

LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA NA EJA

RESUMO

Diversos trabalhos discutem a importância da utilização de jogos educativos em sala de aula e do quanto esse uso reflete no ensino e aprendizagem de forma positiva (Almeida, 2022; Araújo et al., 2014; Freitas, 2018; Petit & Santos, 2013; entre outros). De maneira geral, percebe-se que a competição e a ludicidade dos jogos podem provocar o interesse no conteúdo das disciplinas e, possivelmente, um processo de aprendizagem mais sólido do que modelos tradicionais de ensino. Partindo destes trabalhos e das ideias de Freire (1996), para quem o exercício de ensinar não é apenas transferência de conhecimento, mas sim, uma oportunidade para que os próprios alunos produzam e construam esse conhecimento, este relato de experiência em iniciação à docência (PIBID) tem por objetivo descrever como o uso de jogos em aulas de língua estrangeira pode transformar o ensino em algo divertido e significativo aos alunos. Os jogos descritos neste trabalho foram desenvolvidos com duas turmas de T6 (equivalente ao 8º e 9º ano do Ensino Fundamental), nas aulas de Língua Espanhola, sob supervisão da professora Lauren Maia Paranhos. A escola atendida foi o Centro Municipal de Educação dos Trabalhadores Paulo Freire (CMET Paulo Freire) — escola especializada na Educação de Jovens e Adultos (EJA) em Porto Alegre (RS). Alguns dos jogos que foram utilizados com as turmas e que serão descritos neste relato são: i) jogos online, como os da plataforma *Seterra*, para localização geográfica de países hispanohablantes; ii) jogos de memória para trabalhar países e capitais que falam espanhol e vocabulário de ferramentas tecnológicas (ex. la computadora); iii) Kahoot para trabalhar falsos amigos do espanhol (ex. oficina = escritório). Acreditamos que, a partir da utilização desses jogos em sala de aula, foi possível observar uma maior interação entre os alunos, além de uma maior aprendizagem das temáticas das aulas.

Palavras-chave: PIBID, Relato de Experiência, EJA, Jogos, Espanhol.

