

A CRIAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

**SOUZA, Monique Cunha de
FERREIRA, Daiane dos Santos
SEMINO, María Josefina Israel (orientadora)
monique_cunha@yahoo.com.br**

**Evento: Seminário de Ensino
Área do conhecimento: Línguas Estrangeiras Modernas**

Palavras-chave: Espanhol; Ensino; Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa apresentar uma atividade realizada por integrantes do subprojeto Espanhol do programa PIBID, em uma escola estadual do município de Rio Grande – RS

Através do subprojeto de Espanhol do programa PIBID, os discentes do curso de Letras Espanhol da Universidade Federal do Rio Grande – FURG podem, juntamente com os professores tutores do projeto, acompanhar e planejar aulas de língua espanhola. E após acompanharem algumas aulas, os participantes do subprojeto perceberam que a maioria dos alunos, de uma determinada turma da escola, possuíam dificuldades em acompanhar as classes de língua espanhola e que os métodos mais tradicionais de ensino não acarretavam em resultados positivos no ensino e aprendizado dos estudantes.

A partir desse fato, duas integrantes do subprojeto resolveram criar uma atividade que possibilitasse um ensino de língua estrangeira de maneira lúdica e interativa. E para isso, as participantes resolveram produzir, juntamente com os alunos da escola, um jogo que contribui na aprendizagem de dois conteúdos trabalhados na classe da língua espanhola. Os resultados e as demais observações serão relatados no trabalho aqui apresentado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Foram utilizadas diversas fontes que auxiliam na compreensão e importância de serem criadas aulas mais interativas, e obras como “Didática de Línguas Estrangeiras” de Pierre Martinez (2009) e “Jogo e Educação” de Gilles Brougère (1998) contribuem muito para a compreensão da relevância em se trabalhar jogos e a ludicidade em espaços educativos.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

A atividade aplicada ocorreu toda através de um procedimento metodológico. Em primeiro lugar se decidiu que o conteúdo que seria estudado com o auxílio de um jogo seriam “as cores”. O jogo que os alunos deverão criar e jogar em aula se chama “Twister”, e a escolha por esta brincadeira ocorreu pelo fato de que para o jogo ser realizado é necessário que os participantes tenham o conhecimento do nome de algumas cores e membros do corpo humano.

Após decidido o jogo e o conteúdo a atividade começou a ser aplicada. Na

primeira aula da aplicação da atividade, os alunos receberam um material contendo um vocabulário com o nome de diversas cores, em espanhol, e cópias de uma canção latina que trabalhava a temática das cores.

Após escutarem a canção e lerem o vocabulário sobre as cores, foi iniciada uma discussão sobre o tema da música, e neste momento, os alunos puderam ampliar seus conhecimentos em língua espanhola.

Na semana seguinte, foram levados materiais e instruções para a criação do jogo “twister”, e os alunos foram instruídos a auxiliarem na produção da brincadeira.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os resultados foram satisfatórios, pois os alunos relataram que se sentiram muito satisfeitos em poderem auxiliar na produção de uma atividade realizada em aula. Assim como manifestaram maior interesse nos conteúdos trabalhados nas classes de língua espanhola, pois confirmam que sentem maior vontade de estudar quando participam de aulas mais interativas. Apesar de não ter sido realizado nenhum processo de avaliação, nas semanas seguintes, pós o termino da atividade, a professora supervisora e as pibidianas conseguiram perceber a aprendizagem dos alunos em relação aos conteúdos trabalhados. Pois quando questionados sobre alguma parte da matéria, a grande maioria conseguia responder com clareza e de maneira correta os questionamentos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade resultou muito produtiva, pois envolveu não só as pibidianas, como também os alunos da escola. A partir da aplicação do jogo, foi possível criar um vínculo maior com os estudantes e os aproximar mais da língua espanhola e do aprendizado de diversos conteúdos.

De acordo com Santos (2001, p.53) “A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”. Portanto, percebe-se a importância de se trabalhar a ludicidade nos espaços educativos.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

MARTINEZ, Pierre. *Didáticas de Línguas Estrangeiras*. São Paulo: Parábola, 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires. *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001.

VALENZUELA, Javier. Sobre colores y lenguas. *Ciencia Cognitiva: Revista Electrónica de Divulgación*, 2008. Disponível em <<http://www.um.es/lincoing/jv/2008%20Sobre%20colores%20y%20lenguas%20Ciencia%20Cognitiva.pdf>> Acesso em: 09 ago. 2015.