



## PRODUÇÃO DE JOGOS PARA APRENDIZAGEM DE ESPANHOL/LE: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Wanda Maria da Silva<sup>1</sup>.

*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.*

[Wandamorenita2010@hotmail.com](mailto:Wandamorenita2010@hotmail.com)

Andreza Araújo de Lima<sup>2</sup>.

*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.*

[Andreza.cdf@hotmail.com.br](mailto:Andreza.cdf@hotmail.com.br)

Jeanderson Marcos Nunes Lopes<sup>3</sup>.

*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.*

[Jeanderson\\_marcos@hotmail.com](mailto:Jeanderson_marcos@hotmail.com)

Pedro Adrião da Silva Júnior<sup>4</sup>.

*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.*

[pedrolatino9@hotmail.com](mailto:pedrolatino9@hotmail.com)

**RESUMO:** O presente artigo relata experiências vividas a partir da produção e a utilização de jogos nas aulas de língua espanhola. A atividade lúdica é um recurso muito útil no ensino-aprendizagem de qualquer componente curricular, inclusive, de língua estrangeira, por possibilitar estratégias que facilitam a aprendizagem. Nessa linha de pensamento e com base em autores como Carvalho (2009), Chaguri (2009), Silva (2013), entre outros, foi desenvolvido este trabalho. Como metodologia, buscou-se fazer uma revisão bibliográfica antes para fundamentar os resultados observados. Este relato se classifica como uma abordagem qualitativa descritiva não experimental transacional, visto que foi observado e descrito o comportamento dos estudantes nas aulas de língua espanhola em um momento específico. Assim, foi proposto aos alunos de Ensino Médio que produzissem jogos a fim de trabalhar diversos temas linguísticos da língua espanhola. Durante a apresentação e utilização dos jogos pelos alunos, verificou-se que a atividade lúdica além de promover a aprendizagem de conhecimentos linguísticos em espanhol, também estimula a percepção, concentração e interação entre os mesmos. Desse modo, concluiu-se que os jogos contribuem muito na aprendizagem dos estudantes, especialmente, daqueles com necessidades educacionais especiais. Também se percebeu que com essa atividade, os alunos passaram a ser protagonistas do conhecimento e o professor um mediador.

---

<sup>1</sup> Supervisora (PIBID) – Escola Estadual Professora Maria Stella Pinheiro da Costa - Mossoró-RN.

<sup>2</sup> Aluna bolsista do PIBID.

<sup>3</sup> Aluno bolsista do PIBID.

<sup>4</sup> Coordenador de área – PIBID/Espanhol – Campus Central/UERN.



**Palavras-chave:** jogos, aprendizagem, língua espanhola.

## INTRODUÇÃO

A atividade lúdica é um recurso bastante eficaz no desenvolvimento intelectual do ser humano e na construção do saber. Não é à-toa que esse recurso foi defendido por importantes estudiosos da teoria cognitiva como Piaget e Vygotsky. O lúdico proporciona um ambiente favorável para a aprendizagem de qualquer componente curricular, pois favorece criatividade, concentração, raciocínio lógico, interação e, o melhor de tudo, entretenimento. Daí, a importância de trabalhar atividades lúdicas como jogos, brincadeiras, músicas, entre outros, em sala de aula.

Nessa perspectiva, levando em conta toda descontração e aprendizagem que a ludicidade proporciona, surgiu a proposta de incentivar os alunos a confeccionarem jogos em espanhol como instrumento de aprendizagem. Nosso objetivo era favorecer a construção do conhecimento de forma mais atrativa e dinâmica. Além disso, contribuir para o desenvolvimento cognitivo de alunos com necessidades educacionais especiais.

Para este trabalho, fundamentamo-nos em autores como Chaguri (2009), que realizou estudos sobre o ensino do espanhol com atividades lúdicas onde ele sugere alguns modelos de jogos. Carvalho (2009) que aborda sobre estratégias de ensino-aprendizagem de língua estrangeira através das atividades lúdicas. Silva (2013) que relata sobre o lúdico na aula de língua estrangeira como uma estratégia de motivação e aprendizagem. Como também outros autores que trabalham a questão do lúdico em sala de aula como ferramenta de aprendizagem.

Este relato está dividido em três seções: na primeira, discorreremos sobre a importância do lúdico nas aulas de língua estrangeira; na segunda, abordaremos sobre a atividade lúdica nas aulas de língua espanhola; e por último, relataremos sobre a produção e as contribuições de jogos em espanhol confeccionados pelos próprios estudantes.

Este trabalho foi realizado no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de



Iniciação à Docência (PIBID) em parceria com a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, desenvolvido na Escola Estadual Professora Maria Stella Pinheiro da Costa, com alunos da 2ª série do Ensino Médio.

### **A importância do lúdico nas aulas de língua estrangeira**

Sabe-se que aprender uma nova língua não é fácil e que requer tempo e dedicação. Porém, um fator importante durante esse processo, é desenvolver mecanismos que despertem no aprendiz o interesse e a vontade em progredir. Desse modo, desenvolver práticas pedagógicas realmente eficazes no ensino/aprendizagem de um novo idioma tem sido um grande desafio para os professores da área já que o ambiente escolar apresenta grupos bastante heterogênicos.

Uma das práticas que tem alcançado efeitos positivos é o emprego de atividades lúdicas nas aulas. O lúdico proporciona ao aluno a capacidade de adquirir novos conhecimentos, ao passo que, por meio da interação e entretenimento amplia suas habilidades na nova língua. Também estimula a aprendizagem e ativa funções psicológicas, neurológicas, intelectuais, morais e sociais.

Devemos perceber o lúdico aqui como uma forma de capacitar o aluno por meio de uma interação alegre e descontraída, com foco no seu desenvolvimento educacional. Dando ênfase na utilização dos jogos.

O uso da ludicidade nas aulas de idioma tem despertado nos alunos dois fatores importantíssimos para o seu aprendizado: o prazer e o desejo espontâneo em aprendê-lo. O que contribui para sua inserção na sociedade em que vive e proporciona um maior contato com o mundo letrado. Em outras palavras, conforme Teixeira (*apud* CHAGURI, 2009, p. 77-78):

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 desenvolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. (...) O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Outro fator importante na aprendizagem de uma língua estrangeira através do lúdico é a possibilidade de desenvolver no aluno o poder de concentração, pois apesar de ser uma brincadeira educativa é necessário que o aluno mantenha certo nível de concentração para aprender as regras de um jogo, responder a alguns questionamentos, competir e até mesmo vencer. O estudante sente-se motivado para jogar novamente, e conseqüentemente, aprimora seus conhecimentos e habilidades a fim de ser o vencedor na brincadeira.

A utilização de jogos também propicia uma interação entre os estudantes que facilita seu desenvolvimento no processo de aprendizagem. Podendo trocar informações, discutir determinadas regras, conceitos, conhecimentos ou até mesmo ensinar uns aos outros, pois muitos estudantes aprendem mais rápido com o outro do que mesmo com o professor devido à intimidade e a amizade que os envolvem.

Segundo Silva (2013, p. 24) “o uso do lúdico na sala de aula tem como objetivos promover a estimulação das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras, bem como desenvolver a capacidade criativa e crítica dos alunos”. É por meio dessas relações que a ludicidade proporciona ao aluno uma auto capacidade de poder, sem medo de errar, opinar, questionar, debater acerca dos assuntos e até mesmo criticar. Assim, tudo isso contribui para o seu próprio aprendizado.

Sabemos que empregar a ludicidade nas aulas de língua estrangeira não é tarefa simples, visto que essa forma de ensino/aprendizagem deve ter um objetivo final específico que possa despertar a construção de conhecimentos e aptidões no aluno. Nesse sentido,

Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar



aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajuda a construir conexões (NUNES, *apud* CHAGURI, 2009, p. 78).

Vale ressaltar que, o uso do lúdico deve ser muito bem elaborado e planejado de forma prévia por aqueles que desejam utilizá-lo, para que quando implementado, os alunos possam saber o real sentido daquela situação, e consequentemente, os resultados esperados possam ser alcançados. Caso contrário, a atividade lúdica não passará de uma mera brincadeira sem nenhum fim específico.

A ludicidade nas aulas deve ter incubado em si um sentido educacional e construtivo do saber. Para isso, Vygotsky (1998, p.135) afirma que “é incorreto conceber o brinquedo como uma atividade sem propósito. (...) Em resumo, o propósito decide o jogo e justifica a atividade. O propósito, como objetivo final, determina a atitude afetiva da criança no brinquedo”.

Cabe salientar que o uso da ludicidade pode ser estendido a todas as faixas etárias de aprendizagem como crianças, adolescentes, adultos, idosos e, inclusive aqueles que necessitam de um atendimento educacional especializado. O ato de aprender por meio da brincadeira e descontração não se limitam apenas às crianças, no entanto, faz-se necessário estabelecer algumas adequações em cada situação específica.

Dentro de um contexto escolar, entende-se que o professor tem uma concepção de como cada aluno aprende, por isso ele busca utilizar várias metodologias com o objetivo de que todos os alunos se desenvolvam cognitivamente em uma mesma constância. Ao usar a ludicidade, o docente deve organizar e adequar os graus de dificuldade de cada jogo/brincadeira a cada situação, para que o aluno possa ao longo do tempo se sentir protagonista do seu próprio desenvolvimento, querendo sempre avançar mais nos seus conhecimentos. À medida que o aluno percebe o jogo como um desafio, aumenta sua



capacidade para superar as limitações, e isto, resulta em um desejo espontâneo de aprender.

Ensinar através do lúdico facilita no processo de aprendizagem, pois essa dinamização que o lúdico proporciona, faz com que o aluno reflita sobre o aprendizado de um novo idioma. Dessa forma, desconstrói-se a crença de que aprender uma língua estrangeira é entediante e difícil, surgindo assim novos olhares para a aprendizagem de línguas.

### **A atividade lúdica nas aulas de Língua Espanhola**

Dentro de um componente curricular seja ele língua estrangeira ou não, é certo que o professor tem a responsabilidade de transmitir conhecimentos de sua disciplina aos alunos. Sendo assim, o professor necessita buscar metodologias que despertem a atenção dos estudantes para determinados assuntos que muitas vezes não são assimilados. Dentre essas metodologias, pode-se destacar a atividade lúdica (jogos) como prática didática que permite ao estudante uma aprendizagem descontraída e significativa.

A atividade lúdica constitui-se em uma ferramenta didática composta de elementos que facilitam no processo de ensino/aprendizagem de língua estrangeira. Levando em conta os jogos didáticos, é perceptível sua importância no contexto escolar devido às competências que o aluno desenvolve como criatividade, raciocínio lógico, capacidade de concentração, agilidade, entre outros.

De acordo com Kishimoto (*apud* CHAGURI, 2009) o jogo caracteriza-se como um resultado de um sistema linguístico, um sistema de regras e como um objeto. Sendo assim, através de um sistema linguístico passa-se a informação requerida, dentro de um sistema de regras com um objeto beneficiando o assunto a ser trabalhado para a aprendizagem.

É o que acontece quando um professor de língua espanhola utiliza jogos em suas aulas, ele pensa em um determinado tema e o desenvolve a partir de um jogo. Nota-se, assim, um maior interesse no aluno porque proporciona uma nova forma de aprender diferente daquela a qual ele está acostumado. Além disso, faz com que o estudante construa o



conhecimento da língua estrangeira que estuda de uma maneira divertida e dinâmica.

De acordo com Chaguri (2009, p.75), o uso do lúdico:

(...) é fundamental não só para o ensino de língua espanhola, como também, para o ensino de outras línguas estrangeiras, porque os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado, a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula.

Um professor de língua estrangeira ao trabalhar atividades lúdicas torna-se um mediador do conhecimento, porque quando diferencia a maneira de estudar do aluno faz com que este experimente uma nova forma de aprender sem se desprender de um mundo real.

De acordo com os estudos de Santos (*apud* ARAÚJO, et al., 2014, p. 4):

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.

As atividades lúdicas não só beneficiam a aprendizagem de crianças e adolescentes, mas podem beneficiar todas as idades porque promove um entretenimento fazendo com que as pessoas adquiram algum conhecimento ou desenvolvam alguma habilidade. Além disso, os jogos podem ser um forte aliado para a inclusão, contribuindo na aprendizagem e desenvolvimento intelectual de alunos com necessidades educacionais especiais que estão presentes em muitas escolas do ensino regular.

Como comenta Carvalho (2009, p.15), “o jogo é uma atividade que possui um valor intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ele tem sido utilizado como recurso didático”. Por integrar várias dimensões da personalidade humana como a afetiva, a motora e a cognitiva, o jogo passou a ser visto pelos educadores como um recurso didático de grande



utilidade no processo de ensino/aprendizagem.

A respeito da utilização desse recurso no ensino de língua espanhola, Chaguri (2009) apresenta três sugestões de como utilizar os jogos em sala de aula. Assim, de acordo com ele, pode-se trabalhar:

- O vocabulário, por exemplo, com peças de roupas reais, os alunos buscarão o nome dessas peças em dicionários expostos na sala e em círculo cada um dirá o nome de uma peça;
- A gramática, a fim de fixar os conteúdos aprendidos e explorar regras gramaticais, por exemplo, descrever um colega de classe para que os outros alunos descubram quem é;
- A expressão oral, envolve a produção de textos orais e escritos, por exemplo, explorar informações a partir de fotos de duas artistas. Divide-se a turma em duas equipes e cada equipe fará dedução às perguntas feitas pela equipe adversária, tendo como base para as perguntas as fotos das artistas.

Além dessas sugestões, há muitas outras que podem contribuir para uma aprendizagem significativa no ensino de espanhol. A seguir, descreveremos vários jogos que foram produzidos pelos alunos a fim de estimulá-los a construir seu próprio conhecimento e despertar mais interesse pela língua.

### **Construindo jogos para aprendizagem de espanhol/LE: resultados e discussão**

Pensando nas contribuições do lúdico na aprendizagem de língua espanhola, propusemos que os alunos confeccionassem jogos em espanhol. Para tanto, expusemos vários temas os quais eles escolheriam e criariam seu próprio jogo. Essa atividade foi desenvolvida por duas turmas da 2ª série do Ensino Médio da Escola Estadual Professora Maria Stella Pinheiro da Costa (escola parceira do PIBID), em Mossoró- RN. A escolha dessas turmas pode ser justificada tendo em vista que em uma delas há alunos com necessidades



educacionais especiais. Assim, vimos nessa proposta, contribuições para a aprendizagem não só para os demais alunos, mas para os que necessitam de um acompanhamento especial, além de proporcionar uma interação destes alunos com os demais.

Propusemos temas básicos como: alfabeto, família, profissões, países e nacionalidades, países e capitais, objetos da sala de aula, vestuário, partes do corpo, alimentos, estabelecimentos comerciais, animais, números, verbos, partes da casa/objetos e falsos cognatos.

As turmas foram divididas em grupos de três ou quatro componentes. Cada grupo deveria apresentar o tema trabalhado no jogo, o objetivo e os procedimentos para jogar. Durante a exposição de cada equipe os alunos de outros grupos poderiam participar dos jogos. Dessa forma, promovemos uma grande interação na sala, inclusive com os alunos especiais.

Os estudantes ficaram muito empolgados com os jogos produzidos por eles e ansiosos para jogar com o dos colegas. Dentre os jogos apresentados, tivemos jogo do mico, soletrando da morte, jogo da batalha, jogo da memória, jogo do tabuleiro, caça-palavras, passa ou repassa, jogo da forca, banco imobiliário, entre outros.

Entre os jogos citados, descreveremos os que mais se destacaram. *Jogo do mico*, o tema trabalhado foi os falsos cognatos. Jogava dois alunos por vez, havia um tabuleiro, os jogadores avançavam nas casas e atuavam de acordo com as instruções. O instrutor do jogo perguntava como se diz determinada palavra em espanhol ou o que ela significava. Quando um dos participantes errava ou caía na casa com o nome Mico deveria pagar uma prenda.

*Soletrando da morte* também jogava dois alunos por vez, os participantes teriam que soletrar a palavra pronunciada em espanhol, caso errasse alguma letra deveriam tomar uma bebida feita a base de limão, sal, água e pimenta. À medida que erravam as letras, os participantes tomavam a bebida. Desse modo, eles se esforçavam para não errar. Esse jogo foi o que chamou mais a atenção dos alunos.

*Caça-palavras* foi trabalhado o tema profissões. O instrutor do jogo pegava uma



carta com o nome de uma profissão em português e cada participante deveria buscar no caça-palavras o nome da profissão em espanhol. Havia um tempo determinado para cada jogador encontrar a palavra. Aquele que acertasse mais nome de profissões em espanhol era o vencedor.

*Banco Imobiliário* foi trabalhado temas diversos como números, roupas, acessórios, automóveis e outros. Poderia participar mais de dois jogadores. Os participantes teriam que aplicar bem seu dinheiro, caso contrário seria o perdedor. Esse jogo exigiu concentração e raciocínio lógico, além de funcionar como uma terapia que proporciona aprendizagem para economia de dinheiro.

Um dos jogos mais repetidos foi o *jogo da memória*, entretanto foram trabalhadas temáticas diferentes. Parece-nos interessante destacar a influência da tecnologia na vida dos estudantes. Devido sua praticidade é o primeiro recurso pensado por eles. Foi possível perceber essa influência no *jogo da batalha*, pois os alunos fizeram uso da tecnologia utilizando um dado virtual de um aplicativo de celular.

A partir dessa atividade proposta aos alunos, percebemos que foi prazeroso trabalhar os conteúdos em espanhol, conteúdos estes, que muitas vezes nem são assimilados por eles em uma aula habitual. Assim, observamos o envolvimento e a aprendizagem absorvida pelos estudantes ao apresentarem ou participarem dos jogos. Em outras palavras, “através do lúdico o aluno além de se sentir motivado, passa também a fixar melhor o conteúdo pelo fato do jogo despertar o interesse e promover interação que fará com que o aluno lembre-se do que aprendeu” (CARVALHO, 2009, p.17).

Os jogos promoveram não só a aprendizagem em língua espanhola, mas também estimularam a percepção, a concentração e a ativação dos conhecimentos dos alunos. Cabe aqui ressaltar que além de tudo isso, os jogos possibilitaram a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especializadas e também daqueles que apresentam certa timidez na sala de aula. Esses alunos tiveram a oportunidade de participar descontraidamente do processo



de aprendizagem. O que pode ser exemplificado nas palavras de Araújo et al. (2014, p.10) “(...) os jogos fazem com que os educandos, além de aprenderem a agir em uma esfera cognitiva, também é uma forma de interação e socialização entre os estudantes. É oportunidade de educar para a vida, ensinando-os a respeitar as diferenças (...)”.

Em suma, foram produzidos muitos jogos criativos, bem elaborados e que contribuem para aprendizagem de espanhol. Em contrapartida, também constatamos a presença de jogos que precisam ser melhorados, pois não apresentam conteúdo linguístico em espanhol, nem objetivo específico que proporcione a aprendizagem da língua. Como um dos nossos objetivos com este trabalho é doar os jogos para a sala do AEE (Atendimento Educacional Especializado), pedimos aos alunos que aperfeiçoassem seus jogos e também, produziremos outros que serão adaptados para os alunos com necessidades especializadas.

Vale ressaltar que não nos aprofundaremos mais na descrição e discussão dos resultados porque no momento em que este trabalho foi escrito a proposta sobre os jogos ainda estava em andamento. Sendo assim, devido a diversos fatores, não foi possível concluir todos os resultados em tempo hábil.

## **CONCLUSÕES**

Buscamos ao longo do nosso trabalho mostrar que o uso da ludicidade no ensino/aprendizado de uma língua estrangeira resulta em benefícios. E que essa prática poderá lançar novos olhares para o ensino de línguas, pois suas características e resultados nos mostra essa realidade. É necessário que saibamos da importância de introduzir novas metodologias de trabalho dentro das instituições de ensino para assim contribuir no processo de aprendizagem. Foi por meio do lúdico, em especial os jogos, que encontramos esse auxílio.

Não pretendemos aqui deixar de lado as práticas tradicionais de ensino, visto que estas são a base desde sempre, mas enfatizar que outros métodos também podem ajudar no desenvolvimento estudantil e educacional.



Assim como toda investigação cumpre um papel de aprimorar e/ou compartilhar os conhecimentos e resultados obtidos, desejamos que o presente trabalho também possa contribuir de alguma forma para novas pesquisas e avaliações. E que os resultados elencados por meio do lúdico possam despertar o interesse de outros pelo tema.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Klayton Oliveira de. et al. *Ludicidade no Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira: Percepções dos Alunos do Ensino Fundamental de Escolas Públicas de Boa Vista – Roraima*. In: XI Simpósio de excelência em gestão e tecnologia. 2014. Disponível em: <<http://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos14/42720511.pdf>>. Acesso em: 24 Jun. 2015.

CARVALHO, Suzana Nunes. *Atividades lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem de língua estrangeira*. Universidade Estadual de Goiás. Anápolis – GO, 2009. Disponível em: <[http://www2.unucseh.ueg.br/bibliotecaunucseh/acervo/monografias/graduacao/letras/ano/ano\\_2009/tcclet\\_atividade\\_ludicas\\_carvalho\\_2009.pdf](http://www2.unucseh.ueg.br/bibliotecaunucseh/acervo/monografias/graduacao/letras/ano/ano_2009/tcclet_atividade_ludicas_carvalho_2009.pdf)>. Acesso em: 23 Jun. 2015.

CHAGURI, Jonathas de Paula. *O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros*. In: Revista X, FAFIPA, v.2. p.73-89. 2009. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/revistax/article/download/16605/11247>>. Acesso em: 16 jun. 2015.

SILVA, Cristina Adriana Pacheco da. **Docentes da ESE. O lúdico na aula de língua estrangeira: estratégia de motivação e aprendizagem**. 2013. 88 f. Dissertação (Mestrado em Inglês e Francês/Espanhol). -Faculdade de Letras, Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto, 2013, Portugal. Disponível em: <[http://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/2727/3/DM\\_CristinaSilva\\_2013.pdf](http://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/2727/3/DM_CristinaSilva_2013.pdf)>. Acesso em: 20 Jun. 2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. 1896-1934. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores / L. S. Vygotsky; organizadores Michael Cole... [et al.]; tradução José Cipolla Neto, Luíz Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche*. – 6º ed. –



São Paulo: Martins Fontes, 1998. – (Psicologia e Pedagogia)