

ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA COM ATIVIDADES LÚDICAS EM SALA

Wilma Janiele da Silva¹
Maria da Conceição Almeida Teixeira²

RESUMO: A elaboração do presente trabalho, tem como objetivo apresentar como o ensino e aprendizagem de língua espanhola (LE) para alunos do ensino médio pode ocorrer de maneira lúdica, não deixando de lado o processo de ensino da teoria, com temas gramaticais e de léxico, porém utilizando da ludicidade em sala de aula, mesclando os temas teóricos com atividades práticas, com finalidade de estimular, motivar e auxiliar na construção do conhecimento dos estudantes e fixar os conteúdos. A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste trabalho foi uma pesquisa de campo, visto que foi analisado as experiências em sala ocorridas no contexto real de ensino na ECIT José Leite de Souza, e com base nesta experiência que realizou-se a coleta de dados. Ademais, destaca-se que, quando as atividades são exibidas de forma lúdica e menos tradicional, os alunos, ainda que não tenham um domínio da língua espanhola sentem-se motivados e isso pode fazer com que eles atuem de maneira ativa na aula, interagindo e ampliando seus conhecimentos e a depender de como a atividade é transmitida, é capaz de estimular a compreensão auditiva e leitora e expressão oral e escrita. A vista disso, conclui-se que a ludicidade nas aulas de LE é importante, uma vez que proporciona ao professor/aluno um maior crescimento dos saberes sobre a língua.

Palavras-chave: Lúdico; língua espanhola; ensino e aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A aplicação de atividades lúdicas e dinâmicas vem crescendo nas aulas de língua espanhola, com base na introdução dessas atividades nas classes de LE, nota-se que a construção do conhecimento e do ensino e aprendizagem dos alunos tomam um sentido mais desenvolvido e ampliado, com relação à visão de mundo e de atividades educacionais.

Em vista disso, durante o período de intervenção das aulas de LE na escola, desenvolvi algumas atividades lúdicas com intuito de desviar um pouco do ensino sistemático, já que transcrever conteúdos gramaticais e realizar atividades cansativas não estimulavam tanto o aluno e isso pode ser considerado como um ensino tradicional, e de acordo com minha experiência, é preciso que o docente seja capaz de mediar um ambiente escolar no qual os estudantes tenham encontro com linguagem dinâmica e realizem atividades prazerosas e significativas para seu progresso no aprendizado.



¹ Graduanda do Curso de Letras – Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, wilma.silva@aluno.uepb.edu.br;

² Coordenadora do Curso de Letras – Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, e orientadora do subprojeto conchitalmeida@servidor.uepb.edu.br.

O interesse em discutir o tema da ludicidade iniciou-se quando analisei e vi que para desenvolver aulas mais interessantes, poderia mesclar os conteúdos temáticos com atividades mais práticas e dinâmicas, priorizando potencializar a autonomia dos alunos. A atividade escolhida para ser apresentada neste trabalho foi uma dinâmica aplicada com a finalidade de revisar os verbos regulares no presente do indicativo, na qual os alunos foram sujeitos ativos na aula e o objetivo de aprender utilizando o lúdico foi alcançado.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo geral analisar a importância de incluir atividades lúdicas nas aulas de língua espanhola para um melhor ensino e aprendizagem. Para tanto, os objetivos específicos são: a) apresentar como a ludicidade em aula pode ajudar no desenvolvimento do aluno; b) destacar como as atividades podem ser utilizadas para revisar conteúdos gramaticais no ensino da LE.

Para tal finalidade, este estudo se desenvolve em dois capítulos, sendo o primeiro, a introdução com breves informações acerca do tema; e o segundo o capítulo intitulado “A ludicidade nas aulas de língua espanhola”, no qual, apresenta-se sobre a ludicidade nas aulas de língua espanhola e sua importância, neste capítulo se destaca um subtítulo nomeado “dinamização de atividades em sala de aula” que está designado para expor uma atividade lúdica realizada em sala; por fim, serão apresentadas as considerações finais. Com apoio referencial de Araújo (2022); Costa (2018); Lima (2015); Tezani (2006); e Tonelli e Cruzado (2017).

2 A LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA ESPANHOLA

As atividades desenvolvidas no Programa da Residência Pedagógica (PRP) foram realizadas na ECIT José Leite de Souza, na cidade de Monteiro - PB. Ingressamos como residentes na escola no início do ano letivo de 2023 e o período de atuação nas aulas observadas com a professora/preceptora de língua espanhola ocorreram entre 14 de fevereiro de 2023 a 19 de abril de 2023 e as aulas de intervenção começaram no dia 03 de maio de 2023 e terminaram no dia 16 de dezembro de 2023, no 1º ano C do ensino médio.

O PRP possibilitou a experiência de estar como professora de uma turma, que de início foi uma experiência desafiadora. No programa, tanto a coordenadora do subprojeto quanto a preceptora da escola-campo nos auxiliaram em todo percurso, nos possibilitando usar da autonomia para tomar decisões em sala, elaborar atividades lúdicas para complementar os conteúdos gramaticais, avaliações e corrigi-las. Com isso, estando incluída de fato no sistema educacional em um contexto real e participando de todo processo e

desenvolvimento dos alunos e do ambiente escolar. Dessa maneira, isso me permitiu evoluir como futura profissional da educação, com isso, obtendo uma visão mais ampla de tudo aquilo que acontece na escola e como às situações podem mudar nosso agir docente.

A preferência em discutir as atividades lúdicas aplicadas à minha experiência em sala ocorreu pelo fato de que o lúdico vem sendo uma ferramenta de grande relevância para o ensino, visto que facilita a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo do aluno. Portanto, Araújo (2022) salienta que, fazer uso de dinâmicas pedagógicas no ensino de língua espanhola é um fator primordial para aplicar e transmitir vários temas, sejam eles gramaticais ou não, ademais de proporcionar a utilização de processos simplificados e apropriados para cada conteúdo.

Com isso, o docente precisa estar apto e conhecer métodos lúdicos para o ensino de LE: “o lúdico, apesar de muito falado, ainda é pouco utilizado na prática do ensino. Não obstante, ele é responsável por despertar a atração do jovem pelo estudo. A realização desse tipo de atividades contribui para o auto aprendizado e também estimula a criatividade” (Tonelli e Cruzado, 2017, p. 34).

Em vista disso, é nosso trabalho como futuros docentes analisar metodologias que estimulem o interesse e a criatividade dos estudantes, com momentos de diversão e simultaneamente de aprendizagem, ou seja, não usar apenas métodos tradicionais que desestimula os alunos, visto que “entre os possíveis fatores que justificam o insucesso de alunos na proficiência da língua estrangeira, está o ensino tradicional, que se pauta em uma visão de estudo sistematizado e descontextualizado do uso social da língua” (Tonelli e Cruzado, 2017, p. 33-34), sendo assim, atividades descontextualizadas e metódicas nas disciplinas de LE, podem não incentivar o aluno e isso pode causar o insucesso na aprendizagem da segunda língua. É inquestionável, como afirma Costa (2018, p. 26) que

As sistematizações de tópicos gramaticais, as aulas de caráter mais teórico, fazem-se necessárias, o que não justifica, contudo, uma abordagem obsessivamente gramatical por parte do professor de língua estrangeira. O equilíbrio entre as ações mais “duras” e tradicionais e o hábito do jogo constitui uma das chaves para uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora, que deve almejar.

Com isso, torna-se perceptível que aulas teóricas com os conteúdos gramaticais são importantes para o desenvolvimento e aprendizagem de uma segunda língua, uma vez que é necessário aprender a estrutura e os usos gramaticais corretos da língua, porém, utilizar apenas conteúdos de gramática de maneira conceitual não criará oportunidades para que os discentes adquiram conhecimentos de forma prazerosa. Deste modo, faz-se necessário

mesclar as aulas teóricas e tradicionais com atividades mais dinâmicas e ativas que motivem a aprendizagem do aluno.

O aprendizado é um processo ativo, em que o aluno baseado em seus conhecimentos prévios adquire novos conhecimentos com o lúdico, ou seja, o aluno quando vai aprender determinado conteúdo com materiais lúdicos é porque este aluno já havia adquirido conhecimentos teóricos na aula sobre o tema trabalhado na ludicidade (Costa, 2018, p. 22).

Posto isso, o aluno utiliza seu conhecimento de mundo, o conhecimento adquirido previamente nas aulas teóricas, motivo pelo que, as atividades lúdicas sempre devem ocorrer posteriormente a aulas em que foram explicados os conteúdos teóricos, para que a atividade reforce a aprendizagem do tema. Assim, os alunos conseguem agir como indivíduos ativos por meio da ludicidade.

Ao longo do meu período de intervenção em sala de aula, foram realizadas algumas atividades lúdicas para fixar os conteúdos gramaticais anteriormente expostos e explicados para os alunos na aula, sendo estas por meio de dinâmicas e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDCs), que foram primordiais para estimular a participação dos alunos em sala. Visto que, era uma maneira de distanciar-se por um momento da realidade escolar deles, de apenas copiarem e realizarem atividades sobre determinadas temáticas com a única finalidade de obter uma nota ao final do semestre, então, essas atividades foram de fato significativas para a aquisição da LE, e ao final das aulas os objetivos sempre eram alcançados. Na próxima seção será apresentado uma das atividades lúdicas feitas em sala.

2.1 DINAMIZAÇÃO DE ATIVIDADES EM SALA DE AULA

A atividade lúdica apresentada neste trabalho é chamada de “dinâmica da trilha” (APÊNDICE A)³, que teve como objetivo estimular a participação dos alunos de maneira mais ativa e produtiva, na aprendizagem da língua espanhola e realizar a revisão do conteúdo dos verbos regulares no presente do indicativo, visto que anteriormente já tínhamos estudado o conteúdo. A dinâmica consistia em uma trilha com alguns números, que estariam no quadro com perguntas (APÊNDICE B)⁴ sobre o tema, como: o que é um verbo?, quando um verbo está no presente do indicativo?, como identificar que o verbo está no presente do indicativo?, o que fazer quando o verbo é regular?, além de apresentar também verbos para serem

³Link do plano de aula da atividade supracitada:

https://docs.google.com/document/d/1_iFuBvHPB74kpi4rdsAIVzITBwZMq7-i/edit?usp=drive_link&oid=106957476841749520609&rtpof=true&sd=true.

⁴ Estrutura da atividade: https://drive.google.com/drive/folders/1bkTW-IZuLBplfgFXy5rxMmOpstt0a8Qg?usp=drive_link.



conjugados no quadro, frases a conjugar com o verbo correto, trava-línguas para identificar os verbos no presente do indicativo e o pronome pessoal com que foi conjugado.

Expliquei aos alunos como a atividade iria funcionar e em seguida pedi-lhes para que se dividissem em dois grupos e que escolhessem uma pessoa para ser o representante do grupo. Logo, salientei que o representante do grupo jogaria o dado, e ao jogá-lo, o número que aparecesse o jogador caminharia em direção às casas que representassem o respectivo número e respondessem a pergunta. Se porventura o aluno não soubesse responder a questão, podia solicitar ajuda ao seu grupo, no caso do grupo também não conseguir contestar, o representante voltava para os números (casas) que estavam, (APÊNDICE C)⁵.

Esta atividade lúdica foi prazerosa e produtiva para os alunos, visto que, conseguiram responder à maior parte das perguntas a partir de uma dinâmica, esclarecer as suas dúvidas quando não sabiam a resposta e eu pude explicar-lhes novamente, contribuindo para o aprendizado dos mesmos. Essa produtividade foi perceptível, pois quando ocorriam aulas teóricas, com explicação de conteúdos e havia a necessidade da participação dos alunos para responderem às indagações a eles realizadas, o número de participação da turma era bem inferior do que quando eram apresentadas as atividades lúdicas, nas quais quase todos os estudantes participavam com mais interesse.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração o cenário educacional atual, em que são perceptíveis aulas centradas no tradicional como afirma Costa (2018), desenvolver aulas lúdicas no ensino de língua espanhola torna-se importante, pois permite uma aula mais prazerosa e interessante para os alunos. Nas quais conseguimos, como professores, dinamizar as aulas, elaborando atividades divertidas e atrativas, para que, mesmo que a aula seja sobre temas gramaticais mais densos, as aulas consigam transmitir o conteúdo necessário para a aprendizagem do estudante na mesma proporção em que se divertem.

Para tanto, o Programa de Residência Pedagógica é um espaço que nos proporciona uma percepção efetiva de como é estar incluída no sistema real de ensino. Com isso, podemos observar e construir nosso agir docente de maneira que analisemos o que funciona melhor para tal realidade escolar e da turma. Induzir metodologias lúdicas para que a aprendizagem dos alunos seja, ao mesmo tempo, eficaz e agradável, faz parte também do desenvolvimento

⁵ Imagens dos alunos realizando a atividade: https://drive.google.com/drive/folders/19zUobOAtNx8Hhay-5p9PlpnT1APLqsLw?usp=drive_link.

profissional do professor, que terá uma visão mais ampla da realidade de seus estudantes e conseguir mesclar as aulas teóricas com as práticas.

Então, ao longo do PRP minha experiência auxiliou no meu desenvolvimento como profissional, além de me proporcionar outra visão sobre o ensino e aprendizagem nas aulas de língua espanhola, visto que o que aprendemos na teoria ainda na Universidade se torna limitado quando nos deparamos com o sistema educacional real. Portanto, o espaço que o programa supracitado nos oferece no ambiente escolar, nos incluindo em todas as atividades que futuramente exerceremos, faz com que consigamos expandir nossos métodos didáticos.

Por conseguinte, ao trabalhar com a ludicidade nas aulas fui capaz de analisar que os alunos realmente, se interessam e participam de atividades que os chamem atenção e conseqüentemente seu rendimento escolar aumenta. Isso foi possível observar nas notas das avaliações, posto que quando introduzi as atividades lúdicas e as TDCs a quantidade de alunos aprovados nas avaliações cresceu significadamente.

As atividades lúdicas, baseado na minha experiência, possuem de fato aspectos positivos para a aprendizagem dos estudantes sobre os conteúdos, pois com os exercícios os alunos conseguem fixar melhor os conteúdos e tirar as dúvidas sobre o tema anteriormente discutido em sala. Porém, ainda que fosse perceptível que alguns alunos sentiam-se, consideravelmente mais empenhados, ainda haviam alunos que não queriam participar das dinâmicas, por sentirem-se envergonhados de cometer algum erro, ou até por não estarem dispostos nas aulas, com isso, o docente precisa buscar métodos para melhorar esse aspecto prejudicial que podem comprometer a aprendizagem dos alunos que são menos participativos, para que eles sintam-se confiantes e a aula seja mais fluida para todos.

4 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, E. R. **O jogo como recurso lúdico no ensino-aprendizagem de espanhol como língua estrangeira (e/le)**. Campina Grande, 2022, 21 p.

COSTA, C. S. M. **Atividades Lúdicas no Ensino do Espanhol**. João Pessoa, 2018, 62 p.

LIMA, J. **O lúdico na aquisição do ensino aprendizagem: espanhol língua estrangeira**. Disponível em:

<https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD4_SA7_ID1132_30062015204435.pdf>. Último acesso em: 18 de janeiro de 2024.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. Educação Em Revista, 2006, v.7, n.1/2, 16 p. Disponível em:

<<https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/603>>. Último acesso em: 18 de janeiro de 2024.

TONELLI, F; CRUZADO, G. M. **Jogos de língua espanhola: Um projeto para promoção linguística e motivação de estudantes de EM.** Revista Compartilhar, 2017, v. 2 n. 1, p. 33-36. Disponível em: <<https://ojs.ifsp.edu.br/index.php/compartilhar/article/view/525>>. Último acesso em: 22 de dezembro de 2023.

