas vezes isolados nos grupos. “O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um “momento especial a ser propiciado pelo jogo” constitui um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar.”

c) Condições ambientais agradáveis : O local onde será realizada as atividades deve ser propício e conveniente para cada tipo de atividade executada, afim de se obter sucesso na realização

d) Fundamentos técnicos: o autor sugere que não haja interrupção no momento do jogo, que o professor execute o jogo desenvolvendo por etapas completas, desde o início, meio e fim, e que estimule os alunos sempre que puder para buscar por seus próprios caminhos.

Os alunos estão cada vez mais exigentes quanto à maneira do professor ministrar suas aulas, e quando se trata de aulas de língua estrangeira em escolas públicas, aumenta mais ainda a importância de ferramentas que promovam aproximações do aluno com a realidade de países falantes do idioma estudado. Segundo os PCNs, a organização escolar e curricular devem ser repensadas, e o aluno tem que ser colocado no centro do processo:

[...] o ensino de Língua Estrangeira não é visto como elemento importante na formação do aluno, como um direito que lhe deve ser assegurado. Ao contrário, frequentemente, essa disciplina não tem lugar privilegiado no currículo, sendo ministrada, em algumas regiões, em apenas uma ou duas séries do ensino fundamental. Em outras, tem o status de simples atividade, sem caráter de promoção ou reprovação. Em alguns estados, ainda, a Língua Estrangeira é colocada fora da grade curricular, em Centros de Línguas, fora do horário regular e fora da escola. Fora, portanto, do contexto da educação global do aluno. (BRASIL, 1996, p. 24)

Diante o exposto, os professores passam a se indagar sobre procedimentos pedagógicos capazes de tornar suas aulas mais prazerosas e interessantes tanto para os estudantes quanto para o professor.

METODOLOGIA

Para realização deste estudo, foram utilizadas pesquisas bibliográficas em artigos, livros e outras fontes, com o intuito de apresentar a visão de alguns teóricos em relação ao lúdico e sua eficácia como ferramenta metodológica no processo de ensino aprendizagem nas aulas de espanhol.

Os principais teóricos utilizados para esse trabalho foram ALMEIDA, HUIZINGA, MACHADO, MORIN, PIAGET, SANTOS, VYGOTSKY.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os primeiros anos de vida da criança são períodos decisivos para formação, é nesta fase que elas estão construindo sua identidade, parte da estrutura física, intelectual e sócio afetiva, portanto deve-se adotar estratégias, entre elas atividades lúdicas capazes de intervir de forma positiva no desenvolvimento. Huizinga (1996), diz que numa atividade lúdica, existe algo “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação, portanto, os alunos deixam de ser apenas receptores de informações e passam a interagir mais com o educador.

Existe algumas atividades lúdicas como exemplo: desenhos; brincadeiras; jogos; dança; leituras softwares educativos; passeios; dramatização; contos; teatro de fantoches, entre outros. Podemos dizer que atividade lúdica é uma brincadeira um jogo ou qualquer atividade que permita uma interação, contudo, é de suma importância não se prender somente aos tipos de atividades, e sim, a forma como é dirigida, vivenciada e o porquê está sendo realizada. Segundo Schwartz (2002), a criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades para o seu desenvolvimento, assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.

Portanto o educador pode proporcionar e despertar o lado exploratório e curioso nas crianças, incentivando-as ao desenvolvimento da criatividade, da autonomia e das diferentes linguagens, inclusive o senso crítico.

CONCLUSÃO

Através dos levantamentos teóricos realizados ao longo do presente trabalho e do objetivo central da pesquisa que era averiguar de que modo prático o emprego de atividades lúdicas podem ser apresentadas nas aulas de espanhol, chega-se à conclusão que as aulas de espanhol ministradas de maneira diferente, ou seja trazendo o lúdico, estimulará a criatividade dos alunos, fugindo das aulas tradicionais, como também é um forma de levar o aluno a querer participar da aula se envolvendo mais. Em síntese, o uso do lúdico nas aula de espanhol promove motivação nos alunos, estimulando relações entre eles, como também uma nova visão de mundo e de conhecimentos que possibilita um grande desenvolvimento e capacidade crítica,

Desta forma chega-se à conclusão que o uso do lúdico na escola faz com que as diferentes experiências de mundo sejam compartilhadas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 15. ed – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

ALMEIDA, P.N. 1998. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª Ed. São Paulo: Loyola. 295p.

BRASIL, **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens** – 1938. Tradução de J. P. Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1971.

MACHADO, Maria Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar; atividades e materiais**. São Paulo: Loyola 1994. 111p.

MORIN, Edgar - **Os sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. 3a. Edição. Brasília: Cortez, 2001.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

SANTOS, S.M.P (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SCHWARTZ, G. M. **Emoção, aventura e risco - a dinâmica metafórica dos novos estilos**. In: Burgos, M.S.; Pinto, L.M.S. (Org.). *Lazer e estilo de vida*. 01 ed. Santa Cruz do Sul, 2002, p.139-168.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília:MEC/SEF, 1998.



VIGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Trad.: Maria da Penha
Villa-Lobos. São Paulo: Ícone – Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

(83) 3322.3222

contato@cintedi.com.br

www.cintedi.com.br