

OS JOGOS PEGAGOGICOS APLICADOS NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA NO ENSINO DE JOVENS E ADULTOS – PIBID FURG ESPANHOL EAD.

**RODRIGUES, Andréia Lucero
MULLER, Lidiane
PEREIRA, Juliane Oliveira
AMARAL, Trícia Tamara Boeira do (orientador)
andreialucero@hotmail.com**

**Evento: Mostra de Produção Universitária
Área do conhecimento: Letras – Línguas Estrangeiras Modernas**

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos; Língua Espanhola; EJA

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho traz o relato de uma experiência com o uso de jogos pedagógicos para estimular a aprendizagem da língua espanhola com os alunos da Educação de Jovens e Adultos – EJA da escola municipal Osvaldo Anselmi, turno noite, em Santa Vitória do Palmar/Rs, turma que conta com a participação do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID (Espanhol – EaD) da Universidade Federal do Rio Grande – FURG. O objetivo é relatar a reação dos alunos durante a aplicação dos jogos, a fim de perceber como essa prática pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Não raro, a ludicidade é uma grande aliada nas propostas pedagógicas do ensino de língua estrangeira. Especificamente sobre o uso dos jogos pedagógicos em sala de aula, Flemming e Collaço de Mello (2003) destacam que “o jogo contribui para que o processo ensino-aprendizagem seja produtivo e agradável tanto para o educador quanto para o educando”. (FLEMMING e COLLAÇO DE MELLO, 2003, p. 85). A maioria dos jogos pode ser transformada em jogo pedagógico, desde que tenha o professor como mediador e um determinado conteúdo a ser ensinado. Conforme Grandó (2000), “a intervenção do professor no jogo pode ser um fator determinante na transformação do jogo espontâneo em pedagógico” (GRANDÓ, 2000, p.4). Nesse sentido, observamos que o planejamento para a aplicação do jogo é de extrema importância, assim ele pode atingir seu objetivo pedagógico e manter o foco dos alunos na aprendizagem, por isso o papel do professor como mediador é necessário.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O material utilizado foram dois jogos pedagógicos: um bingo de objetos de sala de aula que treinou a pronúncia e a leitura, e um jogo de cores. No bingo nós, como professoras mediadoras, sorteávamos de um saco um papel com o nome e imagem de um objeto de sala de aula, falávamos em espanhol e a princípio não

mostrávamos a figura; em seguida perguntávamos se todos tinham marcado sua cartela e mostrávamos a figura aos alunos. Já no jogo de cores, foram utilizadas bolinhas de papel com diversas cores dentro; as bolinhas foram jogadas para os alunos e eles deveriam abrir e falar o nome da cor em espanhol. As salas em que os jogos foram aplicados têm em torno de 15 alunos e são de 5ª, 6ª e 7ª séries do EJA. Durante a aplicação, procuramos analisar a interação e o estímulo dos alunos na participação dos jogos, conforme relatamos na sequência.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

A aprendizagem das cores e dos objetos de sala de aula ficou clara nas próprias aulas, assim como nas próximas, quando os alunos precisavam acionar o conteúdo novamente. Acreditamos que o mais importante foi a mediação, já que a “brincadeira” converteu-se em aprendizado. Levando em conta Flemming e Collaço de Mello (2003), sentimos que esses momentos fazem com que os alunos gostem do ambiente escolar, interajam entre eles. Notamos uma diminuição na agressividade uns com os outros, um aumento do companheirismo, do trabalho colaborativo e em equipe, pois uns ajudaram os outros a encontrar as palavras no bingo, e “sopravam” o nome correto das cores.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que o mais importante seja sair da rigidez de uma aula expositiva clássica, e ter um momento de aprendizagem de maneira leve, mas que ao mesmo tempo incentiva a aprendizagem e a participação de todos. O professor mediador da brincadeira deve torná-la descontraída, mas sem perder o controle da sala de aula, fazendo com que o principal objetivo, que é a aprendizagem, seja alcançado.

REFERÊNCIAS

BISOGNIN, E.; STRAPASON, L. P. R. Jogos pedagógicos para o ensino de funções no primeiro ano do Ensino Médio. Rio Claro: Bolema, vol.27, no.46, Ago. 2013. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-636X2013000300016 &lang=pt. Acessado em 06 de agosto de 2015.

FLEMMING, D. M; COLLAÇO DE MELLO, A. C. Criatividade e Jogos Didáticos. São José: Saint-Germain, 2003. Disponível em: <http://www.sbemrasil.org.br/files/viii/pdf/02/MC39923274934.pdf>. Acessado em 06 de agosto de 2015.

GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. 2000. 224f. Tese (Doutorado em Educação)- Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2000. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000223718&fd=>. Acessado em 06 de agosto de 2015.