



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
COORDENAÇÃO DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO PRESENCIAIS DE  
LICENCIATURA EM LETRAS  
LICENCIATURA EM LÍNGUA ESPANHOLA

CINTYA NAYARA PAULO MACENA SILVA

**METODOLOGIAS ATIVAS: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO  
FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE  
ESPANHOL NO ÂMBITO DA SALA DE AULA**

João Pessoa

2020

## Catálogo na publicação Seção de

S586m Silva, Cintya Nayara Paulo Macena.

Metodologias ativas: a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula / Cintya Nayara Paulo Macena Silva. - João Pessoa, 2020.  
31 f. : il.

Orientadora: Maria Mercedes Ribeiro Pessoa Cavalcanti. TCC (graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2020.

1. Língua Espanhola - Ensino-aprendizagem. 2. Jogo - Recurso didático. 3. Metodologias ativas. I. Cavalcanti, Maria Mercedes Ribeiro Pessoa. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 811.134.2

## Catálogo e Classificação

Elaborado por CLEYCIANE PEREIRA - CRB-15/591

**CINTYA NAYARA PAULO MACENA SILVA**

**METODOLOGIAS ATIVAS: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO  
FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE  
ESPAÑHOL NO ÂMBITO DA SALA DE AULA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Línguas Estrangeiras – Espanhol, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em cumprimento às exigências da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Língua Estrangeira-Espanhol.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Mercedes Ribeiro Pessoa Cavalcanti

João Pessoa – PB

2020

**CINTYA NAYARA PAULO MACENA SILVA**

**METODOLOGIAS ATIVAS: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO  
FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE  
ESPANHOL NO ÂMBITO DA SALA DE AULA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
Curso de Licenciatura em Línguas Estrangeiras –  
Espanhol, da Universidade Federal da Paraíba  
(UFPB), como requisito parcial à obtenção do  
título de Licenciado em Língua Estrangeira-  
Espanhol.

Aprovado em: 30 /\_dezembro\_\_/\_2020\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. MARIA MERCEDES RIBEIRO PESSOA CAVALCANTI  
Prof<sup>ª</sup>. **Orientadora**

---

Prof. Dr. DANIEL FAUSTINO LACERDA DE SOUZA  
**Examinador**

---

Profa. Ms. CHRISTIANE MARIA DE SENA DINIZ  
**Examinadora**

*Aos meus pais,  
que sempre estiveram comigo,  
apoando-me e torcendo por mim.*

## AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo a Deus que sempre esteve comigo nessa jornada longa e cansativa. Principalmente nesse ultimo mês que, por Sua vontade, minha mãe, Maria Salomé, foi levada para assistir, lá de cima, ao Seu lado, um momento tão esperado por ela. Essa mulher incrível sempre me apoiou nas minhas loucuras, sempre foi essa mãe dedicada que não media esforços para me ver bem e me ajudar nesses anos de graduação e da vida inteira. A minha vitória é dela também, de minha guerreira *mainha*, mesmo que seja *in memoriam*. Estendo a minha gratidão a Marcílio Sabino, o meu pai, que me deu suporte do jeito dele e sempre esteve do meu lado.

Sou grata à minha família que torceu por mim de longe e, em especial, à minha irmã Clebia que me escutava, mesmo não entendendo a metade das coisas que eu falava. Cada um ao seu modo, ajudou-me, ensinou-me e guiou-me, para que eu conseguisse desenvolver os meus conhecimentos e aprendizagem em geral.

Devo, também, meu reconhecimento aos meus amigos (caberia um parágrafo, mas não falarei, eles sabem). A todos os amigos de cachaça, de estudos, de praça da alegria, de festas, de poker, de futebol, de conhecimentos e de vida. Vocês foram e são importantes para mim, amparando-me quando eu achava que não dava mais.

Aos meus Mestres, Doutores e Educadores que me instruíram e contribuíram para eu chegar até ao fim desta jornada acadêmica. À minha orientadora, Maria Mercedes, carinhosamente chamada de Pepita, que me auxiliou na concretização deste trabalho, orientando-me na pesquisa e me oferecendo o seu apoio neste momento final do TCC.

Enfim, não tenho palavras para expressar a minha gratidão a todos vocês: pais, familiares, amigos, professores e família Rotaria.

## **RESUMO**

O presente estudo possui como objetivo refletir sobre os benefícios da utilização de jogos como ferramenta de ensino-aprendizagem na disciplina de Língua Espanhola no âmbito da sala de aula. Quanto aos aspectos metodológicos do presente estudo, o mesmo caracteriza-se por ser uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, focalizando a temática dos jogos que recorre a materiais ligados à ludicidade como facilitadora pedagógica na disciplina de espanhol. Ao longo da pesquisa, busca-se demonstrar os benefícios da utilização dos jogos como uma alternativa válida para que o docente possa dar conta do processo de ensino-aprendizagem e de modificar a informação em conhecimento, agregando e enriquecendo o pensar e a sua expressividade. Os exemplos abrangem caça palavras, banco imobiliário, jogo da batalha, entre outras ferramentas lúdicas que auxiliam o processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem; Jogos; Metodologias ativas; Língua Espanhola.

## **ABSTRACT**

This study aims to discuss the benefits of using games as a learning tool in the Spanish Language discipline in the classroom. As for the methodological aspects of the present study, it is characterized by being a bibliographic research and with a qualitative approach, in which it was carried out using materials that addressed the theme of using games as a learning tool in the Spanish discipline. As for the benefits of using games, we support them as one of the alternatives so that the teacher can account for the teaching-learning process, and modify information in knowledge, benefiting thinking and its expressiveness. Among the examples, we can mention word search, real estate bank, game of battle, among others.

**Keywords:** Teaching-learning process; Games; Active methodologies; Spanish Language.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>12</b>
2.1 Metodologias ativas em sala de aula.....	12
2.2 O jogo como metodologia ativa.....	14
2.3 O lúdico no ensino de língua estrangeira.....	15
<b>3 O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE</b>	
<b>ENSINO -APRENDIZAGEM.....</b>	<b>18</b>
3.1 Classificação dos jogos.....	20
3.2 A prática da utilização dos jogos em aulas de Língua Espanhola.....	22
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
<b><i>REFERÊNCIAS.....</i></b>	<b>29</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Diante da necessidade de implementar pedagogias inovadoras no âmbito da sala de aula, os professores de diversos campos de conhecimentos distintos buscam proporcionar ao aluno ferramentas que possam focar no processo de ensino, incentivando os estudantes a alcançarem o conhecimento de modo eficiente. Um dos motivos que podem ser destacados pela busca de novas metodologias de ensino diz respeito às próprias mudanças e efeitos da tecnologia nas últimas décadas, a qual permite um ambiente capaz de os professores inovarem o seu método, em benefício da aprendizagem dos alunos.

No contexto atual, os alunos não possuem o mesmo perfil dos estudantes de antigamente, pois hoje eles apresentam habilidades multitarefas, sendo inseridos no âmbito tecnológico, de ferramentas eletrônicas e redes sociais. São estudantes com tempo e paciência reduzidos para ouvir o discurso do professor. Com base nessa nova esfera midiática, o docente necessita se reinventar, de modo que apresente maior utilidade no processo de ensino-aprendizagem, permitindo aquilo que a internet não pode desempenhar, como por exemplo, sanar dúvidas, apresentar feedbacks individuais, resolver dificuldades de compreensão, conforme as necessidades específicas de cada aluno (FRANQUET; TORQUATO, 2018).

Em decorrência dos avanços tecnológicos, novos recursos vão surgindo e novas metodologias de ensino podem ser implementadas para facilitar a aprendizagem dos alunos. A inovação possui como propósito que essas metodologias alcancem a otimização do aprendizado dos estudantes, favorecendo a criação de um ambiente mais harmonioso e contribuindo com o trabalho dos professores em sala de aula. Desse modo, estes devem de forma contínua melhorar as suas estratégias de ensino para que possam promover uma satisfatória experiência de aprendizagem aos seus alunos.

De acordo com Moares e Anicézio (2019), a necessidade das metodologias ativas foi desencadeada em decorrência dos resultados eficazes e vêm sofrendo modificações em contextos distintos da aprendizagem. Ainda no entendimento desses mencionados autores, as metodologias ativas compreendem a síntese de situações de ensino que implementam a reflexão crítica do estudante, pertencente a sua realidade, refletindo acerca de contextos variados que incorporam a sua curiosidade e desafios. As metodologias ativas também propiciam o desenvolvimento de processos e a disponibilização de recursos para que o aluno pesquise problemas específicos, averiguando e destacando os consoantes, o evento e a circunstância da pesquisa em foco.

Quando aplicado com seriedade pelos professores os jogos podem propiciar conhecimento, especialmente no ensino de uma língua estrangeira. Para que isso ocorra, é importante que haja consciência do que corresponde o ato de aprender, o qual se refere a um processo de troca recíproca e é desempenhado no âmbito social. No momento em que o aluno chega à escola, ele já vem com uma determinada abordagem, e a instituição de ensino necessita auxiliá-lo a compreender, aprimorar o seu conhecimento para que o aluno enxergue o mundo de uma forma mais ampla (CHAGURI; TONELLI, 2014).

A utilização dos jogos pode ser considerada como uma das saídas para dar conta do ato de aprender e modificar a informação em conhecimento, contribuindo com o pensar e sua expressividade, sendo capaz de propiciar a imaginação e especialmente a transformação do estudante enquanto sujeito da aprendizagem. Os jogos possuem caráter de integração e interação que propiciam a aprendizagem do aluno independentemente do seu nível (CHAGURI; TONELLI, 2014).

É o que ocorre quando um docente de língua espanhola faz uso dos jogos em suas aulas: ele pensa em um tema em específico e o implementa com base em um jogo. Nesse contexto, pode-se perceber maior interesse por parte do estudante, porque o jogo propicia uma nova forma de aprendizagem, distinta da que o aluno está acostumado. Ademais, permite que o aluno desenvolva o conhecimento da língua estrangeira, estudando de um modo divertido e dinâmico. Dessa forma, o professor de língua estrangeira, ao desenvolver atividades lúdicas, torna-se um mediador do conhecimento, uma vez que, quando diferencia o modo de estudar do aluno, possibilita que este estudante possa experimentar uma nova forma de aprender, sem que haja o desprendimento de um mundo real. (SILVA *et al.*, 2015).

Existem variados desafios envolvidos na compreensão e a aquisição do conhecimento por parte dos estudantes, sobretudo na Educação Básica, o que pode prejudicar a sua aprendizagem satisfatória. Assim, os docentes necessitam acompanhar as modificações sociais/ tecnológicas desencadeadas, aprofundar-se acerca das novas metodologias, em busca da contribuição para o aprendizado dos estudantes. Em relação à disciplina de espanhol, as metodologias ativas exercem um papel relevante, uma vez que tornam o aluno um agente fundamental na sua aprendizagem. Por isso, a presente pesquisa justifica-se plenamente, pois busca caminhos adequados à conjuntura atual, visando facilitar o campo de aprendizagem.

Em relação à metodologia empregada neste trabalho, foi utilizada a pesquisa bibliográfica para o seu desenvolvimento, utilizando-se diversos materiais disponíveis, como por exemplo, monografias de conclusão de curso, artigos científicos, documentos do Ministério da Educação, dentre outros materiais que abordam a temática escolhida.

Com base no que é retratado acerca das metodologias ativas e a importância da ferramenta dos jogos para o ensino da língua espanhola, este trabalho possui o seguinte problema de pesquisa: Quais os benefícios da utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de língua espanhola, no âmbito da sala de aula?

Neste viés, identificasse que o objetivo geral desta pesquisa visa discutir os benefícios da utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula. Quanto aos objetivos específicos, visa identificar de que forma os jogos podem ser implementados na disciplina de espanhol e quais os mecanismos que podem ser utilizados nesse processo.

Para um melhor entendimento da estrutura deste trabalho, ele foi dividido em 04 (quatro) seções, no qual a primeira diz respeito aos elementos introdutórios do trabalho; a segunda compreende a fundamentação teórica; a terceira aborda a utilização dos jogos em sala de aula e, por fim, seguem-se as considerações finais que encerram o presente estudo.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Diante das abordagens distintas que se apresentam para serem averiguadas, identificamos as metodologias ativas de ensino, que se coadunam com o objetivo de nosso trabalho, pois visam propiciar uma formação centralizada na aprendizagem do aluno, complementando o que se costuma empregar no método tradicional de ensino.

Neste, o estudante possui como atribuição compreender os conhecimentos repassados pelo professor em sala de aula e demonstrá-los posteriormente nas avaliações (CARDOZO; MENEGHELLI; POSSAMAI, 2018). Por outro lado, as metodologias ativas vêm enriquecer o ensino tradicional, possibilitando que os estudantes consigam obter uma postura mais ativa na sua aprendizagem.

### **2.1 Metodologias ativas em sala de aula**

Sabemos que aprender uma nova língua não é uma tarefa fácil de ser realizada e que necessita de tempo e dedicação por parte do indivíduo. No entanto, um aspecto importante durante esse processo, é implementar mecanismos que possam despertar no aluno o interesse e a vontade em avançar. Assim, desenvolver práticas pedagógicas que realmente sejam promissoras no âmbito do ensino-aprendizagem de uma nova língua tem sido um obstáculo para os docentes da área, pois o ambiente escolar constitui grupos significativamente heterogênicos (SILVA et al., 2015).

Uma das práticas que têm obtido resultados positivos corresponde ao emprego de atividades lúdicas no âmbito da sala de aula. A ludicidade propicia ao aluno a capacidade de alcançar novos conhecimentos, de modo que, por meio da interação e entretenimento, expande suas capacidades na aprendizagem de um novo idioma. As atividades lúdicas também incentivam a aprendizagem e ativam as funções psicológicas, neurológicas, intelectuais, morais e sociais (SILVA et al., 2015).

No tocante à metodologia ativa, o aluno desempenhará de forma ativa, uma tarefa em específico. Dentro desse conceito, as atividades permitem que os alunos comecem a se indagar acerca de um determinado conteúdo, assim como debater com os colegas, possuir uma maior autonomia e iniciativa, desenvolvendo a sua aquisição de conhecimento.

No processo de aprendizagem, as metodologias ativas desempenham vantagens diferenciadas, como por exemplo, o desenvolvimento da responsabilidade, do pensamento crítico sobre determinado assunto, da criatividade. Sua finalidade é a de solucionar

determinado problema, exercendo a confiança, empatia e o raciocínio lógico, para que possam ser promovidas a aprendizagem do aluno de um modo mais prazeroso e envolvente. Diversas vezes, essas particularidades são colocadas em prática, quando ocorre um processo estimulador por parte do docente, para que os estudantes possam ir mais além do seu aprendizado.

Com o propósito de identificar uma abordagem baseada nas metodologias ativas de ensino, os autores Diesel *et al.* (2017) compreendem sete princípios que apresentam esta abordagem: o estudante como centro do processo de ensino e aprendizagem; o docente como um facilitador, mediador e ativador da aprendizagem; autonomia; reflexão; problematização da realidade; o trabalho em grupo e a inovação.

Em vista dos princípios elencados, faz-se necessário mencionar alguns elementos que são relevantes para o desenvolvimento de um ambiente de aprendizagem sintetizado por meio das metodologias ativas. Na esfera das metodologias ativas, a principal modificação que existe diz respeito à postura do aluno, que deixa de se tornar um agente passivo, receptor de informações, para exercer uma posição centralizadora, em função da sua aprendizagem (CARDOZO; MENEGHELLI; POSSAMAI, 2018).

Em relação a aprendizagem ativa, o aluno se torna protagonista e o professor mediador. Assim, pode-se destacar que:

Na aprendizagem ativa, portanto, o aluno se torna protagonista do seu próprio aprendizado. E para que essa prática aconteça de forma efetiva em sala de aula, é preciso que o docente tenha uma compreensão clara dos diferentes métodos de ensino que podem ser utilizados para a criação de um ambiente de aprendizagem produtivo e significativo. Assim, práticas docentes proativas são fundamentais no processo de ensino e desenvolvimento das gerações e formação de cidadãos autônomos, críticos, participativos e criativos. Para tanto, os docentes necessitam de uma ferramenta em sala de aula que busque com que o aluno deixe de ser um receptor de informações e passe a construir o seu próprio aprendizado (ARÃO *et al.*, 2018, p. 02).

Por meio da metodologia ativa, o estudante passa a ser compreendido com o seu processo de aprendizagem, no qual pode desempenhar as atividades com os seus colegas de classe, mas também havendo a possibilidade de ocorrer interação com o professor. Assim, o docente desempenha o papel de facilitador da aprendizagem, permitindo que os estudantes atinjam os resultados esperados com base no seu conhecimento. O incremento das metodologias ativas contribui para despertar a indagação dos alunos, favorecendo que possam exercer a análise e a resolutividade de problemas.

## 2.2 O jogo como metodologia ativa

Colocadas estas premissas, tem-se que uma das mais exitosas metodologias ativas em sala de aula, em virtude de sua própria dinâmica instigante e cativante, é o emprego dos jogos. Estes constituem não somente uma ferramenta eficaz em despertar o elemento lúdico e gratificante, mas igualmente em auxiliar a atividade pedagógica, capaz de favorecer o aprofundamento de conhecimentos no processo de ensino-aprendizagem.

A utilização dos jogos pode contribuir em contextos distintos, como por exemplo, propiciar o raciocínio dos estudantes no processo de aprendizagem, a sua autonomia na compreensão do conteúdo, a linguagem, assim como o desenvolvimento cognitivo. Esses aspectos positivos podem ser averiguados pelo docente, caso ele implemente os jogos no âmbito da sala de aula, tendo em vista que essa ferramenta é compreendida como uma metodologia distinta das demais, o que pode facilitar a aprendizagem e promover o interesse do estudante pelo conteúdo transferido.

Pode-se afirmar que o indivíduo, por meio dos jogos, assimila e constrói a sua realidade. É possível aprender qualquer disciplina por meio dos jogos, pois, a mesma pode nortear o ensino de Geografia, Ciências, Química e entre outras. Sabe-se, então, que um conteúdo trabalhado como forma mecânica ou como jogo poderá obter resultados diferentes (TONELLI, 2014, p. 172).

No entanto, em sala de aula, os jogos não devem ser empregados com fins de passatempo, e/ou/ nem como tarefa repetitiva, uma vez que, se implementado com tal propósito, podem ser encarados como algo tedioso e sem resultados que o justifiquem. É relevante averiguar que os jogos, quando dramatizados, têm a possibilidade de aumentar as habilidades linguísticas dos alunos, modificando-os em contextos reais para a prática do idioma (CHAGURI; TONELLI, 2014).

Divertir-se propicia o prazer e, associar a diversão ao âmbito do ensino, pode ser um mecanismo significativamente apropriado para consolidar a aprendizagem. No entanto, é significativo que o docente da área possua domínio no desenvolvimento do processo e da técnica, pois o lúdico pelo lúdico, ausente de significação e mediação, não desempenha resultados satisfatórios para fins pedagógicos (GOMES; DINIZ, 2017).



### 2.3 O lúdico no ensino de língua estrangeira

Desde sempre, o lúdico possui a capacidade de desempenhar sobre crianças, jovens e adultos uma interferência prazerosa que incentiva e encanta a, praticamente todos os envolvidos na brincadeira. Ao retratar sobre as atividades recreativas, é possível compreender o empenho com que seus participantes se envolvem às técnicas ou aos jogos de que eles participam, de modo a se sentirem estimulados a desempenhar os propósitos estabelecidos. Assim, é como se o lúdico exercesse o papel de um combustível potente sobre o estado de ânimo, de percepção e de interação dos envolvidos (GOMES; DINIZ, 2017).

No que diz respeito aos elementos do lúdico e às suas dimensões, destacamos que:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Com base no que foi mencionado, apoderar-se desse recurso como estratégia pedagógica, com o propósito de consolidar os processos de ensino-aprendizagem em turmas de língua estrangeira, é fundamental. Associar o lúdico aos elementos de aquisição de linguagem, pode possibilitar a apreensão de conteúdos linguísticos e de informações culturais mais satisfatórias, no modo em que são capazes de incentivar a aprendizagem dos alunos, divertindo-se. Assim, compreender a ludicidade como estratégia didática, com a finalidade de alcançar resultados mais eficientes em alunos de segunda língua, é uma alternativa viável em diversos sentidos (GOMES; DINIZ, 2017).

A ludicidade também desenvolve a capacidade cognitiva dos alunos, conforme a assertiva seguinte:

Trabalhar a ludicidade nas aulas, desenvolve a capacidade cognitiva do aluno, contribuindo para o seu desenvolvimento cultural e social, aprimorando sua disponibilidade para estudar. Hoje, há um grande processo de atividades contextualizadas através de aspectos culturais, tais como livros didáticos, *games* e aplicativos didáticos que contribuem para a aprendizagem escolar (SILVA, 2018, p. 10).

Nessa perspectiva, os professores da área de E/LE, estão cada vez utilizando mais as ferramentas lúdicas, desencadeando um melhor aproveitamento das aulas. No entanto, a ludicidade não pode ser empregada apenas sob a visão da diversão. Ela necessita ser compreendida como uma ferramenta que contribuirá na manutenção de uma relação boa no âmbito escolar para o estudante, colaborando para o desenvolvimento do conhecimento (SILVA, 2018).

É preciso ressaltar que a ludicidade deve ser empregada com base na faixa etária que o aluno apresenta. Assim, as estratégias devem ser desenvolvidas de acordo com um determinado contexto. Desse modo, é importante considerar que:

O aprendiz é direcionado a um ambiente escolar diferenciado e apropriado para o seu contexto e aqui é que surge o desafio de investigar e constatar como o lúdico pode ajudar na aprendizagem e na assimilação de um novo idioma. De modo geral, a dinâmica social do ser humano possui regras e tarefas as quais são necessárias para bom andamento escolar, para o funcionamento do trabalho e até mesmo do cotidiano da casa. O lúdico em muitos momentos de responsabilidade e seriedade é deixado de lado e pouco lembrado, pois algumas instituições ou professores ainda o consideram um elemento menos eficaz ou importante na dinâmica de ensino. Entretanto, o ambiente escolar ou qualquer ambiente de ensino-aprendizagem pode ser um espaço onde o lúdico servirá de ferramenta para dinamizar a rotina de estudo e de assimilação de conteúdos e vocabulário, nesse caso no estudo de uma língua estrangeira (IMMICH, 2018, p. 13).

As atividades lúdicas contribuem com o aprendizado, pois adequam o ensino ao contexto vivenciado pelo aluno, contexto que compreende em práticas e usos diversificados de distintos dos aparatos cognitivos. O conhecimento se origina por meio do estímulo que o receptor recebe a partir da base educacional. Nesse sentido, um bom professor, empregando ferramentas de ensino que o auxiliem na questão da compreensão, resultará positivamente na aquisição de conhecimentos e na sua associação professor/aluno (SILVA, 2018).

Nesse viés, o autor infra assevera que se torna imprescindível a adequação do lúdico, o qual não deve ser um procedimento aleatório. Há que se pensar a questão do objetivo em que se pretende, a necessidade dos aprendizes e o momento acertado, entre outros elementos importantes que demandam reflexão por parte do professor:

Dessa forma, o lúdico no processo ensino-aprendizagem só será eficaz quando usado na hora certa e planejado em conformidade com o interesse dos estudantes, de modo a ser encarado como um desafio, e considerando-se o objetivo a ser alcançado. Além disso, faz-se necessário que haja uma conscientização das instituições de educação acerca do valor do elemento lúdico na formação do estudante, devendo investir na aquisição de recursos que possibilitem o educador a inovar em sua prática pedagógica (ARAÚJO et al., 2014, p. 06).

No entanto, o lúdico, apesar de muito discutido, ainda é pouco empregado na prática do ensino. Contudo, ele é responsável por estimular a atração do estudante pelo estudo. A execução dessas atividades contribui para o autoaprendizado e incentivam a criatividade dos alunos (TONELLI; CRUZADO, 2017).

### **3 O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

É possível que a inserção dos jogos não tenha boa receptividade por todos os professores, causando resistência, sobretudo, entre os que ainda não possuem o devido conhecimento acerca das metodologias ativas. De fato, por estarem acostumados com o modelo tradicional de ensino, alguns docentes podem acreditar que o uso dos jogos pode ensejar a desordem no ambiente da sala de aula e não promover resultados benéficos na sua utilização. Contudo, nesse processo, é importante que os professores possam compreender os aspectos positivos que os jogos são capazes de promover na aprendizagem dos alunos, assim como despertar o próprio interesse em inovar as suas metodologias.

Dessa forma, os professores do Ensino Básico devem especializar-se no que diz respeito às metodologias ativas, para que, desse modo, possam conhecer o uso dos jogos e os seus benefícios na aprendizagem dos alunos, tornando o conhecimento mais dinâmico e prazeroso. Com os jogos, diversas possibilidades podem ser utilizadas pelos professores, como por exemplo, o bingo, caça-palavras, e batalha naval, entre outras práticas dentro desse universo lúdico.

Alguns jogos proporcionam um bom desenvolvimento de conhecimentos, aumentando assim, a desenvoltura na habilidade extralinguística dos alunos, atuando como estratégia de estímulo da aprendizagem, facilitando a participação dos alunos nas aulas. O lúdico é um componente essencial no âmbito escolar, pois favorece o processo de ensino-aprendizagem possibilitando uma interação dos alunos (SILVA, 2018, p. 8).

Com efeito, no processo de aprendizagem, os jogos podem propiciar competências, dentre elas, a ludicidade como motivação, no qual o estudante é associado de forma ativa, desenvolvendo sua própria autoconfiança para com determinado conteúdo. Dessa forma, mesmo os jogos considerados mais simples de se manusear, como por exemplo, os jogos de memória, desempenham habilidades e competências nos estudantes que facilitam o processo de aprendizagem (BAUMGARTEL, 2016).

Os jogos compreendem um recurso didático que favorece a melhoria do processo do ensino e aprendizagem, mas eles não se constituirão em ferramentas apropriadas no contexto escolar, caso os professores não se conscientizarem de sua atribuição como intercessores entre o conhecimento e os alunos, incitando a linguagem, o diálogo, a troca de pontos de vista, a criatividade e a criticidade dos estudantes (ANDRADE; STACH, 2018).

No entendimento de Cabral (2006), os jogos devem ser empregados não como ferramentas de fins recreativos na aprendizagem, mas como metodologias que visam promovê-la, otimizando um leque de possibilidades no que diz respeito aos bloqueios que os alunos possuem em determinada matéria. Assim, é importante que o docente compreenda como os desenvolver, para que possa acarretar benefícios na aprendizagem dos alunos, facilitando este processo.

Os jogos auxiliam não só a aprendizagem em língua espanhola, mas também incentivam a percepção, a concentração e a ativação dos conhecimentos dos estudantes. Também poderão favorecer a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especializadas e dos estudantes que são tímidos em sala de aula. Esses alunos também podem ter a oportunidade de participar de forma descontraída do processo de aprendizagem de um novo idioma (SILVA et al., 2015).

Em suma, os jogos permitem que os alunos tenham a possibilidade de desfrutar de aulas que se apresentem mais leves e que, ao mesmo tempo, promovam a facilitação da aprendizagem. Nesse viés, é válido destacar:

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 incentive 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 (RODRIGUES; MULLER; PEREIRA, 2015, p. 02).

O professor deve ter em mente os propósitos que deseja alcançar por meio da utilização do jogo que ele for criar ou reelaborar, tomando como base o nível em que o estudante se encontra e o tempo de duração da atividade; para que seja possível desenvolvê-lo e explorá-lo. Cabe ao docente intervir no momento adequado, de modo que possa estimular a reflexão e estruturação do conhecimento. Dessa forma, o aluno poderá descobrir, vivenciar, alterar e recriar regras, compreendendo o conteúdo em discussão (CHAGURI; TONELLI, 2014).

A mediação por parte do professor é considerada fundamental, pois torna-se concreta a partir do momento em que ele possui o domínio acerca do conteúdo. Só assim poderá dispor de um jogo com propósitos além do simples gosto pela brincadeira, ou seja, poderá incentivar o cognitivo com base em sua finalidade, permitindo que o aluno possa, por exemplo, respeitar os limites, socializar, averiguar sua criatividade, interagindo e aprendendo a pensar (CHAGURI; TONELLI, 2014).

Enfatize-se que só o docente consciente de sua responsabilidade diante dos jogos de língua estrangeira terá êxito. Existem possibilidades de construir atividades lúdicas, utilizando conteúdos diversos de uma língua estrangeira. Os jogos podem ter finalidade motivadora e incitação ao desejo de aprender, que é algo que todos os professores objetivam despertar em seu alunado, mesmo sabendo que é uma atividade difícil, pela diversidade de pensamento e interesse (CHAGURI; TONELLI, 2014).

Dessa forma, as atividades lúdicas beneficiam a aprendizagem das crianças e dos adolescentes, mas podem, igualmente, promover resultados em todas as idades, pois propiciam um entretenimento com finalidades controladas; permitindo que as pessoas obtenham determinado conhecimento, ou implementem alguma habilidade. Ademais, os jogos podem constituir-se em um aspecto positivo para o processo de inclusão, favorecendo a aprendizagem e o desenvolvimento intelectual de estudantes com necessidades educacionais especiais, que se encontram matriculados em muitas escolas do ensino regular (SILVA et al., 2015).

### **3.1 Classificação dos jogos**

O emprego do jogo possui semelhança com o processo de aprendizagem tradicional, em diversos pontos: o desejo de superação, a prática que promove o aumento das habilidades e capacidades e a prática de estratégias que propiciam os resultados satisfatórios e contribuem na superação das dificuldades. Para colocar em prática o jogo, o sujeito necessita saber argumentar, expressar os seus sentimentos, ideias, saber apresentar as suas opiniões, adquirir a aprendizagem de uma língua sem esforço visível; o que vem auxiliar, desta forma, a aquisição da língua estrangeira. Os jogos, como uma forma de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem, possibilitam que tanto o docente como o aluno, estabeleçam e alcancem os respectivos propósitos de forma lúdica. É de se ver, ademais, que sempre podem surgir outros benefícios durante as atividades relacionadas a uma adequada utilização dos jogos em sala de aula (LEITÃO, 2013).

Na língua espanhola, o emprego dos jogos pode ser compreendido como um recurso motivador da aprendizagem dos estudantes, de forma que incitem a aquisição de conhecimento, simultaneamente ao legítimo interesse pela matéria. Na avaliação de Leitão (2013, p. 35), com o qual a presente pesquisa corrobora, “é necessário estimular e reforçar a motivação para aprender uma língua estrangeira, até mesmo nos alunos que já se encontravam minimamente interessados”.

No contexto atual, em que pese a falta de entendimento de alguns docentes que não se aprofundam no tema, inexistem dúvidas acerca da relevância da utilização dos jogos na aula de espanhol, especialmente como representação da realidade. A participação ativa, no uso de estratégias de aprendizagem, permite germinar e fortalecer as habilidades do estudante, com base na motivação e na autoestima ocasionada pelo processo do desenvolvimento da competência comunicativa (LEITÃO, 2013).

Porém, como selecionar o jogo certo numa multiplicidade de possibilidades? Para tomarmos decisões acertadas há que, em 1.º lugar, saber que jogos temos à nossa disposição; e em segundo lugar, selecionar os mesmos, tendo em conta o grupo de alunos com os quais vamos trabalhar, os seus interesses e a sua faixa etária (LEITÃO, 2013, p. 36).

Cabe reiterar que, para implementar um jogo, seja na disciplina de língua espanhola ou em outra matéria, os professores devem analisar os jogos existentes, a fim de selecionar o que melhor se adapte, em conformidade com as características dos alunos. Nesse sentido, de acordo com Ramirez apud Leitão (2003, p. 40), os jogos dirigidos podem ser empregados na aula de LE, sendo compreendidos por:

**Quadro 01:** Classificação dos jogos

<b>CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS</b>	
<b>Jogos Tradicionais</b>	Jogos transmitidos de geração em geração ao longo dos tempos, podendo pertencer ou não a um determinado lugar. Os objetivos dos mesmos variam, podendo ser individuais ou coletivos, embora o mais habitual sejam aqueles em que há interação entre dois ou mais jogadores. Normalmente tem regras simples. Exemplos: o telefone quente, o enforcado, a batalha naval, o bingo, quem sou eu?
<b>Jogos populares</b>	São jogos ligados à história, à cultura ou às tradições. Estão muito ligadas a atividades do povo, que foram passando de geração em geração. Não se sabe a origem da grande maioria destes jogos, sendo as suas regras poucas e as mesmas podem variar de região para região, podem até ser conhecidos por nomes diferentes. Porém, os mesmos são muito utilizados como ferramenta educativa.

Fonte: Leitão (2003, p. 40).

A adequada escolha dos jogos a serem empregados em uma determinada sala de aula, vai depender do objetivo que o docente estabeleça para com a disciplina em tela e com a especificidade da turma; devendo o professor examinar e avaliar fatores diversos, como por exemplo, os tipos de jogos existentes, a disponibilidade dos alunos, a sua faixa etária e o conteúdo a ser ministrado. Um exemplo que pode ser utilizado são os jogos digitais, através dos quais, por meio dos recursos tecnológicos, muitos benefícios para a aprendizagem podem ser aproveitados para os alunos.

Para que sejam obtidos resultados satisfatórios, é necessário compreender quais recursos são mais apropriados ao desenvolvimento de determinados conteúdos, identificar se as tecnologias estão em conformidade com o público com que se trabalha e se os recursos tecnológicos se complementam de forma efetiva; visando o desenvolvimento de uma sequência didática eficiente. Assim, é de fundamental importância aproveitar as diversas formas de aprendizagens existentes, aproximando o discurso didático-pedagógico das linguagens institucionalmente não escolares, como o emprego do jogo e da tecnologia (GOMES; DINIZ, 2017).

### **3.2 A prática da utilização dos jogos em aulas de Língua Espanhola**

Com o crescimento das tecnologias digitais e o aumento do interesse por jogos, o desenvolvimento destes passou a ser cada vez mais inovador. No que se refere ao ensino, os jogos digitais são recursos importantes, tendo em vista que possibilitam correlacionar conteúdos ao entretenimento e instigam a motivação, aspecto relevante para o processo de aprendizagem. A inserção dos jogos digitais nas aulas possibilita que os docentes possam trabalhar de modo ativo, divertido e de forma cooperativa (PAZ et al., 2017).

Ao retratar o emprego dos jogos na disciplina de língua espanhola, Chaguri (2009), apresenta três formas de como eles podem ser utilizados na sala de aula. Segundo o autor, pode ser trabalhado o vocabulário, a gramática e a expressão oral dos alunos. O vocabulário pode ser empregado em peças de roupas reais, a gramática pode envolver a descrição de um colega de classe, enquanto a expressão oral, pode compreender a produção de textos orais e escritos.

Os docentes da disciplina de espanhol podem aplicar diversos tipos de jogos em sala de aula ou fora dela, com a utilização de recursos tecnológicos ou não. Depende da necessidade do contexto e do propósito que o professor deseja alcançar com determinado tipo



de jogo. Segundo Silva (2015), existem diversas outras sugestões que podem ser satisfatórias para a aprendizagem no ensino de espanhol.

Como exemplo, citamos inicialmente o jogo digital educacional *El Mochilero*, que corresponde a uma proposta de recurso pedagógico sintetizada para a disseminação de conhecimentos de aspectos socioculturais de países hispano falantes, para a implementação da competência intercultural de aprendizes de língua espanhola. Este jogo foi empregado em turmas de ensino médio, em um projeto pedagógico que prenuncia a abordagem de aprendizagem fundamentada em jogos digitais e uma sugestão de ensino híbrido.

O *El Mochilero*, no estudo de Paz et al (2017) trata acerca do desenvolvimento de um jogo concebido por uma professora da área de língua espanhola, com o propósito de servir de referência e inspiração a outros docentes que possuam a mesma iniciativa; esperando-se assim que, por meio deste jogo, haja contribuição para a promoção da *digital game-based learning* (DGBL) nos mais variados campos de conhecimento.

**Figura 01:** a *landing page* do jogo *El Mochilero*.



Fonte: Paz et al (2017, p. 827).

Jogos como o *El Mochilero*, podem ser demonstrados em sala de aula para que os alunos possam se sentir incentivados a aprender sobre cultura e língua espanhola, como uma possibilidade de desenvolver o seu aprendizado.

O jogo está disponibilizado de forma gratuita na loja de aplicativos Google Play, na categoria de apps de Educação. O objetivo da disponibilização nesta loja é fazer com que os usuários, ao pesquisarem por aplicativos e jogos relacionados a cultura hispânica, encontrem o app *El Mochilero* como uma opção de aprendizado. Estão previstas futuras atualizações do aplicativo serão disponibilizadas de forma automática (PAZ et al., 2017, p. 827).

De acordo com Paz et al (2017), a implementação do jogo *El Mochilero* foi considerada desafiadora por não ter sido contemplada nem com uma equipe de especialistas que pudessem favorecer ativamente em cada uma de seus campos, nem tampouco com verbas para essa finalidade. No entanto, foi possível alcançar o propósito esperado sobre o teste das funcionalidades e potencialidades do jogo, permitindo o seu aperfeiçoamento e ajustes para pesquisas futuras.

No processo de ensino-aprendizagem, os jogos virtuais podem ser destacados como positivos, possibilitando experimentar e concretizar conteúdos mais abstratos e complexos de diversos campos de ensino. Para trabalhar na língua espanhola, os professores podem utilizar o jogo *Colores* para crianças e adultos (ALMEIDA, 2009). A Figura 02 apresenta o jogo virtual com seções.

**Figura 02:** Jogo com seções



Fonte: Almeida (2009).

Este jogo foi escolhido em decorrência de algumas particularidades que poderão contribuir na aprendizagem do léxico e da pronúncia. Classifica-se em seis seções: *Nido del cuco*; *Alimento vedoque*; *Mezcla colores*; *Colores*; *Cambia puntos* y *Burbujas*. As seções que serão averiguadas são: *Colores* e *Mezcla de colores* que abrangem os aspectos mencionados anteriormente (ALMEIDA, 2009).

Na seção *Colores*, encontram-se disponibilizados alguns quadrados, contendo uma série de alternativas cromáticas. À medida em que o estudante começa a passar o mouse sobre uma das opções de cores, aparecem, logo abaixo, alguns objetos do mesmo tom, enquanto é produzida uma emissão de voz, pronunciado o nome da cor; permitindo, assim, que o sujeito possa escutar e enxergar objetos coloridos daquela cor, simultaneamente. Na sequência, o mencionado jogo vai promovendo novas associações que imprimem maior complexidade, acarretando, conseqüentemente, instigantes desafios aos participantes.

Na outra seção intitulada *Mezcla de colores* quando clicamos em uma cor ela imediatamente se une a outra formando outras cores: o amarelo se une ao azul formando o verde; o vermelho se une ao azul, formando lilás, etc. No entanto, não aparece o nome da nova cor o que seria relevante como ampliação do léxico, uma vez que o ambiente digital oferece o recurso de movimentação e fusão das cores formando outras e, podendo, gerar outro nome. Outro fator que poderia ter sido desenvolvido nessa atividade é a pronúncia. As cores poderiam ter um áudio acoplado (como na seção *Colores*) para que fosse acionado à medida que as cores se fundissem e fossem falados os nomes das cores antes e a nova cor surgida (ALMEIDA, 2009, p. 24).

Paralelamente ao que foi exposto, há que se destacar que esse jogo contribui, igualmente, para o desenvolvimento da competência léxica no nível da palavra isolada (ALMEIDA, 2009).

Nesse sentido, os jogos virtuais proporcionam outro tipo de letramento; treinam capacidades cognitivas, constituindo variadas alternativas no ensino de línguas. Assim, identifica-se que os jogos como *Colores* e *Mezcla de colores* podem despertar significativo interesse para tratar e trabalhar conhecimentos na esfera da competência lexical, possibilitando, de uma maneira lúdica, a apresentação do vocabulário, o que pode permitir o desenvolvimento de habilidades linguísticas (ALMEIDA, 2009).

Com a finalidade de propiciar o lúdico na aprendizagem de língua espanhola, o estudo de Silva (2015) propôs que os alunos produzissem seus próprios jogos em espanhol. Alguns temas básicos foram sugeridos, dentre eles, alfabeto, família, profissões, países e nacionalidades, países e capitais, animais etc. A experiência se revelou cativante e promissora, visto que os estudantes se mostraram bastante entusiasmados com os jogos produzidos pelo seu foro criativo, demonstrando clara vontade de jogar com os outros colegas.

Na sequência, o Quadro 02 disponibiliza, sinteticamente, os vários exemplos daqueles jogos que foram pensados e desenvolvidos pelos próprios alunos, conforme a pesquisa de Silva (2015).

**Quadro 02: Exemplos de jogos na Língua Espanhola**

<b>Jogo do mico</b>	O tema trabalhado foram os falsos cognatos. Jogavam dois alunos por vez, havia um tabuleiro, os jogadores avançavam nas casas e atuavam de acordo com as instruções. O instrutor do jogo perguntava como se diz determinada palavra em espanhol ou o que ela significava. Quando um dos participantes errava ou caía na casa com o nome <i>Mico</i> , deveria pagar uma prenda.
<b>Caça-palavras</b>	No <i>Caça-palavras</i> foi trabalhado o tema das profissões. O instrutor do jogo pegava uma carta com o nome de uma profissão em português e cada participante deveria buscar no caça-palavras a denominação da profissão em espanhol. Havia um tempo determinado para cada jogador encontrar a palavra. Aquele que acertasse mais nomes de profissões em espanhol, era o vencedor.
<b>Soletrando da morte</b>	Também jogavam dois alunos por vez; os participantes teriam que soletrar a palavra pronunciada em espanhol e, caso errassem alguma letra, deveriam tomar uma bebida feita à base de limão, sal, água e pimenta. À medida que erravam as letras, os participantes tomavam a bebida. Desse modo, eles se esforçavam para não errar. Esse jogo foi o que chamou mais a atenção dos alunos
<b>Banco imobiliário</b>	Foram trabalhados temas diversos como números, roupas, acessórios, automóveis e outros. Poderiam participar mais de dois jogadores. Os participantes teriam que aplicar bem seu dinheiro, caso contrário seria o perdedor. Esse jogo exigiu concentração e raciocínio lógico, além de funcionar como uma terapia que proporciona aprendizagem para economia de dinheiro.
<b>Jogo da memória</b>	Foram trabalhadas temáticas diferentes. Parece-nos interessante destacar a influência da tecnologia na vida dos estudantes. Devido á sua praticidade é o primeiro recurso pensado por eles.
<b>Jogo da batalha</b>	Os alunos fizeram uso da tecnologia utilizando um dado virtual de um aplicativo de celular.

Fonte: Silva (2015).

De acordo com Silva (2015), pode-se, portanto, confirmar que os jogos promoveram a aprendizagem em língua espanhola, assim como estimularam a percepção dos alunos, a concentração e a ativação dos conhecimentos dos estudantes. Os jogos também foram importantes ao prestar a sua contribuição no que se refere à inclusão dos estudantes portadores de necessidades educacionais especializadas e também dos que se revelavam tímidos em sala de aula.

Conforme foi averiguado nos exemplos de jogos que podem ser empregados em sala de aula, os professores têm a possibilidade de utilizar diferentes tipos, dependendo do objetivo pretendido, em consonância com o que deseja repassar para os alunos. O que se pode perceber é que em cada jogo permite ser introduzido um conteúdo diferente, para que o aluno assimile um tema de forma mais prazerosa acerca de um determinado assunto. Contudo, para que isso seja desempenhado de modo adequado e satisfatório, o docente necessita estar preparado para colocar em prática essas ferramentas.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os professores da área de Espanhol/ Língua Estrangeira estão utilizando, cada vez mais, as ferramentas lúdicas, promovendo um melhor aproveitamento das aulas e contribuindo para propiciar uma aprendizagem tão relevante como prazerosa. Contudo, nesse processo de ensino-aprendizagem, o lúdico só será eficiente quando empregado no momento certo e idealizado de acordo com o objetivo estabelecido pelo professor e com o interesse dos alunos; de modo que o propósito a ser alcançado seja encarado como um desafio enriquecedor.

Quando os professores optam por implementar a metodologia ativa em suas aulas, eles precisam desenvolver como uma aula normal com plano de aula.

Quanto aos benefícios da utilização dos jogos, observa-se que estes se apresentam como uma importante alternativa para que o docente possa facilitar o processo de aprendizagem de seus alunos e modificar a informação em conhecimento, favorecendo o pensar e sua expressividade. Alguns jogos promovem o desenvolvimento de conhecimentos, estimulando, desse modo, a desenvoltura na habilidade extralinguística dos estudantes, funcionando como estratégia de estímulo da aprendizagem, contribuindo para a participação dos alunos nas aulas. Dentre os exemplos, citem-se o jogo do mico, caça palavras, banco imobiliário, jogo da batalha entre outros.

Como sugestão de pesquisa, recomenda-se que novos estudos possam averiguar o processo de elaboração de jogos a serem utilizados em uma disciplina de língua espanhola; apresentando o passo a passo para o seu desenvolvimento, assim como a descrição das etapas e os resultados obtidos. Por meio de pesquisas nesse sentido, a inclusão da ludicidade e os seus benefícios podem ser cada vez mais disponibilizados aos alunos em suas distintas realidades, de modo a contribuir com as atividades diárias nas salas de aulas. Enriquece-se, assim, o processo de ensino-aprendizagem, onde a aquisição de conhecimento se amplia, em contato com outros campos culturais, promovidos pelos desafios que o jogo pode ensejar.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. G. **Jogos virtuais no ensino de língua espanhola**. 2009.

ANDRADE, K. L. A. B. STACH, B. U. H. **Metodologias ativas e os jogos no ensino e aprendizagem de matemática**. In: PBL FOR NEXT GENERATION. 2018. Anais eletrônicos. Santa Clara (California – USA): Santa Clara University, 2018.

ARÃO, M. S.R et al. **A metodologia ativa no processo ensino-aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental**. 2018. Disponível em: <[www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA1\\_ID7934\\_03092018225642.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA1_ID7934_03092018225642.pdf)> Acesso em: 24 de ago. 2020.

ARAÚJO, K. O.; SANTOS, R. M. R. **Ludicidade no ensino e aprendizagem de espanhol como língua estrangeira: percepções de professores do ensino fundamental da cidade de Boa Vista - RR**. 2014. Disponível em: <<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos14/42720511.pdf>> Acesso em: 12 de out. 2020.

BAUMGATEL, P. **O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática**. Anais do XX EBRAPEM – 20º Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-Graduação em Ensino de Matemática. Curitiba, 12 a 14 de novembro de 2014. Disponível em <[www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2\\_priscila\\_baumgartel.pdf](http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2_priscila_baumgartel.pdf)>. Acesso em 28 ag. 2020.

CABRAL, M. A. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. Trabalho de Conclusão de Curso, 2006 – Universidade Federal de Santa Catarina.

CARDOZO, D.; MENEGHELLI, J.; POSSAMAI, J. P. Concepções dos professores de matemática quanto a utilização de exercícios, situações contextualizadas e problemas. Amazônia: **Revista de Educação em Ciências e Matemáticas**, v. 14, n. 31, p. 73-87, nov. 2018.

CHAGURI, J. P.; TONELLI, J. R. A. O jogo nas aulas de língua estrangeira para crianças. Fólio – **Revista de Letras. Vitória da Conquista**. v. 6, n. 2, p. 167-187, jul./dez. 2014.

CHAGURI, J. P. O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros. In: **Revista X**, FAFIPA, v.2. p.73-89. 2009.

DIESEL, A et al. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. In: **Revista Thema**, Volume 14, Número 1, 2017.

FRANQUET, L. H.; TORQUATO, S. G. **O uso das metodologias ativas nas aulas de espanhol no nível fundamental: uma revisão integrativa**. 2018. Disponível em: <<http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2018/senac/pdf/comunicacao-oral/O%20USO%20DAS%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20NAS%20AULAS%20DE>>

%20ESPANHOL%20NO%20N%C3%8DVEL%20FUNDAMENTAL%20UMA%20REVIS%C3%83O%20INTEGRATIVA.pdf> Acesso em: 30 de ago. 2020.

GOMES, R. T.; DINIZ, M. B. N. P. **Proposta de jogo lúdico para o ensino-aprendizagem de português e de espanhol em Teletandem**. 2017. Disponível em: <  
[http://www.cmsm.eb.mil.br/images/CMSM/revista\\_schola\\_2020/Proposta\\_de\\_uso\\_de\\_jogo\\_l%C3%BAdico\\_para\\_o\\_ensino-aprendizagem\\_de\\_portugu%C3%AAs\\_e\\_de\\_espanhol\\_em\\_Teletandem.pdf](http://www.cmsm.eb.mil.br/images/CMSM/revista_schola_2020/Proposta_de_uso_de_jogo_l%C3%BAdico_para_o_ensino-aprendizagem_de_portugu%C3%AAs_e_de_espanhol_em_Teletandem.pdf)> Acesso em: 02 de nov. 2020.

FREITAS, C. B. **A importância do lúdico na sala de aula de Espanhol como língua estrangeira**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

LEITÃO, C. M. M. **O uso dos jogos na aula de E/LE**. 2013. Disponível em: <  
[https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/10225/1/ulfpie044885\\_tm.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/10225/1/ulfpie044885_tm.pdf)> Acesso em: 10 de out. 2020.

MORAES, E. M. A.; ANICÉZIO, G.F.C. Metodologias ativas para o ensino de inglês e espanhol no ensino médio profissionalizante. **Revista Interdisciplinar em Estudos de Linguagem**, v. 1, p. 187, 2019.

PAZ, D. P et al. **Jogo digital educacional para o desenvolvimento da competência intercultural de aprendizes de língua espanhola**. 2017. Disponível em: <  
<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175217.pdf>> Acesso em: 10 de out. 2020.

RODRIGUES, A.L.; MULLER, L.; PEREIRA, J. O. **Os jogos pedagógicos aplicados no ensino da língua espanhola no ensino de jovens e adultos – PIBID FURG ESPANHOL EAD**. 2015. Disponível em: < mpu-historico.furg.br › seminario-de-ensino-2015> Acesso em: 20 de ago. 2020.

SILVA, N. **Reflexões sobre componente lúdico no ensino-aprendizagem de espanhol língua estrangeira**. 2018. Disponível em: <  
<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/17816/1/PDF%20-%20Aline%20do%20Nascimento%20Silva.pdf>> Acesso em: 08 de nov. 2020.

SILVA, W.M. et al. **Produção de jogos para aprendizagem de espanhol/LE: relato de experiência**. 2015. Disponível em: <  
[https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO\\_EV043\\_MD1\\_SA7\\_ID1307\\_01072015152930.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD1_SA7_ID1307_01072015152930.pdf)> Acesso em: 10 de nov. 2020.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TONELLI, F.; CRUZADO, G. M. Jogos de língua espanhola: um projeto para promoção linguística e motivação de estudantes de EM. **Revista Compartilhar**, v. 2, p. 33, 2017.



