



O LÚDICO NA AQUISIÇÃO DO ENSINO APRENDIZAGEM: ESPANHOL LÍNGUA ESTRANGEIRA

*Judite Lima (Letras-Espanhol
Universidade Estadual da Paraíba-UEPB
E-mail: judite43@gmail.com*

RESUMO : Este trabalho tem por finalidade, demonstrar a importância do lúdico no processo de aprendizagem na sala de aula nas séries do ensino fundamental. Pretendendo utilizar como suporte prático as destrezas absorvidas no decorrer do curso de Letras Espanhol, a partir da ideia de que a atividade lúdica permite conveniências para a aprendizagem, auxiliando na edificação do conhecimento e visão de mundo, propus trabalhar o espanhol a partir do lúdico, buscando a motivação na sala de aula. O que será aqui narrado será apresentado em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental Raimundo Asfora na cidade de Seridó PB, este trabalho tem como objetivo apresentar as atividades realizadas a partir de uma perspectiva lúdica no ensino de língua espanhola e observar a motivação dos alunos, uma vez que os mesmos nunca obtiveram contato com a língua espanhola. Então serão criadas estratégias para aplicar atividades lúdicas para os alunos, como forma de fixar aquilo que for trabalhado na sala de aula. Ao mesmo tempo em que se divertem estão aprendendo um novo idioma, podendo assim descobrir a comunicação/interação como motivação para a aprendizagem. Todas as atividades realizadas terão como imersão no idioma, criando um ambiente de uso da fala para que os alunos tentem fazer a pronúncia. O trabalho encontra-se em fase de desenvolvimento, mas já é possível depreender que podemos fazer uso da ludicidade como impulsionadora da motivação no ensino da língua espanhola. Avisando que os adolescentes possam trabalhar o lúdico e os trabalhos realizados criem oportunidades para que todos participem. O lúdico possibilita ao educador-educando maior proximidade com os saberes da língua espanhola, além de expandir o conhecimento dos educandos quanto à leitura e a escrita, explorando diferentes caminhos para a concepção de leitores.

Palavras-chave: Escola, Lúdico, Motivação, Participação.

INTRODUÇÃO

A ludicidade tem tomado espaço no cenário nacional, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utilizá-los consente um trabalho pedagógico que permite produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Cabe ao



educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e que o aluno sinta prazer na realização das atividades. Uma das formas mais significativas de socialização e aprendizagem do aluno no meio escolar são as atividades lúdicas. O lúdico permite o contato da linguagem mais dinâmica com os acontecimentos reais de uma escola pública. Este contato com elementos mais próximos da realidade do aluno e dos professores pode colaborar para o desenvolvimento da leitura e da escrita, pois o vocabulário usado na ludicidade pode ser mais parecido à linguagem do dia-a-dia do aluno, tornando a compreensão de textos mais fácil. Nessa circunstância de absorção do saber, o projeto “o lúdico na aquisição do ensino aprendizagem: Espanhol - língua estrangeira”.

Para tanto o desenvolvimento e preparação do projeto buscará gerar progresso e designação do ensino com uso de exemplares didáticos de espanhol e da leitura no âmbito escolar, induzindo os alunos ao entendimento e aos mecanismos pertencentes à língua espanhola e todos seus elementos e caracterização. Permitindo-lhes a observação de forma clara e objetiva quanto seus recursos didático-pedagógicos são capazes de despertar o interesse, devido a múltiplos fatores, entre eles a ludicidade.

JUSTIFICATIVA

Este trabalho abordará a questão do lúdico na sala de aula, analisando os jogos e brincadeiras e as formas de se trabalhar o lúdico. Versa também da importância da ludicidade para a cognição do conhecimento, dos desafios localizados e abarcados para abranger o objetivo de levar a ludicidade para a sala de aula, como a importância da pesquisa e concepção constantes dos docentes. Além de apresentar a necessidade de a escola tornar-se cada vez mais prazerosa para todos que passam o seu tempo dentro dela, sejam alunos ou funcionários. A ludicidade é importante para a saúde intelectual do ser humano, é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para procedimento mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o aprendizado da relação cordial com o mundo, com as pessoas e com os objetos. O lúdico permite o estudo da afinidade da criança com o mundo externo, agregando estudos específicos sobre a acuidade do lúdico na concepção da personalidade.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A estima do lúdico na aprendizagem



O lúdico tem sua procedência na palavra latina "ludus". Atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. Sumariamente teríamos as seguintes características sobre elas: são brinquedos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

Segundo Tezani (2004) o mundo da fantasia, da imaginação, do jogo, do brinquedo e da brincadeira, além de prazeroso também é um mundo onde a criança está em exercício constante, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual. Mas o que pudemos observar nas realizações dos estágios, é que o lúdico e o brincar estão mais presentes na educação infantil do que nas séries iniciais mais mesmo assim não deixa de ser proveitoso aos demais alunos. Através do lúdico o principiante pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu. Por meio dos estudos de Cardoso (1996) as brincadeiras foram ocupando lugar de destaque numa sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais.

De acordo com Piaget (1998) é na infância que se tem os primeiros contatos e vivências para desenvolver a aprendizagem. Dessa maneira, os jogos e as brincadeiras aparecem na vida das crianças desde muito cedo, e acredita que eles são essenciais na vida das crianças, pois tornam a aprendizagem prazerosa e desenvolvem suas personalidades e as suas múltiplas inteligências, bem como a linguagem, que é outra competência que os jogos e brincadeiras auxiliam as crianças a desenvolvê-las. Falar, deduzir, associar, desenhar, cantar, vivenciar experiências, jogar e brincar são formas delas terem acesso aos conhecimentos, e é desta forma que se quer desenvolver o ensino-aprendizagem da Língua Espanhola com o lúdico.

A finalidade lúdica nas aulas de língua espanhola

Quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a



articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar. O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração.

Piletti, (1987), afirma que é preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O emprego das atividades lúdicas pode trabalhar as quatro habilidades lingüísticas de uma LE juntamente com as estratégias de aprendizagem tais como as metacognitivas, cognitivas e sócioafetivas.

METODOLOGIA

O projeto terá uma metodologia participativa, cujas ações admitem o desempenho ativo dos participantes, valorizando suas informações e conhecimentos, envolvendo-os nas discussões, identificações e abrangência sobre o conteúdo abordado. O desmembramento do projeto se dará em dois meses, pra mais ou para menos, dependendo do decorrer das fontes e também dos participantes, se dará também através de oficinas onde será apresentada a proposta do lúdico O trabalho será apresentado de forma dinâmica e descontraído. Por conseguinte, apresentarei três sugestões de jogos que posteriormente poderão ser aplicados na prática em sala de aula, tendo como prioridade estratégias de aprendizagem e as habilidades linguísticas citadas já acima. Vale ressaltar que o objetivo de cada jogo será tratado dentro do quadro de comparações que sugiro neste trabalho, por acreditar que seja mais pertinente o entendimento de cada item que é proposto na reelaboração das atividades.

AVLIAÇÃO

Avaliação será de forma processual, sistemática e sucessiva contemplando



especificidades e desenvolvimentos prévios, identificando, registrando e relatando os resultados alcançados, tomando decisões quanto aos necessários ajustes, revisões e reorientações relacionadas à técnica e à prática pedagógica. O aluno será avaliado através do interesse e da participação durante as atividades. Ao terminar este projeto, espero superar as expectativas como a Ludicidade, enquanto veículo do imaginário recompõe os caminhos oblíquos do olhar imaginário, reconstitui a maneira do aluno reagir ao mundo e, mais do que isso, deixa pistas do preceito complexo sobre o qual se constrói seu anseio de debate.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se buscou mencionar, por meio de um breve levantamento teórico, nota-se que as atividades lúdicas são um instrumento formidável no ensino/aprendizagem de E/LE. Por isso, transmitir que o lúdico propicia uma apreensão de mundo e de informação mais extensa para a aprendizagem do aluno.

Portanto as atividades lúdicas em classes de espanhol querem mostrar no presente trabalho, que o mesmo serve-se como um guia inicial para outros estudos com afinidade ao uso de atividades lúdicas no contexto de ensino/aprendizagem de E/LE, além de debater o método de construção de conhecimento dos jogos proposto neste trabalho, possibilitando um caminho para que o professor articule teoria e prática a fim de que seja aproveitada em sala de aula para designar e preparar novos procedimentos no valor educacional das atividades que almeja trabalhar.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Anne, **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 10 de março de 2009.

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. **Aprendendo com o Lúdico**. In: O



DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia, **Anais...** Rolândia: FACCAR, 2005. ISSN: 1808-2548.

ANTUNES, C. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**. 1996. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas.

DANTAS, H. **Brincar e Trabalhar**. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. (2004) Disponível on-line em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso em 30-04-2006.

PILETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo: Ática, 1987.

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

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: