

O USO DE JOGOS PARA RETENÇÃO DE VOCABULÁRIO EM ESPANHOL

Talita dos Santos Gonçalves
IFAL - Campus Batalha

RESUMO

No ensino de vocabulário de uma língua adicional, o professor pode planejar atividades que resultem, eventualmente, em uma aprendizagem do léxico ou desenvolver atividades que promovam intencionalmente a aprendizagem lexical. No primeiro caso, a compreensão de textos escritos e orais serviria a esse propósito, já que o objetivo do texto é a compreensão; enquanto que no segundo, atividades de manipulação e evocação da palavra, como jogos, repetições e identificação de nomes de objetos, por exemplo, cumpririam esse papel, pois o aprendiz está consciente de que está aprendendo palavras da outra língua. Para Plass e Jones (2005), a retenção de vocabulário tem resultados positivos quando a palavra é associada a uma imagem. Cabe ao professor escolher os recursos didáticos que facilitem a aprendizagem lexical de seus alunos. Este trabalho relata uma experiência com o uso de jogos no ensino de vocabulário em um curso de extensão espanhol para trabalhadores do comércio em Batalha- AL. O curso foi promovido pelo Instituto Federal de Alagoas - IFAL para falantes de português nordestino. Foram elaborados jogos com cartas, bingo, tiro ao alvo, etiquetas e figuras com vocabulário específico. Nesse curso, também foram utilizados vídeos que associam som, palavra escrita e imagem nas atividades de retenção de vocabulário. O léxico deve ser incorporado à bagagem conceitual do estudante de língua como conhecimento ativo (PLASS; JONES, 2005), para que ele consiga, no futuro, produzir palavras oralmente e por escrito, com rapidez.

Palavras-chave: Espanhol, Ensino, Vocabulário, Jogos, Retenção.

Introdução

Garcia (2005) afirma que na aprendizagem de qualquer idioma, o desenvolvimento da competência léxica é fundamental para o progresso da competência comunicativa. E de fato é, pois se um falante domina uma gama de palavras, consegue escolher mais rápida e precisamente o conjunto de palavras adequadas para o contexto da comunicação. Certamente, a bagagem de vocabulário está relacionada com a fluência na língua.

O progresso da competência comunicativa depende de muitos fatores, dentre os quais estão as escolhas metodológicas e pedagógicas do professor, que são primordiais para a aprendizagem. No ensino de vocabulário de uma língua adicional, o professor pode planejar atividades que resultem, eventualmente, em uma aprendizagem do léxico ou desenvolver atividades que promovam intencionalmente a aprendizagem lexical.

No primeiro caso, a compreensão extensiva de textos escritos e orais serviria a esse propósito, já que o objetivo do texto é a compreensão e a aprendizagem de



vocabulário é um subproduto dessa atividade. Enquanto que no segundo caso, atividades de manipulação e evocação da palavra, como jogos, repetições e identificação de nomes de objetos, por exemplo, promovem a aprendizagem consciente/explicita de vocabulário. Vale ressaltar que ensino explícito não significa descontextualizado, pois pode-se contextualizar o vocabulário através de situações reais de uso.

O Modelo de processamento de informação para aprendizagem de vocabulário de Gass (1988), reclassificado por Paribakht e Wesche (1997), tenta caracterizar a aprendizagem incidental e explícita de vocabulário na língua adicional. Esse modelo é composto por cinco etapas não lineares pelas quais os aprendizes aprendem vocabulário por meio de determinadas atividades. As etapas são as seguintes:

- **Atenção seletiva** - atividades com foco na palavra alvo;
- **Reconhecimento** - atividades em que o aprendiz reconhece a palavra alvo e seu significado.
- **Manipulação** - atividades de rearranjo, organização e modificação dos elementos (letras) das palavras.
- **Interpretação** - Atividades de análise semântica e sintática.
- **Produção** - atividades de recuperação de palavras da memória e utilização delas em contextos novos e adequados.

Essas etapas podem ocorrer, às vezes, de maneira sobreposta dependendo da atividade escolhida pelo professor. Destaca-se, como é óbvio, que para recuperar palavras da memória é necessário que elas tenham sido consolidadas/retidas antes. Se um aprendiz não consegue recuperar palavras da língua adicional é porque ou não estão consolidadas ou a evocação não foi estimulada eficientemente.

A memória é fundamental para a aprendizagem em geral, inclusive com a aprendizagem de vocabulário. Existem vários tipos de memória. Neste trabalho, destacam três deles: Memória de longa duração, de curta duração e de trabalho. Em resumo, a memória de longa duração é responsável por armazenar vocabulário, acontecimentos e habilidades que não estão ativos, mas podem ser resgatados por um estímulo externo. Quando uma informação/palavra é ativada, ela vai para a memória de curta duração, que retém as informações por pouco tempo, podendo ser segundos e/ou até dias. Se a informação for manipulada ou precisar permanecer ativa é acionada a memória de trabalho, que consiste na retenção temporária das informações necessárias para a realização de tarefas cognitivas, como a leitura, por exemplo (BADDELEY, 2003; DANEMAN; CARPENTER, 1980).



Plass e Jones (2005) destacam que a retenção de vocabulário tem resultados positivos quando a palavra é associada a uma imagem, pois existe uma relação entre uma representação escrita ou auditiva à uma imagem. Alguns jogos se prestam a esse tipo de retenção, pois em muitos há a combinação de elementos visuais como imagens e palavras escritas e elementos auditivos.

Os jogos devem ser usados nas aulas de línguas não só como atividades lúdicas, sem objetivos de aprendizagem, mas como ferramentas de estímulo de uso e manipulação da língua. Para González (2010), quando há diversão, se aprende mais e melhor, relaxa e motiva para a realização de tarefas, faz o aprendiz sentir-se mais cómodo para arriscar-se na nova língua.

Pensando nessas questões de uso de jogos para a aprendizagem de espanhol, especialmente vocabulário, este trabalho relata uma experiência com o uso de jogos no ensino de vocabulário em um curso de extensão de espanhol para trabalhadores do comércio em Batalha- AL.

Metodologia

O curso de extensão do qual surge esse relato de experiência foi promovido pelo Instituto Federal de Alagoas - IFAL- Campus Batalha e oferecido a falantes de português nordestino. Os participantes foram 20 adultos, 12 mulheres e 8 oito homens, todos em nível inicial de aprendizagem de espanhol.

O curso de extensão de espanhol atendeu a comunidade comerciária e interessados do município de Batalha/AL e região, visando à aquisição de habilidades linguísticas requeridas na rotina comercial. A partir da proposta de cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC), foi planejado um curso de curta duração de espanhol como língua adicional que fosse dinâmico e com materiais e fins específicos ao comércio local, com duração de 40 horas. Durante o curso, participaram cinco monitores, 4 voluntários e 1 bolsista remunerado.

Para além das atividades com textos escritos e orais autênticos que circulam no âmbito do comércio, foram elaborados jogos para estimular a interação entre os participantes, bem como para a retenção e a evocação do vocabulário específico estudado. Os jogos, em geral, continham imagens associadas à palavras em espanhol, em cartas, cartazes ou vídeos curtos. Cada jogo abrangia um vocabulário específico, como: tipos de estabelecimentos comerciais, alimentos, vestuário, hospedagem, ações relacionadas à compra e venda de produtos. Muitos jogos e dinâmicas foram adaptados



de programas de televisão e eram conhecidos dos participantes. Os materiais utilizados para a elaboração dos jogos foram fornecidos pela instituição proponentes.

Resultados e Discussão

Nesta seção, serão relacionados todos os jogos e as dinâmicas utilizados no curso.

Picolé das cores - Foram elaborados 10 conjuntos com 10 picolés de cores diferentes. As cores/palavras estavam identificadas nos palitos. Os participantes deveriam colocar o palito/cor no picolé da cor correspondente. Ganhava quem terminava primeiro e estivesse correto.



Figura 1. Picolé/cor

Jogo de Memória com vocabulário de alimentos e vestuário - foram elaborados 10 conjuntos com 10 pares para cada tema (vestuário e alimentos). O par era formado por imagem e palavra escrita em espanhol. Cada conjunto era único, de maneira que se poderia fazer várias rodadas no jogo. O jogo foi aplicado em dupla, os participantes deveriam identificar os pares antes de iniciar a rodada, relacionando todas as imagens à suas respectivas palavras. Ganhava o jogo o participante que vencia mais partidas.



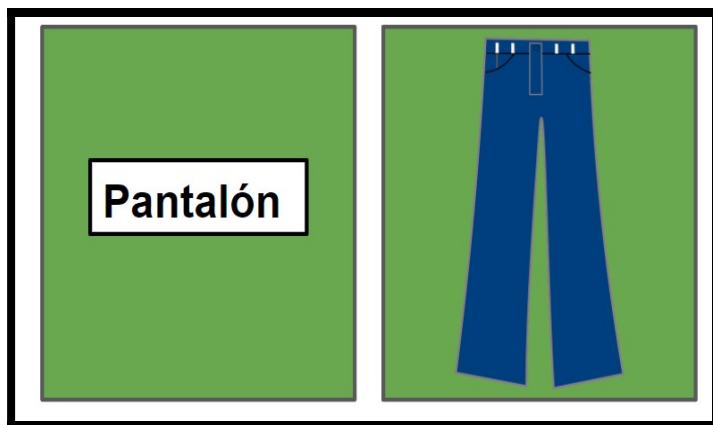


Figura 2. Jogo da memória

Compras na feira - Foram elaboradas figuras grandes de alimentos vendidos em uma feira. As figuras foram afixadas/dispostas em um isopor por um palito de dente, sem qualquer identificação. Os participantes receberam uma lista de compras, todas as listas tinham produtos diferentes para não se repetirem. Após a compra, os participantes deveriam mostrar aos colegas o que tinha na sua cesta.

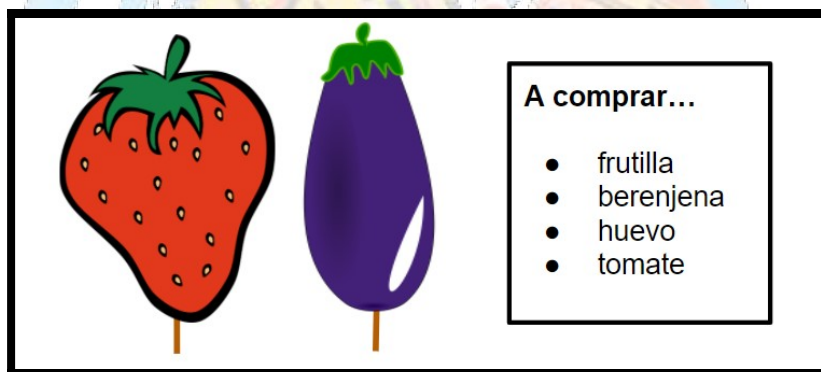


Figura 3 - Compras na feira

Adivinhações - Foram usadas adivinhações encontradas na internet sobre frutas e legumes. Nessa atividade, foram usadas as figuras da feira para responder as adivinhações. Quem soubesse a resposta pegava a figura correspondente e mostrava aos colegas.

Agua pasa por mi casa, cate por mi corazón. El que no lo adivinara, será un burro cabezón.

Coles mi nombre, Mi apellido es flor, Si sabes quién soy, En la huerta estoy.



Figura 4 - Adivinhações

Vídeos de alimentos e vestuário - Foram usados vídeos da internet que associam som, palavra escrita e imagem de um alimento ou vestuário, dependendo do tema. Ao final de cada vídeo, há um mini teste para verificar se o aprendiz consegue nomear as figuras aleatoriamente. Com esses vídeos, foi lançado um desafio para ver quem acertava mais palavras.



Figura 5 - Vídeo dos alimentos

Bingo dos estabelecimentos comerciais - Foram elaboradas 20 cartelas com 12 imagens relacionadas ao tema. No jogo todo haviam 20 imagens diferentes, distribuídas nas cartelas de maneira que nenhuma fosse repetida. O jogo foi individual e em uma rodada apenas. Antes do jogo, foram apresentadas as imagens relacionadas a cada estabelecimento. Ganhava o jogo, o participante que tinha na sua cartela todas as imagens dos estabelecimentos sorteados.



Figura 6 - Cartela do bingo



Tiro ao alvo com os estabelecimentos comerciais - Foram adicionadas ao jogo real, 10 nomes de estabelecimentos comerciais (loja de roupas, padaria, supermercado, farmácia, etc). O jogo foi aplicado em duplas. Um participante lançava o dardo em direção ao alvo, em caso de acerto, deveria falar em voz alta para sua dupla, que deveria indicar um produto vendido nesse estabelecimento. Se a palavra estivesse correta, a dupla ganharia a pontuação indicada no alvo. As palavras não poderiam ser repetidas, caso o estabelecimento fosse acertado por outra dupla. A dupla vencedora foi a que somou mais pontos ao final de cinco rodadas.

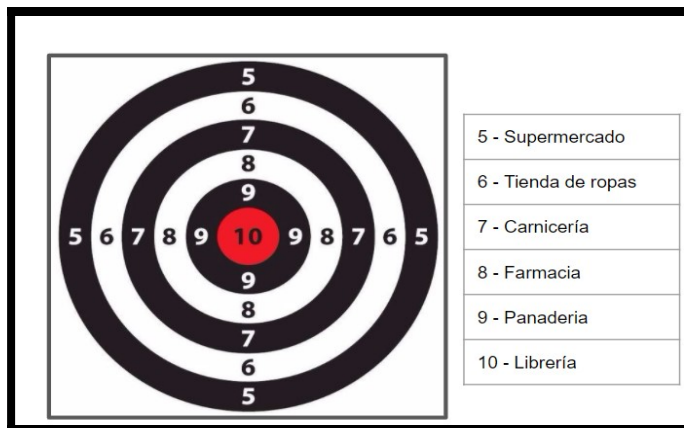


Figura 7 - Tiro ao alvo

Etiquetar vestuário - Foram elaboradas 40 etiquetas grandes com palavras relacionadas a roupas, calçados e acessórios. Foi montado um varal com roupas reais expostas. Cada aluno recebia duas etiquetas aleatórias e deveria pendurá-las nos objetos correspondentes. Ao final, todos deveriam ler as etiquetas de todas as peças expostas. Esse jogo não foi de competição. Ao contrário, quando alguém não sabia a qual roupa se referia, os participantes cooperaram na identificação das peças.



Figura 8 - Etiqueta do vestuário

Os jogos a seguir fizeram parte de uma olimpíada e foram adaptados de programas da televisão aberta. Os participantes foram divididos em 4 grupos.

Mega senha de frutas, legumes e verduras - Um dos participantes dá dicas para que o outro identifique a palavra alvo. Eles não podem dizer a palavra em português ou



parte da palavra. Foram elaboradas 40 cartas com palavras do tema. Uma dupla de cada grupo recebeu 10 cartas. Cada dupla tinha 3 minutos para acertar o maior número de palavras.



Figura 9 - Carta do Mega senha

Roda - roda com estabelecimentos comerciais - Foram elaborados 4 cartazes, cada um com uma imagem de estabelecimento comercial (supermercado, farmácia, padaria e quiosque). Em cada cartaz, haviam 5 palavras para serem reveladas de acordo com a quantidade de letras indicadas. As palavras a serem preenchidas eram relacionadas com o tipo de estabelecimento do cartaz. Um participante de cada grupo indicava uma letra por rodada. Ganhava o jogo quem conseguia identificar as cinco palavras correctamente por primeiro.

H			I	N	
P		S	T		L
H			V		S
L			H		
		L			S

Figura 10 - Cartaz Roda a Roda

Torta na cara (sem torta) com palavras gerais relacionadas ao tema do curso - Foram elaboradas 6 rodadas com 5 perguntas e todos os grupos competiram entre si. Todos do grupo poderiam participar se quisessem, mas quem errasse a pergunta deveria ser pintado de batom. A pergunta era lançada para a dupla da vez, quem



soubesse a resposta levantava a mão e respondia. Se errasse, era pintado de batom, se acertasse pintava o oponente.

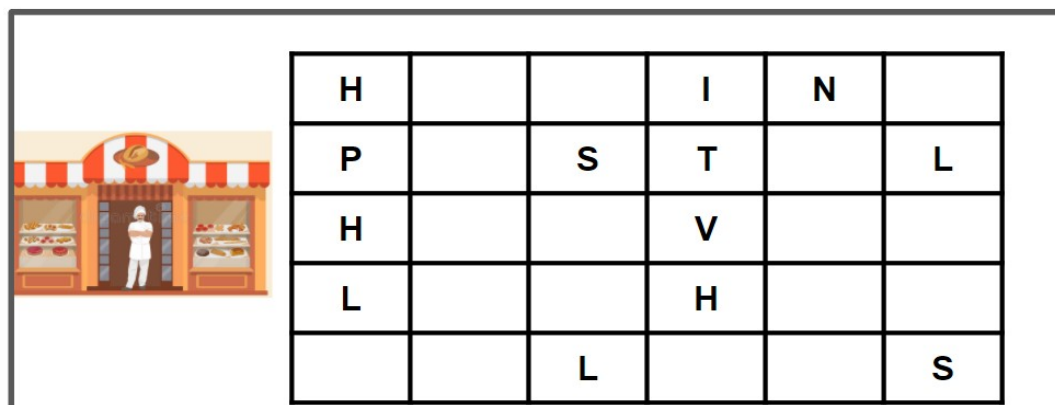


Figura 11 - Rodada do Torta na cara

Esses jogos e dinâmicas podem ser classificados de acordo com as etapas de aprendizagem de vocabulário proposta por Paribakht e Wesche (1997). Os jogos do Picolé das cores, de memória e das etiquetas de vestuário para a identificação das roupas estimularam a atenção seletiva, pois os participantes tiveram que focar na palavra e inibir os distratores para realizar as tarefas. Nas atividades de compras na feira e torta na cara (sem torta) os participantes ativaram o reconhecimento das palavras e seus significados. Nos jogos do Roda a Roda e das Adivinhações os participantes manipularam partes das palavras. Já nos jogos do Mega senha e do Bingo os participantes usaram a interpretação ao associar as palavras a pistas e a desenhos, respectivamente. A maioria das atividades envolvia a produção de vocabulário em voz alta, como nos vídeos e no Mega senha, por exemplo.

Destaca-se que nos jogos em que havia competição direta os participantes estavam mais engajados. Principalmente na última sequência de jogos que foram parte de uma olimpíada, pois o grupo vencedor receberia medalhas. Outro ponto relevante é que sabendo que em todas as aulas haveria jogo, os participantes estavam comprometidos a aprender o vocabulário de cada tema para poder usá-lo posteriormente. Todos os participantes foram ativos nos jogos e expressavam sua animação nas atividades.

Verifica-se que o uso de jogos estimulou a aprendizagem dos participantes do curso, mesmo aqueles jogos apenas com palavras, pois haviam muitos com o mesmo tema, repetindo as palavras. Observou-se que os participantes recuperavam as palavras da memória, pois alguns levavam algum tempo, até encontrar a palavra alvo ou algo



similar. Aqueles participantes que respondiam mais rapidamente, nas últimas aulas, já tinham consolidado alguns itens de vocabulário depois algumas semanas.

Como já mencionado, aprender vocabulário de língua adicional é essencial para a comunicação. O léxico deve ser incorporado à bagagem conceitual do aprendiz de língua como conhecimento ativo (PLASS; JONES, 2005), para que ele consiga, no futuro, produzir palavras oralmente e por escrito, com rapidez. Se o léxico não está consolidado, o falante pode enfrentar conflitos ou inconsistências na comunicação.

Considerações Finais

Esse relato de experiência mostra que se pode ensinar vocabulário básico em espanhol por meio de jogos com repetições e exposição de palavras, com vocabulário em contexto ou em sua função de uso. A repetição de palavras nos jogos, associando-as com imagem ou não pode favorecer a retenção vocabulário.

Através dos jogos e das dinâmicas, os adultos, que estão aprendendo uma língua adicional, estão conscientes do processo de aprendizagem e podem reter objetivamente mais vocabulário. No caso de um curso de língua específico, aprenderão, ao mesmo tempo, vocabulário básico e específico, de forma dinâmica e motivadora, pois os jogos despertam o engajamento, a cooperação e a competição nos alunos.

De modo geral, diferentes recursos (jogos e dinâmicas) no ensino explícito de vocabulário estimulam a percepção do aprendiz, pois as palavras, nos jogos, são representadas de diferentes formas. Enfim, cabe ao professor escolher os recursos didáticos que facilitem a aprendizagem lexical de seus alunos.

Referências

BADDELEY, A. Working memory: looking back and looking forward. *Nature. Reviews Neuroscience*, 4(10), 829-839. 2003.

DANEMAN, M.; CARPENTER, P. A. Individual differences in working memory and reading. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behaviour*, 19, p. 450-466, 1980.

GARCÍA, M. L. La enseñanza del léxico del español como lengua extranjera. Resultados de una encuesta sobre la metodología aplicada en el aula. *MarcoELE, revista didáctica ELE*. Nº1. (1-21). 2015.



PLASS, S. Second Language Vocabulary Acquisition. *Annual Review of Applied Linguistics*, 9, 92-106. 1988.

GONZALEZ, P. V.. El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. Instituto Cervantes de São Paulo. *MarcoELE, revista didáctica ELE*. 2010.

PARIBAKHT, T.S.; WESCHE, M.B.;. Vocabulary enhancement activities and reading for meaning in second language vocabulary acquisition *Second language vocabulary acquisition: A rationale for pedagogy*, 55 (4). 1997.

PLASS, J., JONES , L. C. Multimedia Learning in Second Language Acquisition. In R. E. Mayer (Ed.), *Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 467–488). Cambridge University Press. 2005.

