

## A APLICAÇÃO DA FERRAMENTA LÚDICA “QUIZ” NAS AULAS DE LÍNGUA ESPANHOLA: UMA FORMA DIFERENTE DE APRENDER.

Antônio Rodrigues da Silva Filho<sup>1</sup>  
Helaine de Souza Maciel<sup>2</sup>  
Josiene da Silva Barbosa<sup>3</sup>  
Maria Izabel Silva Moura<sup>4</sup>  
Gilda Carneiro Neves Ribeiro<sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

Ao trabalhar a temática ludicidade como elemento motivacional atrelada ao ensino/aprendizagem de uma segunda língua, em específico ao de língua espanhola, percebemos que as aplicações de jogos durante a aprendizagem são essenciais para o desenvolvimento dos indivíduos, contribuindo, assim, para o conhecimento de questões sociais, históricas e culturais da língua, caracterizando o surgimento de novas visões de mundo mediante esta estratégia de ensino. Como afirma SANTOS (1999, p.13) “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”.

Na contemporaneidade, o uso do lúdico como metodologia inovadora, é consideravelmente utilizável em salas de aulas por diversas disciplinas, com o objetivo de aprimorar os conteúdos já vistos nos componentes que fazem uso desta ferramenta. Tendo como alvo a consolidação dos conhecimentos já ministrados, o lúdico é reproduzido como contributo ao ensino de conteúdos, sendo ele, um complemento que soma no processo de ensino/aprendizagem de seus estudantes.

Para Kishimoto (1996), o jogo pode ser visto de três modos diferentes, sejam eles com um sistema linguístico, regras e como um objeto. Para isso, o estudioso configura que:

Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Toda denominação pressupõe um quadro sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real (KISHIMOTO, 1996, p. 16).

No ambiente escolar, a ferramenta lúdica de ensino permite a aproximação do professor e de seus alunos de uma forma mais humanizada e dinâmica. Portanto, é necessário evidenciar

---

<sup>1</sup> Graduando do curso de Letras-Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba - PB, aluno bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica [rodrigues28antonio@gmail.com](mailto:rodrigues28antonio@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduada do curso de Letras - Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba - PB, bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica [helaine.smaciell09@gmail.com](mailto:helaine.smaciell09@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do curso de Letras - Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba - PB, aluna bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica [josienebarbosa43@gmail.com](mailto:josienebarbosa43@gmail.com);

<sup>4</sup> Especialista em Língua Portuguesa e Literatura Portuguesa pela FIP/Campina Grande/PB, preceptora bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica [izabel632010@hotmail.com](mailto:izabel632010@hotmail.com);

<sup>5</sup> Professor orientador: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup>., Universidade Estadual da Paraíba - PB/ bolsista CAPES do Programa Residência Pedagógica [profgilda23@gmail.com](mailto:profgilda23@gmail.com).

o jogo como uma metodologia pedagógica no ensino de línguas, pois proporciona tanto ao alunado quanto ao corpo docente, uma maneira divertida e acessível de ministrar e aprender os conteúdos, neste caso o da língua espanhola.

Este trabalho abrange uma perspectiva do jogo “Quiz” como uma ferramenta lúdica no processo ensino/aprendizagem de espanhol de estudantes do ensino fundamental da Escola Cidadã Integral Monte Carmelo, na cidade de Campina Grande - PB, considerando-a como um sistema de perguntas e respostas como forma de motivação e entusiasmo no aprendizado de uma língua estrangeira motivados pela curiosidade dos alunos.

Sabemos que professores de línguas de um modo geral, visam aproximar seus alunos para um primeiro contato com a língua a ser estudada. No ensino de espanhol não é diferente, os professores necessitam utilizar algumas estratégias para nortear seus alunos para o conhecimento de novas visões de mundos. Para isto, este trabalho tenciona refletir sobre a aplicabilidade do *Quiz*, como ferramenta lúdica nas aulas de língua espanhola, considerando-a como um mecanismo facilitador no processo de aquisição do idioma.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Para este trabalho, foram adotados procedimentos que abordam os estudos dos teóricos Kishimoto (1996) e Libâneo (1992) sobre a temática e a observação dos alunos na aula prática do jogo “Quiz” mediante os conhecimentos adquiridos pelos alunos no decorrer da interação lúdica, caracterizando esta pesquisa como bibliográfica e descritiva. Para isso, dividimos este trabalho em duas partes. No primeiro momento, iremos evidenciar a importância de trabalhar com o lúdico no processo de aquisição da língua espanhola como Língua Estrangeira e analisar a proposta do jogo *Quiz*, (perguntas e respostas) no processo linguístico-cultural, como mecanismo de interpretação e compreensão dos estudantes no processo de socialização. Por fim, refletir sobre as observações realizadas durante a aplicação do “*Quiz*” nas aulas de espanhol da referida escola, como um relato de experiência do Programa Residência Pedagógica (CAPES) em parceria com a Universidade Estadual da Paraíba, através do subprojeto Letras Espanhol.

## **DESENVOLVIMENTO**

A escola, conjuntamente à sala de aula, é um ambiente que propicia ao aluno o contato com diversos conteúdos, cheios de conhecimentos e curiosidades, que se apresentam na forma de instrução para capacitar o indivíduo a fim de prepará-lo para conviver socialmente. Como aponta Libâneo (1992, p. 26) “A própria sala de aula é um ambiente social que forma, junto com a escola como um todo, o ambiente global da atividade docente organizado para cumprir os objetivos de ensino”. Assim, o estudante está sujeito a compartilhar das mais diversas experiências com conteúdos educativos, que o edificará como cidadão para saber melhor conviver em sociedade. A escola além de ser este ambiente dado ao aluno, é também o campo de atuação do professor, que tem como finalidade mediar conhecimentos para que os discentes possam sentir vontade de conhecer e aprender determinados assuntos, realizando a sua atividade docente.

Para que os conteúdos sejam adquiridos pelos alunos, é imprescindível a colaboração mútua das duas partes. O aluno deve querer aprender os assuntos, se dedicar a esta prática, já o professor, deve trazer e utilizar novas metodologias e maneiras inovadoras de aprendizagem

que facilitem Este processo aquisitivo. Segundo Moran (2001, P.23) “ Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, relacionamos; quando ampliamos a compreensão do que nos rodeia...”, assim, para os alunos, é importante que haja uma interação mútua e dedicação durante a aprendizagem, para que o processo de aquisição de aprendizagem ocorra sem falhas. Assim, também acontece com o aprendizado de línguas, enfatizando o ensino da língua espanhola, com o uso da ferramenta lúdica para ajudar na consolidação dos conteúdos na mente dos alunos.

Em relação à ferramenta lúdica jogo, Nunes (2004, p.12) discorre que:

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 ajude a construir conexões (Nunes, 2004, p. 12).

Diante desta temática abrangente, o sistema educacional público do Brasil sofre com diversas carências, tanto na parte estrutural quanto na didática, e isto representa para o docente uma enorme barreira que dificulta seu trabalho enquanto profissional, fazendo com que muitos desistam da área do ensino de línguas. Mesmo diante de um sistema defasado e na maioria dos contextos, denominado tradicional, o docente, com intenção de facilitar o processo de exposição dos conteúdos da disciplina que irá ministrar, sente necessidade de buscar meios que facilitem o processo de aprendizagem do aluno, utilizando métodos que chamem atenção dos mesmos e, por este motivo, as ferramentas lúdicas estão cada vez mais ganhando espaço nas salas de aula.

E é por meio dessa prática, que os docentes recém formados e também em formação como é o nosso caso, utilizam-se deste mecanismo de ensino para conhecer melhor seus alunos, e criar um vínculo afetivo inicial, visto que ambos estão se conhecendo, e com isto, tornar as aulas dinâmicas com um bom aproveitamento de seus conteúdos, estimulados pela arte de conhecer brincando.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

É notória em uma sala de aula, a empolgação, curiosidade e até mesmo a insegurança, quando o professor se propõe a trabalhar algo diferente do que é visto diariamente nas aulas. E em se tratando das aulas de Espanhol como Língua Estrangeira (ELE), a experiência de trabalhar com um jogo é ainda mais estimulante, é reforçar o diálogo em sala de aula, é estimular a interatividade entre professor- aluno e aluno-aluno, trabalhar em conjunto, aprender brincando e se ajudando nas dificuldades. Antunes (1998) ressalta que:

(...) o jogo ganha um espaço como uma ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condução de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 1998, p.36).

Quando decidimos trabalhar com a proposta do Jogo *Quiz* de perguntas e respostas em aulas de espanhol para os alunos da escola onde estamos atuando, levamos em consideração as temáticas estudadas anteriormente e a sua familiaridade com a língua. Reforçamos a didática

pela aplicabilidade de perguntas condizentes a aspectos linguísticos-culturais, observando principalmente as dificuldades diante do jogo e como eles se sobressaíam em situações como essa.

A turma do 8º ano A, da escola era composta por diversos alunos curiosos, participativos e animados em aprender os conteúdos relacionados à língua, como: *Partes del cuerpo*, *Las comidas: frutas, verduras y legumbres* e *Los colores*. Estes alunos apresentavam muita vontade de aprender a falar o idioma espanhol e, para isto, foi necessário trabalhar conteúdos sobre nomes de coisas em espanhol, com o intuito de adquirir vocabulário e conhecimentos gerais da língua, por isto a realização do “Quiz” foi bastante oportuna.

As temáticas utilizadas nas aulas anteriores ao jogo, foram introduzidas de forma contextualizada e contrastiva com a língua materna dos alunos. Usamos materiais que auxiliaram no processo de compreensão, como figuras ilustrativas, seguidas dos respectivos nomes em espanhol, a presença de vocabulários na contextualização de textos e nas imagens referentes às culturas hispano-americanas e brasileiras em contraponto. No final de cada aula, ministramos exercícios práticos para uma melhor fixação dos temas estudados. Para aplicação do jogo “Quiz”, dividimos a turma em três grupos, cujos nomes seriam de países hispanofalantes, no intuito de enfatizar o estudo da língua espanhola. Os nomes escolhidos foram: Colômbia, México e Espanha, e os alunos “competiram” de forma amigável entre si, a fim de saber qual deles havia conseguido dominar cada conteúdo, de forma saudável, a somar conhecimento e aprender, muito embora, às vezes, até mesmo através dos erros.

No decorrer do jogo, percebemos que os alunos pensavam antes de responder, estavam bem atentos a cada pergunta, tinham direito de passar pergunta para o próximo, (um recurso pouco utilizado por eles). Foram realizadas perguntas como: *Como se diz a fruta abacaxi em espanhol?*; *Cite o nome de duas partes do corpo que está situada na região da cabeça em espanhol?*; *Rojo corresponde a que cor em português?*, algumas com alternativas de múltipla escolha e outras sem, a fim de identificar quais dúvidas surgiam e assim trabalhar em conjunto. Havia também perguntas elaboradas em língua espanhola para aumentar o grau de dificuldade entre as equipes.

Ao final da dinâmica, cada aluno foi recompensado com algumas guloseimas, visto que o resultado de qual grupo ganhou o jogo, não era tão importante quanto jogar com os colegas e aprender a língua de uma forma diferente. Muitos perceberam que a língua é encantadora, que os aspectos linguísticos muitas vezes se apresentam como uma pegadinha, que antes de responder, é necessário pensar bem e sempre estar revisando os assuntos para uma próxima “rodada de uma aventura cultural”, no dizer dos próprios alunos.

O “Quiz” fez um grande sucesso entre os alunos, pois devido a sua utilização, eles puderam aprender, ao passo que se divertiam e, segundo eles, isto não acontece em outras aulas. Esta dinâmica foi considerada por eles um momento de “lazer” no qual o processo de aprendizado não foi considerado um fardo, tampouco a aula era vista como, apenas mais uma no dia, pois aprenderam “brincando”. Brincar nesse caso, no sentido de se divertir conhecendo, aprendendo uma língua estrangeira. Por fim o “Quiz” foi bem aceito pelos alunos, e sempre bem recebido, todas as vezes que foi aplicado em sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, procuramos compreender a importância do jogo “Quiz” no processo de ensino/aprendizagem de Língua Espanhola. Para tal, escolhemos o lúdico como uma das ferramentas indispensáveis, modelo de estratégia para desencadear nos alunos a vontade

intrínseca de aprender a língua espanhola através de um método facilitador no que se refere ao aprender/estudar.

A ferramenta em questão possibilitou ao alunado uma forma divertida, diferente e dinâmica de aprender a língua espanhola, principalmente as primeiras noções da língua. Ajudou no processo de aprendizado, pois eles se viram na necessidade de estudar os conteúdos que seriam apresentados no Quiz e, conseqüentemente, aprender pelo menos uma parte de tudo que foi estudado, sem perder a seriedade do que está sendo ensinado e aprendido, diante deste processo de troca de saberes.

Pensamos, pois, que o estudo contribuirá, não só para o processo de aprendizagem do discente com uma determinada disciplina, como também para ajudar o docente a tornar suas aulas mais dinâmicas, prendendo a atenção e instigando a curiosidade dos alunos no que se refere à exposição de conteúdo, além de torná-los mais participativos. Como contribui CAMPOS (1993, p. 25) “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como elemento motivador de qualquer tipo de aula.”. Além disso, a relação professor-aluno será mais presente porque, o professor e aluno estarão sempre em interação.

A realização da aplicabilidade do Quiz apresentada neste trabalho, nos proporcionou, enquanto residentes do Subprojeto de Letras Espanhol (UEPB), uma experiência jamais vivida por nós graduandos do Curso de Letras. O contato com os alunos foi para nós, um dos pontos mais significativos nos momentos de intervenção de aula. Outro fator que contribuiu bastante para o sucesso de nossa experiência de aprendizagem de Língua Espanhola através do “Quiz”, foi a experiência que nós residentes (estagiários) já estávamos adquirindo ao ministrar aulas dinâmicas, com a contribuição da professora de Espanhol da escola e preceptora do projeto. Conseguimos realizar aulas interessantes, mesmo estando desprovidos de livros didáticos ou de qualquer outro recurso digital. Esperamos que nosso trabalho sirva de contributo para docentes que buscam inovar suas aulas no momento da realização, podendo através deste trabalho, proporcionar uma reflexão acerca das práticas lúdicas.

**Palavras-chave:** Língua Espanhola; aprendizagem; Lúdico; Quiz.

## REFERÊNCIAS

KISHIMOTO. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 2013.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: vozes, 1999.

CAMPOS, M. M. Pré-escola: entre a educação e o assistencialismo. In: ROSEMBERG, Fúlvia. (org.). **Creche**. São Paulo, Cortez, p.11-19, 1993.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J.

M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. (Org.). **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 21ed. Campinas: Papirus, 2001.

NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. (2004)

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação de múltiplas inteligências**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998. Disponível em: <https://www.livrebooks.com.br/livros/jogos-para-a-estimulacao-das-multiplas-inteligencias-celso-antunes-7p8sbgaqbaj/baixar-ebook> Acesso em: 08 de outubro de 2019.