

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA ESPANHOLA

Cristiane dos Santos Morato da Costa

Atividades Lúdicas no Ensino do Espanhol

Itaporanga - PB

2018

Cristiane dos Santos Morato da Costa

Atividades Lúdicas no Ensino do Espanhol

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras
Espanhol a Distância da Universidade Federal da
Paraíba como requisito parcial para obtenção do
título de licenciada em Letras Espanhol.

Orientadora: Prof. Dr^a. Ana Berenice Peres
Martorelli

Itaporanga - PB

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C838a Costa, Cristiane Dos Santos Morato da.
Atividades Lúdicas no Ensino do Espanhol / Cristiane
Dos Santos Morato da Costa. - João Pessoa, 2018.
62 f. : il.

Orientação: Ana Berenice Peres Martorelli.
Monografia (Graduação) - UFPB/CCA.E.

1. Lúdico. Espanhol. Material manipulativo. Ensino. I.
Martorelli, Ana Berenice Peres. II. Título.

UFPB/BC

Cristiane dos Santos Morato da Costa

Atividades Lúdicas no Ensino do Espanhol

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras Espanhol a Distância da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Letras Espanhol.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Berenice Peres Martorelli

Aprovado em: 14 / 06 / 18

COMISSÃO EXAMINADORA

Ana Berenice Peres Martorelli
Orientadora: Profa. Dra. Ana Berenice Peres Martorelli

Christiane Maria de Jesus Diniz
Examinadora: Profa. Ma. Christiane Maria de Jesus Diniz

Ruth Marcela Bown Cuello
Examinadora: Profa. Ma. Ruth Marcela Bown Cuello

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que me deu forças para prosseguir em frente nos momentos mais difíceis durante esses quatro anos de curso. Muito obrigada meu Deus por tantas vitórias. E ao meu esposo João Tiburtino da Costa Filho pelo apoio e incentivo que sempre me deu, por ter me incentivado desde o início a nunca desistir dos meus sonhos e por ter me incentivado a estudar e passar no vestibular.

AGRADECIMENTOS

Ao meu **Deus**, por ter me presenteado com esta maravilhosa e riquíssima oportunidade de viver, e de poder dedicar-me ao meu crescimento e aperfeiçoamento intelectual.

Ao **meu esposo** João Tiburtino da Costa Filho, que esteve ao meu lado durante toda esta jornada, compartilhando tanto de minhas vitórias como também de minhas decepções, que sempre acreditou em minha capacidade e sempre me encorajou a prosseguir, ajudando e apoiando-me com sua dedicação, amor e carinho.

Aos **meus pais**, Espedito Morato Lima e Damiana dos Santos Morato, por toda motivação, encorajamento e auxílio prestado a mim durante todos esses anos de curso, em cada uma dessas páginas digitadas contêm a essência de seu amor e dedicação depositados em mim.

Aos **meus sogros**, por todo apoio prestados a mim durante todos esses anos de curso, pelo carinho, apoio e compreensão. Muito obrigada de verdade por tudo mesmo.

Aos **meus irmãos (ãs)**, Adriane, Liliane, Edson, José Neto, Djanilton, Rebeca, Felipe, Natanael e Naftales, pelo apoio, amor, carinho e motivações.

Aos **meus Cunhados (as)** Cadmo, Netinho, Maysa, Andressa, Jessica, Diego, Keyla e Keyliane, pelo carinho e apoio.

Aos **meus Sobrinhos (as)** Ezequias, Brian, Saymon, Alife, Benjamim, Lara, Radassa e Lílian, pelo carinho e amor.

A minha **professora e orientadora** Ana Berenice Peres Martorelli, por toda paciência, dedicação e apoio depositados em mim, cujo qual, sem este a realização deste trabalho não teria sido possível, que pacientemente auxiliou-me, dedicando-se ao máximo em compartilhar seu conhecimento, ajudando no desenvolvimento e concretização deste trabalho, pelo seu apoio e principalmente por sua aceitação em ser minha orientadora para este projeto.

Aos **meus colegas de curso**, os quais vivenciaram comigo durante estes quatro anos, vitórias e experiências, principalmente ao meu cunhado Diego que esteve comigo durante esses quatro anos vivenciando cada momento.

Aos **meus professores e tutores do curso**, os quais se dedicaram ao máximo para que eu pudesse aprender e evoluir com qualidade, contribuindo assim para minha formação profissional.

EPÍGRAFE

Jamais considere seus estudos como uma obrigação, mas como uma oportunidade invejável para aprender a conhecer a influência libertadora da beleza do reino do espírito, para seu próprio prazer pessoal e para proveito da comunidade à qual seu futuro trabalho pertencer.

Albert Einstein

O único 'bom aprendizado' é aquele que vem para o avanço do desenvolvimento.

Lev Vygotsky

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal o desenvolvimento de metodologias voltadas para o uso do lúdico nas aulas de língua espanhola. Para tanto, este trabalho foi desenvolvido com bases em pesquisas e pressupostos teóricos dos psicólogos: Jean Piaget e Vygotsky, pois são especialistas que tratam da importância e contribuição positiva que o lúdico pode trazer durante todo o processo de aprendizagem. Nesta pesquisa demonstramos como o material manipulativo pode ser aplicado nas aulas pelos professores e os benefícios do seu uso em sala de aula. Pretende-se, através dos diferentes estudos aqui apresentados, incentivar os docentes com relação à utilização dos recursos lúdicos na aprendizagem da língua estrangeira, principalmente nas aulas de língua espanhola. No desenvolvimento deste trabalho, expomos algumas atividades com recursos lúdicos para facilitar o aprendizado da língua espanhola, são atividades que tem como objetivo levar o discente não apenas à aquisição do idioma de uma maneira prazerosa, e por que não, divertida, como também contribuir de maneira prática com os professores que pretendem diversificar os seus planejamentos diários utilizando o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem da língua espanhola. Buscamos também estimular o uso dos jogos lúdicos na aprendizagem da língua espanhola por parte dos professores, tanto com crianças, como com adultos, além de refletir sobre essa prática.

Palavras-chave: Lúdico. Espanhol. Material manipulativo. Ensino.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo principal el desarrollo de metodologías orientadas al uso del lúdico en las clases de lengua española. Para tanto, este trabajo fue desarrollado con bases en investigaciones y presupuestos teóricos de los psicólogos: Jean Piaget y Vygotsky, pues son especialistas que tratan de la importancia y contribución positiva que el lúdico puede traer durante todo el proceso de aprendizaje. En esta investigación demostramos cómo el material manipulativo puede ser aplicado en las clases por los profesores y los beneficios de su uso en el aula. Se pretende, a través de los diferentes estudios aquí presentados, incentivar a los docentes con relación a la utilización de los recursos lúdicos en el aprendizaje de la lengua extranjera, principalmente en las clases de lengua española. En el desarrollo de este trabajo, exponemos algunas actividades con recursos lúdicos para facilitar el aprendizaje de la lengua española, son actividades que tienen como objetivo llevar al alumnado no sólo a la adquisición del idioma de una manera placentera, y por qué no, divertida, sino también contribuir de forma práctica con los profesores que pretenden diversificar sus planes diarios utilizando el lúdico como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la lengua española. Buscamos también estimular el uso de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lengua española por parte de los profesores, tanto con niños, como con adultos, además de reflexionar sobre esa práctica.

Palabras clave: Lúdico. Español. Material manipulador. Enseñanza.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Índio Aprendendo Sobre sua Cultura Através de Brincadeiras Lúdicas.....	19
Figura 2 – Pintura de Johann Moritz Rugendas – Africanos Lutando Capoeira.....	20
Figura 3 – Alunos Usando a Capoeira Como Ferramenta de Aprendizagem de Valores	20
Figura 4 – Atividade Lúdica Escolar Sobre as Profissões em Espanhol.....	24
Figura 5 – Alunos do Curso G9, Participando de Atividades Recreativas e Interativas	24
Figura 6 – Professores no Planejamento de Aulas Lúdicas 1.....	28
Figura 7 – Professores no Planejamento de Aulas Lúdicas 2.....	28
Figura 8 – Material Confeccionado Pelos Alunos Sobre os Tipos de Substantivos	31
Figura 9 – Material Confeccionado Pelos Alunos Sobre o Jogo de Vocabulário	32
Figura 10 – A Criança Descobrendo os Seus Primeiros Movimentos.....	34
Figura 11 – A Criança em suas Primeiras Descobertas.....	34
Figura 12 – A Criança na Fase “Faz de Conta”.....	35
Figura 13 – A Criança no Seu Mundo de Descobertas na Fase “Faz de Conta”.....	35
Figura 14 – Alunos em uma Atividade Recreativa. Jogo de Xadrez.....	36
Figura 15 – Alunos Conhecendo os Softwares Educativos.....	38
Figura 16 – Alunos Desenvolvendo a Leitura a Través de Jornais	42
Figura 17 – Alunos Desenvolvendo Leitura e Teatro	42
Figura 18 – Cartela Modelo nº 1 que Pode ser Utilizado nas Aulas de Espanhol.....	45
Figura 19 – Cartela Modelo nº 2 que Pode ser Utilizado nas Aulas de Espanhol.....	45

LISTA DE ABREVIATURAS / SIGLAS

- OCEM: Orientações Curriculares para o Ensino Médio
- ENEM: Exame Nacional do Ensino Médio
- PB: Paraíba
- UFPB: Universidade Federal da Paraíba
- EMEF: Escola Municipal Ensino Fundamental
- EEEF: Escola Estadual de Ensino Fundamental
- EMEIEF: Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental
- EEEFM: Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio
- LE: Língua Estrangeira
- EVA: Etileno Acetato de Vinila (produto emborrachado muito utilizado em escolas para a construção de painéis decorativos)

SUMÁRIO

1. CAPÍTULO - INTRODUÇÃO	14
1.1. Justificativa	14
1.2. Objetivos Gerais.....	15
1.3. Objetivos Específicos.....	16
1.4. Metodologia de Pesquisa	16
2. CAPÍTULO - O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DE LE	17
2.1. O Que é Lúdico.....	17
2.2. Uma Breve História do Lúdico no Ensino.....	17
2.3. Uma Breve História do Lúdico no Brasil	18
2.4. Fundamentação Teórica a Respeito do Lúdico.....	21
2.5. O Papel do Professor no Lúdico	25
2.6. A importância da Ludicidade no Processo de Ensino Aprendizagem.....	29
2.7. O Que é um Material Manipulativo, e Qual sua Importância na Aprendizagem?.....	30
2.8. Classificação Teórica dos Jogos	32
2.9. Porque Usar o Lúdico no Ensino de uma Língua Estrangeira?	38
3. CAPÍTULO - O LÚDICO NA PRÁTICA	44
3.1. O Bingo e Outros Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem	44
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

1. INTRODUÇÃO

1.1 Justificativa

Escolhemos esse tema, porque acreditamos que somente o livro didático não é o suficiente para o ensino aprendizagem. As aulas lúdicas juntamente com os materiais pedagógicos, sempre será uma ótima parceria, ou seja, juntar o útil ao agradável. As aulas lúdicas para o ensino das aulas de língua estrangeira são muito importantes, pois a língua em si, já não é tão fácil de aprender. Os materiais utilizados nas aulas lúdicas não substituem de forma alguma o livro didático ou outras estratégias de ensino-aprendizagem, mas servem como um suporte muito importante para que o aluno venha a entender melhor o ensino da língua espanhola, através dos materiais manipulativos.

Através dos jogos o aluno pode construir novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade e sua aprendizagem, pois os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento. O professor nesse caso passa a assumir o papel de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Este trabalho foi baseado em ideias de alguns psicólogos, entre eles está Vygostky (1987), no qual afirma que “A motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também na aquisição de uma LE.”, e o psicólogo suíço Jean Piaget (1972) que afirma que por meio da ótica pode-se notar que a concepção dos jogos não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Sendo assim, este trabalho, de forma sucinta, sugere alguns caminhos que possibilitem a utilização dos recursos lúdicos como estímulos ao processo de aprendizagem da Língua Espanhola, proporcionando ao educando um ambiente mais prazeroso e motivador, tendo como principal objetivo auxiliar no processo de aquisição de conhecimento de uma LE do educando a partir de recursos, proporcionados pelo jogo de forma a mostrar uma prática pautada nos jogos, para que os educadores possam dinamizar o ensino de língua espanhola.

O uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem não necessita essencialmente de um ganhador e de um perdedor, mas de propiciar ao aluno um meio mais descontraído de aprender. Portanto, o emprego da atividade lúdica, define-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir. Destacando-se também que, embora alguns pesquisadores centralizem a ação do lúdico na

aprendizagem infantil, o adulto também pode ser beneficiado com atividades lúdicas, tornando o processo de ensino/aprendizagem de línguas mais motivador, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante estresse do dia a dia. Lúdicas são situações intencionalmente criadas pelo professor, que é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

Segundo Vygotsky (1997, p.58), existem três fatores que devem ser levados em consideração no momento da aquisição da linguagem do ser humano, fatores esses que fazem toda a diferença na interação entre professor e aluno, são eles: fatores sociais, comunicativos e culturais. O lúdico é eminentemente cultural, pois os jogos educativos são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento. Segundo Andrade e Sanches (2006, p.28), a brincadeira, no panorama sócio histórico é um tipo de atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais. O lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios da humanidade, mostrando que esses métodos de ensino existem a muitos séculos, se perpetuando junto com a sociedade, levando principalmente a cultura de um povo para outro. Para estes autores as brincadeiras e outras atividades de divertimento fazem parte da sociedade desde sempre e por muitas vezes foram utilizadas não apenas no conceito de distração ou apenas para divertir, mas como forma de educar e ensinar fazendo com que eles tenham acesso a outras culturas, novos personagens, pessoas, sem sair da sala de aula.

Os jogos, as brincadeiras, enfim, as atividades lúdicas exercem um papel extremamente importante para a aquisição do conhecimento, conceitos e habilidades, estimulando a imaginação, o raciocínio lógico, a organização, atenção e concentração dos alunos. Além disso, auxiliam no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral dos estudantes, representando um momento que precisa ser valorizado nas atividades escolares, especificamente, na sala de aula.

1.1 Objetivos Gerais

Este trabalho tem como objetivo geral apresentar o ensino aprendizagem da língua espanhola, através do lúdico em sala de aula e proporcionar ao professor um suporte didático para o ensino do espanhol, através de ferramentas lúdicas.

1.2 Objetivos Específicos

Este trabalho tem como objetivos específicos apresentar os jogos e brincadeiras como elementos lúdicos importantes para a aprendizagem escolar; Apresentar uma metodologia de ensino; Propor atividades lúdicas que possam contribuir para a melhoria das aulas de Língua Espanhola; e descrever o processo de desenvolvimento do lúdico a partir da visão de Piaget e Vygotsky.

1.3 Metodologia de Pesquisa

Esta pesquisa constitui-se do tipo Bibliográfica, logo, para compor nosso referencial teórico, tomamos como base para a pesquisa, pressupostos teóricos de dois psicólogos educacionais Jean Piaget e Vygotsky e dois autores educacionais, Antunes e Kishimoto. São especialistas que tratam da importância do lúdico e contribuem positivamente para o processo de aprendizado com materiais manipulativos. Buscamos trabalhar posicionando-nos seguindo a visão sobre a concepção do desenvolvimento humano do ponto de vista interacionista representada por Vygotsky; na concepção de aprendizagem cognitivista sobre aprendizagem construtivista de Jean Piaget e na concepção de Antunes e Kishimoto sobre o ensino com material manipulativo.

Este trabalho foi desenvolvido para que o aluno possa aprender de uma forma mais prazerosa e dinâmica, assim, fugindo da rotina de todos os dias em sala de aula. Todo o desenvolvimento desse trabalho teve uma duração de seis meses. O trabalho está dividido em duas partes, a parte teórica, onde se falará sobre a ludicidade na sala de aula, sobre as teorias da aprendizagem e os teóricos que defendem o uso do lúdico; e a parte prática onde se falará sobre como desenvolver atividades de interação entre os alunos na sala de aula, a partir de exemplos elaborados por outros autores, com exceção do bingo de palavras. As atividades desenvolvidas têm como foco, o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas, pois são habilidades necessárias para o aprendizado de um novo idioma e também está voltada para a aquisição de valores culturais.

CAPÍTULO 2

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE LE

Neste capítulo está centrada nossa fundamentação teórica partindo do conceito de ludicidade, sua origem e história para sua importância na educação e, particularmente, para o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras.

2.1 O Que é Lúdico

Segundo o dicionário Etimológico o “lúdico tem origem da palavra latina “ludus” que quer dizer jogo”. O Portal da Educação define o lúdico como “a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança”. Os jogos fazem parte da vida dos seres humanos desde os nossos ancestrais, alguns remontam ao nascimento das primeiras civilizações. Eles podem ter caráter universal como, jogos de mesa, de tabuleiro, jogos de memória, quebra-cabeças ou jogos em quadras. Por outro lado, diferentes culturas também utilizam os jogos de forma específica, como um caráter idiossincrático de um povo.

Ao utilizar o lúdico no processo de ensino aprendizagem o intuito é educar, ensinar, divertir e interagir com os outros, pois o lúdico pode influenciar de forma significativa no desenvolvimento da criança como um todo, como também na atuação do adulto em sala de aula.

Na atualidade o lúdico pode ser considerado como a capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, proporcionando entusiasmo emocional, tornando as atividades motivadas, gerando vibração e euforia. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo de ensino aprendizagem.

2.2 Uma Breve História do Lúdico no Ensino

Não é de hoje que o lúdico faz parte do dia a dia em nossas salas de aula, o jogo como metodologia de ensino é utilizado desde a antiguidade clássica e defendido pelos filósofos e educadores Aristóteles e Platão.

“Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino porque considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por outro

lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessíveis a grande número de pessoas.” (FERRARI, 2003, p.7).

Platão em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos no aprendizado das crianças, para que suas capacidades cognitivas fossem desenvolvidas mais rápido e melhor, pois acreditava que os primeiros anos de vida da criança era muito importante que eles desenvolvessem atividades educativas através dos jogos. Porém, na idade média os jogos caíram em descredito não só no âmbito educacional, mas no cotidiano de modo geral. Segundo Ferrari (2003), com o domínio do cristianismo, as ideias de Platão foram adaptadas e as de Aristóteles totalmente ignoradas, até o advento do renascimento, que marca a chamada Idade Moderna. Após o advento da Revolução Francesa e da influência de seus valores pelo mundo contemporâneo, o lúdico passa a conquistar cada vez mais espaço na sala de aula. Mesmo havendo uma desconfiança quanto ao caráter educativo do jogo, com o avanço da psicologia, isto tem evoluído bastante, com o apoio e o estudo de alguns nomes renomados da educação, como os psicólogos educacionais Jean Piaget e Vygotsky. Com Piaget, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se um campo de possibilidades, onde o educador deve proporcionar meios que estimulem a procura do conhecimento, a exemplo disso o lúdico. Vygotsky é em nossa contemporaneidade um dos principais educadores que defendem o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

Como podemos perceber, a ludicidade desde a antiguidade sempre esteve presente no âmbito educacional, como por exemplo: Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem, e a inquietação torna-se justamente a de: será que nos dias atuais esse instrumento, já ratificado por diversos autores de renome, está sendo valorizado no ensino, principalmente no ensino da língua estrangeira?

2.3 Uma Breve História do Lúdico no Brasil

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários da miscigenação entre os índios, os portugueses e os negros, os mesmos foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje no Brasil. Os índios sempre ensinavam

aos seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar e isso era uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar e caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa, lúdica e que, ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência.

Na figura a seguir (Figura 1), podemos ver uma roda de índios, brincadeira muito típica entre esses povos desde o início da civilização. Os índios fazem dessas rodas um meio de aprendizagem lúdica para o ensinamento de suas culturas e tradições. O que queremos dizer, é que, o lúdico se faz presente desde o início de tudo e faz parte do ensinamento de várias e várias civilizações e culturas, mudando apenas as tradições e costumes. Então acreditamos que em nossas salas de aula podemos usar ferramentas inteligentes como, os softwares educativos, teatro, dança, música, para ensinar aos nossos alunos, principalmente se tratando de uma língua estrangeira, como a língua espanhola.

Índios aprendendo sobre sua cultura através de brincadeiras lúdicas



Figura 1

Figura 1 - Disponível em: <http://portalamazonia.com/noticias/a-brincadeira-e-a-descoberta-fazem-parte-da-formacao-das-criancas-indigenas-explica-pesquisadora>

Nas imagens a seguir (Figuras 2 e 3) podemos notar uma das brincadeiras típicas desenvolvidas pelos africanos “A capoeira”, desenvolvida desde o início da sua civilização. Sendo uma das formas de interação e aprendizagem sobre a cultura deles, o que também

serviu como instrumento para diferenciar seu povo. Então, podemos dizer que essa brincadeira típica dos africanos ao mesmo tempo em que servia para eles diferenciar seu povo, também servia para transmitir seus costumes e valores. Na nossa educação a capoeira pode ser adotada como instrumento de educação lúdica, incentivando e recuperando valores sócio culturais de crianças e adolescentes, também é uma representação cultural que mistura esporte, luta, dança, cultura popular, música e brincadeira. A prática da capoeira trabalha o desenvolvimento cognitivo, a coordenação motora, aprimora a flexibilidade, equilíbrio e destreza, alivia as tensões do dia a dia, proporciona criatividade e liberdade de movimentos.

Pintura de Johann Moritz Rugendas –
Africanos lutando capoeira

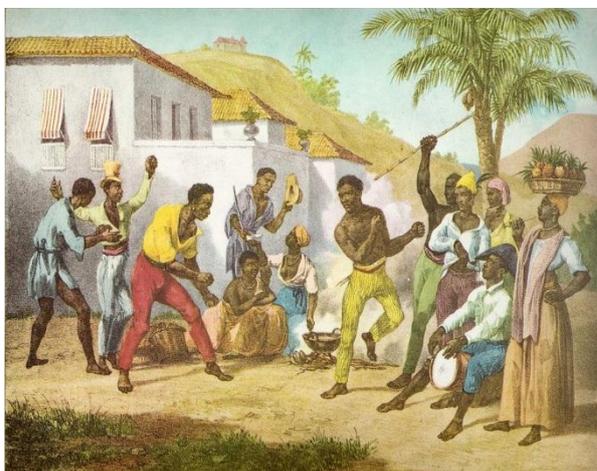


Figura 2

Alunos usando a capoeira como ferramenta de
aprendizagem de valores



Figura 3

Figura 2 - Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Capoeira>

Figura 3 - Disponível em: <http://www.cruzeirodovale.com.br/esportes/aulas-de-capoeira-movimentam-escola-ivo-d-aquino/>

De acordo com Sant'Anna e Nascimento (2011, p.19), os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham contatos com a ludicidade como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. O Brasil do final da Idade Média e início da Idade Moderna em meados do século XV a Igreja Católica, tornou-se responsável por extinguir os jogos da educação por considerar o jogo algo profano. Seu uso para o ensino volta a ter destaque logo em seguida com os jesuítas, mas que não se perpetuou, pois em meados de 1758 os jesuítas foram expulsos e o Brasil ficou sem nenhum sistema organizado de ensino, assim dependendo dos portugueses por algum tempo para ministrarem cursos.

Ainda de acordo com Sant'Anna e Nascimento (2011, p.29) na atualidade o uso do lúdico no ensino da língua espanhola embora não tão utilizado pela maioria dos profissionais da educação, ficou fortalecido com os estudos e pesquisas das ciências humanas que tratam do desenvolvimento cognitivo do aluno. Temos a Psicologia, a Pedagogia e até mesmo a Sociologia estudando como o convívio social dos alunos influencia no seu aprendizado, dando ênfase à utilização do lúdico como objeto de estudo e pesquisa para o desenvolvimento da criança. O lúdico hoje é considerado essencial para a prática educacional, no sentido da busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. Os jogos estão presentes na vida, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. Qualquer atividade lúdica pode provocar estímulos significativos nos alunos, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas.

2.4 Fundamentação Teórica a Respeito do Lúdico

A importância do lúdico como instrumento para educar já era citada pelos gregos e romanos e, desta forma, as relações entre brincadeira, educação e o desenvolvimento global do aprendiz são antigas. Apesar de este fato ser reconhecido há muitos anos por pesquisadores e educadores ele é, muitas vezes, negligenciado no universo escolar, sendo substituído por tarefas “mais sérias”, pois no sistema educacional é enfatizada, excessivamente, a aquisição do saber, sendo esta a finalidade da educação. Este é um pensamento equivocado, pois as atividades lúdicas (como desenhar, brincar, jogar, dançar, construir coletivamente, ler, usar softwares educativos, passear, dramatizar, cantar, fazer teatro de fantoches, etc.) é uma importante aliada dos processos de aprendizagem, influenciando a parte intelectual, emocional e corporal do aprendiz pela qual é adquirida a liberdade de expressão. No processo de ensino aprendizagem de uma língua estrangeira, entre eles o espanhol e o inglês, sendo estas as mais ensinadas no ensino regular, o lúdico quase nunca se faz presente no processo de ensino aprendizagem, pois são poucos os professores que buscam enfatizar teoria e prática de forma prazerosa e dinâmica para os seus alunos.

Atividade lúdica escolar sobre as profissões em espanhol



Figura 4

Figura 4 - Disponível em: <http://colegiomarista.org.br/ipanema/sala-de-aula/atividade-sobre-profissoes-desenvolve-a-lingua-espanhola>

Na imagem acima (Figura 4), podemos perceber que se trata de uma aula em que, o assunto em questão são as profissões em espanhol e para que a aula ficasse mais interessante, a professora caracterizou os seus alunos com diferentes profissões, para que assim, os alunos pudessem aprender de maneira mais associativa o assunto trabalhado. Este é um exemplo claro de uma aula lúdica, pois o aluno ao mesmo tempo em que está brincando, também está aprendendo. Com isso, podemos afirmar mais uma vez que as ferramentas lúdicas são um auxiliar muito importante no processo de ensino aprendizagem.

O aprendizado é um processo ativo, em que o aluno baseado em seus conhecimentos prévios adquire novos conhecimentos com o lúdico, ou seja, o aluno quando vai aprender determinado conteúdo com materiais lúdicos é porque este aluno já havia adquirido conhecimentos teóricos na aula sobre o tema trabalhado na ludicidade. Piaget e Vygotsky, pais da psicologia cognitiva contemporânea, propõem que o conhecimento é construído em ambientes naturais de interação social, estruturados culturalmente. Para esses dois teóricos, o aluno constrói seu próprio aprendizado num processo de dentro para fora baseado em experiências de fundo psicológico. Para estes autores o diálogo, os jogos e as pesquisas são valorizados, o aprendiz ao invés de um absorvedor passivo da informação, é visto como um indivíduo ativamente engajado na construção do conhecimento, trazendo consigo seu conhecimento anterior, ou seja, através do seu conhecimento adquirido durante a aula, com o lúdico (brincadeiras ou jogos) ele vai ter um melhor aproveitamento do que foi estudado e,

assim, aprenderá de forma significativa na teoria e na prática. O lúdico mostra-se como uma das mais eficazes formas de ensino, de transmissão de valores culturais. A adoção de uma postura lúdica apresenta-se como necessidade básica para um viver saudável e construtivo, onde os alunos tenham plena liberdade de criar e organizar as suas atividades. O Professor precisa se apropriar do conhecimento sobre como utilizar o lúdico, como instrumento metodológico para o ensino não somente do espanhol, mas de outras disciplinas também e, para isso, o professor deve pensar mais em como desenvolver atividades colaborativas, ser mais criativo e buscar meios que contribuam de alguma forma para o melhor aprendizado dos seus alunos, ou seja, o professor deve contribuir para que o aluno tenha um aprendizado qualitativo e significativo.

Segundo Antunes (2004), a atividade lúdica é dotada de uma ação fundamental na estruturação do psíquico do aluno, que é por meio do lúdico que o aluno une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Através do lúdico o aluno desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas na sala de aula. O que entendemos com esse trecho é que durante as aulas o professor deve criar oportunidades para que o aluno adquira o conhecimento, de forma prazerosa, desenvolvendo habilidades e atitudes que estimulem a criticidade e suas capacidades cognitivas.

Para Vygotsky (1989), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que o aluno se inter-relaciona com o meio social internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. Assim, o lúdico envolve o educando em suas emoções e permite o mesmo equilibrar suas tensões, além de construir sua individualidade e formar sua personalidade.

O brincar, nos postulados piagetianos, também é encarado como ação fundamental no processo evolutivo do aluno. Mais do que um simples exercício de relaxamento ou de gasto de energia para os alunos, as atividades lúdicas constituem uma valiosa forma de enriquecimento intelectual, adquirindo sentido funcional e utilitário. A partir de seus estudos acerca da gênese do conhecimento humano, Piaget realiza uma classificação do jogo com base nos diferentes estágios de desenvolvimento do aluno, apresentada por Grecco (2005): jogo de exercício (de 1 a 2 anos de idade); jogo simbólico (de 2 a 4 anos) e jogo de construção (de 4 a 7 anos), em que as brincadeiras se caracterizam como verdadeiros estímulos ao intelecto e vão se tornando cada vez mais sérias.

Embora grande parte dos estudos acerca do lúdico contemplem a educação infantil, o jogo corresponde a uma prática benéfica para qualquer faixa etária, não sendo de uso exclusivo do pedagogo. Nesse sentido, a conduta lúdica pode ser levada para as aulas de língua estrangeira, dentre elas a de espanhol, facilitando a aprendizagem do idioma estrangeiro e contribuindo para o aperfeiçoamento das destrezas de expressão oral, expressão escrita, compreensão auditiva e compreensão leitora, essenciais à aquisição de uma segunda língua. A utilização dos jogos e brincadeiras na aula de idiomas possibilita, também, um trabalho mais efetivo com aspectos relacionados ao léxico, à pronúncia e à ortografia, além de auxiliar na abordagem dos conteúdos considerados pelos alunos como “chatos” ou “difíceis”, servindo, ainda, como uma forma de enriquecimento e complemento do material didático adotado. Cabe aos profissionais de ensino buscar procedimentos e estratégias que possibilitem uma aprendizagem dinâmica, motivadora e eficiente ao ensino da língua estrangeira, que saiba levar em consideração as experiências já adquiridas e bagagem cultural que esses alunos já tenham.

Na imagem a seguir (Figura 5), podemos notar momentos de interatividade entre os alunos. A figura nos mostra uma aula interdisciplinar com muita dinâmica e interatividade. Ainda podemos perceber que se trata de uma gincana competitiva, proporcionando aos alunos momentos de interatividade, que podem se encaixar perfeitamente em qualquer disciplina, principalmente na língua estrangeira, onde os erros e acertos podem contribuir para a aprendizagem da língua espanhola.

Alunos do curso G9, participando de atividades recreativas e interativas.



Figura 5

Figura 5 - Disponível em: <http://www.curso-g9.com.br/g9/noticias/3858/atividade-interdisciplinar-anima-alunos-do-7-ano;jsessionid=4nnudnngrcd0>

Envolvidos com as brincadeiras, os aprendizes são convidados, de maneira leve e flexível, a fazer conexões com conhecimentos regressos, tornando-se ativos no processo de ensino. Ao jogarem e se exercitarem com descontração e naturalidade, eles têm suas funções psiconeurológicas ativadas, mobilizando as esferas cognitiva, motora e afetiva. Com as aulas lúdicas, os jovens não somente pensam, agem e sentem, mas aplicam o que já sabem e adquirem novos conhecimentos. Portanto, segundo Vygotsky:

“A ludicidade, do ponto vista psicológico, tem um papel importante, o de preencher uma atividade básica do ser humano, que é torná-lo motivo para a ação, permitindo que esses indivíduos ultrapassem os limites que estão habituados a fazer. Desta forma, a ludicidade está inserida no processo de desenvolvimento no nível potencial, que é a capacidade do desenvolvimento de tarefas com ajuda dos outros, nesse caso, o aluno está inserida num contexto social e seus comportamentos são advindos do processo de relações interindividuais, e, portanto, o lúdico pressupõe uma aprendizagem social” (VYGOTSKY, 1998).

Essas atividades de caráter recreativo servem para desenvolver as capacidades ativa e afetiva dos estudantes, influenciando na sua sociabilidade.

2.5 O Papel do Professor no Lúdico

Dentro da sala de aula o professor tem muitos papéis, de pai, de psicólogo, conselheiro, professor e etc. Diante de tantas responsabilidades o professor é visto tanto como um apresentador do conhecimento como um facilitador de experiências, devendo proporcionar ao aluno o despertar da vontade de aprender e vivenciar novas experiências, transformando a sociedade em que vive, sendo um ser crítico e inovador, criando situações que o levem a criar, a transformar, a desenvolver experiências as quais o permitam obter informações e tirar suas próprias conclusões. O espaço da sala de aula deve se constituir, portanto, por intermédio da prática lúdica, como um ambiente acolhedor e integrador, fundamentado no entrosamento e cooperação entre os alunos. Ao se identificarem com os colegas de classe e notarem que muitos dos que estão ali partilham das mesmas dificuldades e inseguranças, os aprendizes passam a se sentir menos inibidos e receosos, acreditando na possibilidade de construírem, de maneira conjunta, novos conhecimentos, progredindo em relação aos conteúdos estudados.

Diante desta prática, é importante que o professor adote um novo olhar em relação ao lúdico no ensino da língua espanhola, quebrando o paradigma de que as ferramentas utilizadas nas aulas lúdicas como parte do processo de aprendizagem, sejam meramente um “passa tempo”, e sim uma rica ferramenta pedagógica que auxilia e direciona tanto o aluno, como o docente à aquisição de novos conhecimentos.

Sabemos que o lúdico é uma ferramenta eficiente quando se trata de auxiliar o professor no ensino aprendizagem não somente no ensino de uma língua estrangeira, mas também em outras disciplinas, entretanto, não se recomenda brincar por brincar ou jogar por jogar. Para isso, torna-se necessário que o professor seja mediador e responsável por elaborar e não deixar que essas atividades se transformem em bagunça nem sejam encaradas pelos estudantes como uma simples recreação sem sentido. Sem contar que o emprego aleatório ou exclusivo das atividades lúdicas pode resultar em um processo de ensino pouco produtivo. As sistematizações de tópicos gramaticais, as aulas de caráter mais teórico, fazem-se necessárias, o que não justifica, contudo, uma abordagem obsessivamente gramatical por parte do professor de língua estrangeira. O equilíbrio entre as ações mais “duras” e tradicionais e o hábito do jogo constitui uma das chaves para uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora, que deve almejar.

Haydt vai de encontro a este pensamento quando afirma que:

[...] podemos verificar que não existe diferenciação para contrapor o trabalho ao jogo, como também não existe oposição entre atividade lúdica e “atividade séria”. O jogo pode se confundir por vezes com o próprio trabalho, principalmente no caso do trabalho espontâneo, e a atividade lúdica pode se revestir da mais profunda seriedade. (2002, p. 10)

Para que não se chegue ao ponto, ou seja, ao ponto da aula não ter nenhum objetivo e acabar se tornando uma bagunça, é importante que o professor saiba elaborar com sabedoria seus planos de aulas e atividades, nas quais serão utilizadas as ferramentas pedagógicas de LE, e para isso o professor deve ter conhecimento de quatro elementos que, segundo Antunes (2008), justificam e condicionam a aplicação dos jogos. São elas:

a) Capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno: onde o autor propõe que esses jogos não devem ser nem tão fáceis para não se tornarem desinteressantes e nem muito

difíceis a ponto de superar a capacidade de solução por parte do aluno e proporcionar ao estudante a sensação de fracasso ou incapacidade. “[...] é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo.” (2008, p. 37).

b) Condições psicológicas favoráveis: o autor aconselha que os jogos sejam utilizados como métodos que combatam a apatia do estudante e como ferramenta de inserção de indivíduos, ora isolados, nos grupos, e não como mais um exercício ou atividade cheias de sanções. “O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um “momento especial a ser propiciado pelo jogo” constitui um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar”. (2008, p. 45).

c) Condições ambientais: O local onde se realizará essas atividades deve ser propício e conveniente para que se possa obter sucesso nas execuções dos jogos.

d) Fundamentos técnicos: neste último tópico o autor recomenda que o jogo precisa ser desenvolvido com um início, meio e fim; que não seja interrompido e que estimule nos alunos, sempre que puder, a busca por seus próprios caminhos.

Desta maneira, será levado a ludicidade até os alunos de acordo com a individualidade e perfil de cada turma, correspondendo a sua necessidade e assim, efetivar a real função das atividades lúdicas e proporcionar o lazer aliado ao aprendizado, ou seja, aprender brincando, mostrando-se como uma ferramenta pedagógica é importante no exercício do ensino e na formação do educador.

O professor consiste na peça fundamental do processo de ensino-aprendizagem, pois é através dele que ocorre a educação. Em sua maioria, os educadores não brincam em sala de aula, outros, por sua vez, levam tão a sério a associação entre o ensino e aprendizagem com brincadeira, que acabam trabalhando e agregando os conteúdos da ludicidade diversas vezes por semana.

Ao se trabalhar a ludicidade em sala de aula os educadores devem preservar sempre a individualidade de cada aluno, interdisciplinando o lúdico com as disciplinas dadas em sala de aula. Assim, ao inserir as atividades lúdicas na escola é necessária uma relação entre os professores e alunos de forma mais dinâmica, na qual o aluno deve ser um sujeito participativo da aprendizagem, e não apenas um mero receptor de informações e

conhecimento (DINELLO, 2007). Sobre isto, trazemos os dizeres de Antunes (2001), quando afirma que:

[...] as brincadeiras [ou atividades] dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo. (ANTUNES, 2001, p. 28)

Para os professores que adotam o lúdico em suas aulas, o lúdico vai muito além de um simples jogar, brincar, ler e etc., tem todo um significado com referência no conteúdo trabalhado com o aluno, servindo como um instrumento de estudo agradável para auxiliar o aluno a obter conhecimentos de forma prazerosa com o lúdico, permitindo ao aluno ter sua autonomia com um aprendizado cheio de informações para seu crescimento social.

Professores no planejamento de aula lúdica



Figura 6



Figura 7

Figuras 6 e7 - Disponíveis em: <http://espanholdeapijai.blogspot.com/2013/06/orientacao-tecnica-de-espanhol-o-ludico.html>

Nas imagens acima (Figuras 6 e 7), podemos ver que se trata de um planejamento de aula, entre os professores da escola de cursos livres CETEP. Podemos perceber também que nesse planejamento os professores de língua espanhola estão elaborando uma atividade lúdica, precisamente um cartaz com o jogo de palavras cruzadas para nível básico. Isso é muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, principalmente envolvendo a língua estrangeira. Segundo Santos “A formação lúdica possibilita ao professor conhecer-se como pessoa, o saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara

sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto”. (1997, p. 14). O autor nesse trecho deixa bem claro aos professores que o lúdico é muito importante, no desenvolvimento da educação infantil e do adulto, os jogos e brincadeiras tem um poder de autoentendimento, que auxilia no desenvolvimento do ser humano.

2.6 A Importância da Ludicidade no Processo de Ensino Aprendizagem

Aulas lúdicas no processo de ensino aprendizagem tem uma importância muito significativa para a autoaprendizagem do educando, visto que é de fundamental importância que o professor saiba aplicar o conteúdo de forma eficaz aos seus alunos. As aulas lúdicas no processo de ensino aprendizagem com finalidade pedagógica tem uma grande importância, pois revelam a sua importância, promovendo situações que aumentam a construção do conhecimento, estimulando o interesse e a motivação pelo assunto. Segundo Silveira:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência (SILVEIRA, 1998, p.02).

O jogo do bingo de palavras, por exemplo, é um jogo que pode ser utilizado em qualquer disciplina e em qualquer assunto da gramática, tanto português, como espanhol. Precisando apenas ser adaptado ao conteúdo que o educador deseja aplicar em sua aula, seja ela qual for. É muito importante que o professor não deixe suas aulas caírem na rotina, sempre utilizando livros, cadernos, quadro e giz. É claro que os jogos de aprendizagem pedagógica não substituem os materiais pedagógicos tradicionais citados acima, porém é importante que o educador utilize os jogos como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente. Em contrapartida, essa ferramenta de ensino deve ser instrutiva, transformada numa disputa divertida, e que consiga de forma sutil, desenvolver um caminho correto ao aluno. Conforme Fialho:

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto

que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

A escola tradicional vive muito centrada na transmissão do conteúdo, sem se importar com o que realmente o aluno está aprendendo, e o lúdico vem justamente para isso, para dar um suporte significativo ao professor, tirando da sala de aula o ensino monótono e, assim, ajudando o aluno a aprender de maneira mais eficaz. Segundo Teixeira (1995)

“o lúdico apresenta dois elementos que o caracteriza: 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.” (TEIXEIRA, 1995: 23).

O autor em suas palavras deixa claro que o lúdico quando bem planejado e executado, pode trazer resultados positivos, devido ao estímulo que os jogos podem proporcionar nos alunos, fazendo assim, o aluno aprender de maneira espontânea, dinâmica, criativa e significativa.

2.7 O Que é um Material Manipulativo, e Qual sua Importância na Aprendizagem?

Segundo Filho (2014, p.28), denomina-se Material Manipulativo ou Didático todo e qualquer acessório usado pelo professor para realizar a aprendizagem, é uma ferramenta educacional, cuja função é auxiliar na possibilidade ou maximização de aprendizagem de um determinado conteúdo didático.

O Material manipulativo auxilia o professor tornando o ensino do espanhol mais atraente, acessível, dinâmico e compreensivo.

O Material Manipulativo quando utilizado de forma adequada, ou seja, com uma objetividade bem planejada, torna-se uma rica ferramenta a favor da construção da aprendizagem, pois, através de sua manipulação o aluno poderá desenvolver a compreensão do objeto de estudo, associando-o àquilo que está sendo aprendido, ou seja, quando esse em seu cotidiano for confrontado com algum conhecimento que já tenha estudado fazendo uso

deste recurso, lhe virá à ideia imediatamente em sua mente associado-o com o material que utilizou para aprender este conceito. Logo, o Material Manipulativo busca criar uma associação sólida entre o conceito que se pretende aprender e o Material Didático utilizado para isto, já que, assim, torna-se mais fácil para o aluno lembrar-se de conceitos que estejam relacionados a outros conhecimentos em sua mente. A seguir veremos exemplos de atividades lúdicas que podem ser desenvolvidas com material manipulativo.

No exemplo 1 (Figura 8) tipo de substantivos, os alunos poderão aprender confeccionando o material em sala de aula. No exemplo a seguir vemos a confecção de um mural com copos e cartolinas, determinando os tipos de substantivos e exemplos de cada tipo de substantivo.

Material confeccionado pelos alunos sobre os tipos de substantivos



Figura 8

Figura 8 - Disponível em: <http://desdequinto.blogspot.com/2014/12/inventamos-historias-con-diferentes.html?m=1>

Na imagem acima, podemos notar alguns substantivos em espanhol: comunes, concretos, individuales, propios, abstractos y colectivos. Cada copo com os seus respectivos exemplos dos substantivos. Como podemos perceber o mural de substantivos foi confeccionado com materiais simples e recicláveis, como copos descartáveis e cartolinas.

No exemplo 2 (Figura 9) vemos o jogo de caça palavras, o mesmo também pode ser confeccionado pelos próprios alunos com o auxílio do (a) professor (a). Este tipo de jogo pode ser usado nas aulas em que terá como foco o vocabulário.

Material confeccionado pelos alunos sobre o jogo de vocabulário



Figura 9

Figura 9 - Disponível em: <http://unidosdabeterraba.blogspot.com/2015/09/caca-palavras-reciclado.html>

Na imagem acima, podemos ver que se trata de um caça palavras em português, uma maneira lúdica de trabalhar o vocabulário, de maneira simples, conciente e contributiva com a participação de todos os alunos. Nas aulas de língua espanhola, o professor juntamente com os alunos, também pode confeccionar um mural como este para trabalhar o vocabulário de determinado assunto. Como podemos perceber, para a confecção do jogo de caça palavras, foi usado material reciclável como, a tampas de garrafas e outros materiais como: cartolinas, lapis de cor, ligas e papel EVA. O aluno ao trabalhar com esse material, para o seu próprio aprendizado, vai perceber que tudo pode ser reaproveitado.

2.8 Classificação Teórica dos Jogos

O Lúdico na Educação é importante na medida em que tomamos consciência de que “jogar – e viver – é uma oportunidade criativa para reencontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo” (Brotto, 2001, p.35), ou seja, através do Lúdico o aluno, além de aprender um determinado conteúdo, tem a oportunidade de conhecer o outro, a si mesmo e a junção dele com os outros. Kischimoto (1993) completa:

Brincando (...) as crianças aprendem (...) a cooperar com os companheiros (...), a obedecer às regras do jogo (...), a respeitar os

direitos dos outros (...), a acatar a autoridade (...), a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas (...), a dar oportunidades aos demais(...), enfim, a viver em sociedade.

Segundo Brotto (2001, p.48), o jogo em sala de aula pode ser utilizado de duas maneiras - dependendo de quais metas o Profissional da Educação queira atingir – o **Jogo Competitivo** e o **Jogo Cooperativo**:

Jogo Competitivo	Jogo Cooperativo
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
A maioria tem um sentimento de derrota.	Todos têm um sentimento de vitória.
Alguns são excluídos por sua falta de habilidade.	Há uma mistura de grupos que brincam juntos, criando alto nível de aceitação mútua.
Aprende-se a ser desconfiado.	Todos participam e ninguém é rejeitado ou excluído.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente tornam-se observadores.	Os jogadores aprendem a ter bom senso de unidade e compartilhar sucesso.
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa “ruim” acontece aos outros.	Desenvolvem autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face às dificuldades.	A habilidade de perseverar frente às dificuldades é fortalecida.
Poucos se tornam bem sucedidos.	Para cada um o jogo é um caminho de evolução.

Diante dos exemplos citados acima podemos perceber que nos jogos competitivos, a competição é válida na medida em que desejamos que os alunos sejam instigados a estudar determinado conteúdo ou avaliar o nível de aprendizagem da turma, mas é preciso ter muito cuidado com esse tipo de atividade, pois o professor sem querer, pode provocar uma situação de conflito em sala de aula. Ao invés de proporcionar um espaço de interação entre a turma pode, sem querer, incentivar a desarmonia. Já os jogos cooperativos são adequados quando queremos trabalhar certos valores, como solidariedade, amizade e autoconfiança.

Piaget (1975) atribui ao jogo um papel essencial para o desenvolvimento do aluno, pois acredita que, ao jogar, o aluno assimila e transforma a realidade. Piaget separa o processo cognitivo inteligente em duas palavras: aprendizagem e desenvolvimento. Para Piaget, segundo MACEDO (1994, p.68), a aprendizagem refere-se à aquisição de uma resposta particular, aprendida em função da experiência, obtida de forma sistemática ou não. Enquanto que o desenvolvimento seria uma aprendizagem de fato, sendo este o responsável pela formação dos conhecimentos. Piaget propõe uma subdivisão dos jogos, por faixa etária, sendo elas:

Fase sensório-motora - Para crianças de zero a dois anos de idade: A criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. Caracteriza-se pela manifestação do pensamento da criança através de sensações (sensório) e movimentos (motor).

Nas imagens a seguir (Figuras 10 e 11), podemos perceber a criança ainda na fase de descoberta de seus movimentos, portanto, o pensamento é a própria ação prática da criança, ou seja, a criança explora muito o seu corpo, e os movimentos realizados, geralmente, são centrados nela.

A criança descobrindo seus primeiros movimentos

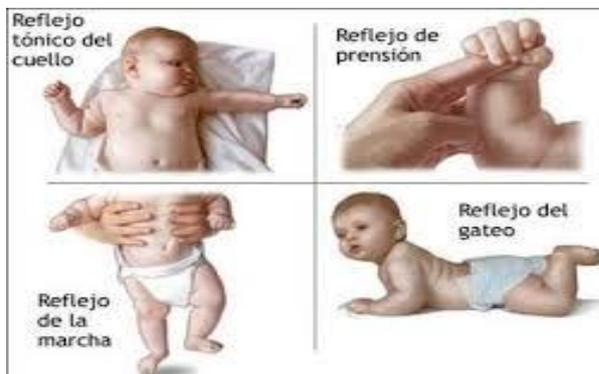


Figura 10

A criança em suas primeiras descobertas



Figura 11

Figura 9 - Disponível em: <http://desarrollodelpiaget.blogspot.com/2017/04/1-desarrollo-del-nino-etapa-sensorio.html>

Figura 10 - Disponível em: <http://formacaodeprofessoresrj.blogspot.com/2013/06/periodo-sensorio-motor-jean-piaget.html>

Fase pré-operatória - Para crianças de dois a sete anos de idade: As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de “faz de conta”. Nesse período, o principal progresso que há em relação ao anterior é o desenvolvimento da

capacidade que a criança tem de substituir um objeto, uma ação, situação ou pessoa por símbolos e palavras, o que significa que a inteligência da criança passa a realizar ações interiorizadas ou mentais: ela se torna capaz de usar esquemas simbólicos ou representacionais.

Nas imagens a seguir (Figuras 12 e 13), podemos perceber que na primeira figura as crianças estão brincando de serem cozinheiras, e na segunda imagem estão brincando de ser médico e enfermeiro. Esta é a chamada fase pré-operatória no jogo faz de conta, na qual eles brincam de ser algo a qual admiram e desejam ser.

A criança na fase “faz de conta”



Figura 12

A criança no seu mundo de descobertas na fase “faz de conta”



Figura 13

Figura 11 - Disponível em: <https://pimpumplay.pt/products/details/h63001-cozinha-de-brincar>

Figura 12 - Disponível em: <http://www.olapais.com.br/blog/tag/brincadeira-de-faz-de-conta/>

Fase das operações concretas - Para crianças de sete a doze anos de idade: É o período em que os jogos são de regras como futebol, damas, xadrez etc., onde as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos, explorando, neste caso, a coletividade para o ato de jogar, sendo importante a cooperação entre os alunos.

Na imagem a seguir (Figura 14), podemos notar as crianças já na fase adolescente, idade na qual os jogos passam a ser de regras, deixando para traz as outras fases. Notamos que os alunos estão brincando de xadrez, o mesmo é um jogo recreativo, que pode ser um aliado à educação por ajudar no rendimento escolar e desenvolver a concentração dos alunos, podendo ser usados em todos os campos do conhecimento, com isso, o aluno adquire habilidades como: Treinamento do pensamento crítico, poder de análise de consequências, entre outros benefícios.

Alunos em uma atividade recreativa. Jogo de xadrez



Figura 14

Figura 13 - Disponível em: <http://www2.maringa.pr.gov.br/site/index.php?sessao=6881ca75e75568&id=9525>

Assim Piaget (1975), classificou os jogos correspondendo a um funcionamento de estrutura mental:

Jogos de exercício sensório-motor - Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os dois anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

Jogos simbólicos - O jogo simbólico aparece predominantemente entre os dois e seis anos. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se autoexpressar. Esse jogo de “faz de conta” possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Entre os sete, onze e doze anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc.

Jogos de Regras - O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos sete aos doze anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.). Os jogos

de regras são classificados em jogos sensório-motor, como futebol e intelectual, como xadrez. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

Complementado a classificação dos jogos de acordo com Piaget, Rizzi (1997) também completa com os jogos educacionais, que veremos a seguir:

Jogos Educativos Computadorizados - Os Jogos educativos computadorizados são criados com a finalidade dupla de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Nesse contexto os jogos de computador educativos ou simplesmente jogos educativos devem tentar explorar o processo completo de ensino-aprendizagem, sendo ótimas ferramentas de apoio ao professor. Basicamente bons jogos educativos apresentam algumas das seguintes características (RIZZI, 1997):

- ✓ Trabalham com representações virtuais de maneira coerente;
- ✓ Exigem concentração e certa coordenação e organização por parte do usuário;
- ✓ Permite que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção (afirma a autoestima da criança);
- ✓ Trabalham com a disposição espacial das informações que, em alguns casos, pode ser controlada pelo usuário;
- ✓ Permitem um envolvimento homem-máquina gratificante;
- ✓ Têm uma paciência infinita na repetição de exercícios;
- ✓ Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros.

Na imagem a seguir (Figura 15), podemos notar que os alunos estão desenvolvendo suas atividades por meio de softwares educativos, o que configura um meio lúdico de aprendizagem. Tal prática traz inúmeros benefícios para os alunos, entre eles os citados acima.

Alunos desenvolvendo atividades por meio de pesquisas na internet



Figura 15

Figura 14 - Disponível em: <http://ceagnusdei.com.br/informatica-educativa/>

Quando se estuda a possibilidade da utilização de um jogo computadorizado dentro de um processo de ensino e aprendizagem devem ser considerados não apenas o seu conteúdo mas também a maneira como o jogo o apresenta, relacionado é claro à faixa etária que constituirá o público alvo. Também é importante considerar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação); raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização.

O jogo não deve ser encarado unicamente como forma de entretenimento, mas como um importante instrumento de aprendizagem, que possibilita aos estudantes colocar em uso os conhecimentos adquiridos e assimilar novos conteúdos. Ao brincar, o aluno se liberta da rigidez e monotonia geradas pelo livro didático, adotado muitas vezes pelo professor como o único caminho para as aulas de idiomas. Diante de situações de aprendizagem mais distensas, agradáveis e significativas, o indivíduo se revela como um ser criativo e autônomo, capaz de argumentar, ousar, improvisar e manifestar seu pensamento crítico frente às exigências e condições impostas pelo jogo.

2.9 Porque Usar o Lúdico no Ensino de uma Língua Estrangeira?

A utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem de língua espanhola e de outras disciplinas é muito importante, pois a falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos que, na maioria das vezes, está acarretada na metodologia utilizada

pelo professor ao repassar os conteúdos. Por meio de atividades lúdicas o professor pode colaborar com a elaboração de conceitos; reforçar conteúdos; promover a sociabilidade entre os alunos; trabalhar a criatividade, o espírito de competição e a cooperação.

Segundo Rodrigues (2015, p. 32) O aluno quando é exposto ao aprendizado de uma nova língua, precisa de algo que o tire da sua zona de conforto, ou seja, precisa desacomodar-se, a começar pela timidez e a insegurança, para começar pouco a pouco a aventurar-se na expressão de um novo idioma. Este é um processo um pouco complicado para alguns aprendizes que estão iniciando um novo idioma e, portanto, traz um desconforto inicial para o aluno. Para tanto o professor deve estimulá-lo na busca desses novos conhecimentos. E, sendo assim, é inegável que os jogos colaboram para este fim, pois trazem alegria, prazer e motivação às aulas. A utilização de atividades lúdicas permite que o professor possa criar um ambiente mais adequado ao aprendizado de uma nova língua, desenvolvendo naturalmente a função simbólica que é própria da linguagem.

Ao entrar em contato com uma nova língua, o aluno deseja comunicar-se, deseja conhecer a cultura do novo idioma e, enquanto joga, esse aluno tem a oportunidade de se expressar de maneira relaxada, considerando a liberdade que o ato de jogar proporciona, sem quase perceber que, através do lúdico, ele foi estimulado a deixar a timidez para trás, passando assim a ter autonomia para criar suas próprias estratégias de aprendizado, permitindo-se alcançar uma comunicação bem mais afetiva. Os professores de LE que fazem uso dessa ferramenta nos seus planejamentos só têm a ganhar, pois ajuda a criar aulas mais dinâmicas e contextualizadas, assim, estimulando a interação entre os alunos. É importante que o professor antes dos seus planejamentos verifique se os jogos escolhidos estão de acordo com o nível de domínio linguísticos dos alunos em questão. Devendo preparar as atividades cuidadosamente com objetividade, ou seja, o objetivo da atividade proposta, a idade e o perfil dos jogadores e quais os materiais que serão necessários para a conclusão da atividade. E para que tudo ocorra como o planejado é aconselhável que o professor antes de levar o jogo para sala de aula, teste primeiro em casa para evitar o comprometimento do bom andamento do seu trabalho. Para Kozievitch e Retorta (2011, p.4), segundo Gardner (1983) na língua espanhola, podem ser utilizados jogos que explorem as inteligências múltiplas, que são: linguística, espacial, motora, musical, interpessoal, intrapessoal e matemática. Aplicando o uso da linguagem para facilitar a expressão, compreender textos escritos e orais, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.

As atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Nas atividades lúdicas, podem ser desenvolvidas algumas capacidades

importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio social internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. As brincadeiras e os jogos proporcionam uma gama de alternativas que contribuem de forma significativa na construção do conhecimento, de forma agradável e interessante para o aprendiz. Propor jogos novos, com ideias novas, provocando um novo olhar, implementado no espaço escolar com métodos, recursos e técnicas pedagógicas inovadoras com objetivo de aprender e ensinar de forma prazerosa, cativante, que instigue no aluno a participação e o desenvolvimento de atitudes relacionadas ao respeito mútuo, a cooperação, a obediência, a formação de regras, ao senso de responsabilidade, a iniciativa individual e em grupo, bem como ao próprio desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

A respeito do jogo, Piaget enfatiza:

O jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia correta, á apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção (PIAGET, 1972, p.156).

Segundo a visão de Piaget, as escolas tradicionais cometem um grande erro ao considerarem as brincadeiras que compõe as aulas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem, como um simples “passa tempo” para os estudantes, pois segundo a visão de alguns educadores, o recreio foi feito para brincar e a sala de aula para estudar. Dessa forma, o lúdico perde seus referenciais e seu real significado, acompanhando as exigências de um currículo a ser cumprido. Sem se dar conta de que o lúdico, dependendo de como é desenvolvido e aplicado, pode ser muito eficaz, servindo como um suporte bastante útil ao professor e também de auxílio para o aluno aprender. Mas Antunes alerta, “Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos” (ANTUNES, 2002, p.37).

Mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada. Ainda segundo Antunes "Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento" (ANTUNES, 2002, p.38). Diante disso, apesar de reconhecer que, em se tratando de atividades lúdicas com a finalidade de ensino, não haver receitas prontas, Chaguri (2009) propõe três categorias de jogos que facilitam a aprendizagem de E/LE por permitirem o desenvolvimento de habilidades linguísticas dos estudantes, são elas: jogos de vocabulários, jogos gramaticais e jogos de expressão oral.

De acordo com este autor, o jogo de vocabulário facilita a aprendizagem de expressões idiomáticas, permite que o aluno incorpore novos termos do léxico espanhol, além de envolver uma significativa carga semântica na aprendizagem do idioma.

Quanto ao jogo gramatical, independente do enfoque pedagógico utilizado pelo professor, será útil para a aprendizagem das estruturas linguísticas pertinentes à língua estrangeira trabalhada. Permite que o professor apresente aos alunos as diferenças existentes entre a gramática da oralidade e a gramática da escrita, além de contribuir para a fixação "de certos conteúdos já aprendidos, [...] certas regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas" (CHAGURI, 2009, p 85).

Se tratando de jogo oral, Chaguri (2009), sugere que esse tipo de jogo contribui para o desenvolvimento e/ou aprimoramento da competência discursiva do estudante, para a "produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a língua estudada e incluem a escrita e a expressão real de fala".

Em relação aos aspectos metodológicos inerentes a cada tipo de jogo, Chaguri (2009) recomenda que no planejamento sejam indicados os seguintes campos: habilidades, estratégias, objetivo comunicativo, objetivo gramatical, nível linguístico e material.

O lúdico não se encontra somente no ato de brincar, está no ato de ler, de descobrir e compreender o mundo. Enfatizado em atividades de expressão lúdico-criativas despertam a atenção dos discentes e podem potencializar a aprendizagem. Não obstante a ludicidade é a expressão do desafio, do novo, do inusitado, do envolvimento e principalmente do prazer em aprender e ensinar. Sabemos que as atividades lúdicas não se restringem unicamente ao brincar, existem muitas outras formas de lúdico, como por exemplo: Desenhar, brincar, jogar, dançar, construir coletivamente, ler, usar softwares educativos, passear, dramatizar, cantar, fazer teatro de fantoches e etc. E isto conta com inúmeros benefícios como, por exemplo:

Assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades e socialização.

Nas imagens a seguir (Figuras 16 e 17), podemos ver uma leitura coletiva, na qual os alunos estão aprendendo de maneira prazerosa, entre eles sendo mediado pela professora, afirmando o que já havia sido dito no parágrafo acima, que o lúdico não se encontra somente no ato de brincar, está no ato de ler, de descobrir e compreender o mundo, é também aprendizagem lúdica tudo aquilo que contribui para uma aprendizagem prazerosa e dinâmica, como é o caso da segunda imagem em que podemos perceber a interação dos alunos em um trabalho escolar.

Alunos desenvolvendo a leitura a través de jornais



Figura 16

Alunos desenvolvendo leitura e teatro



Figura 17

Figura 15 - Disponível em: <http://escolagianete.blogspot.com/2015/02/leitura-dinamica.html>

Figura 16 - Disponível em: <https://wwold.joinville.sc.gov.br/noticia/5906-Alunos-da-Escola-Eladir-Skibinski-participam-de-projeto-que-une-teatro-e-leitura.html>

Os benefícios do lúdico nas aulas de E/LE se estendem, ainda, na abordagem dos conteúdos considerados pelos alunos como “difíceis” ou “chatos”, dentre eles, as formas verbais, o emprego dos pronomes complemento e as construções com o discurso indireto. Para Pierlet (2003), por meio de uma abordagem lúdica, tópicos gramaticais como esses podem ser mais facilmente ensinados, passando até mesmo a serem vistos pelos estudantes como agradáveis, e não mais “impossíveis” ou desmotivadores, pois, brincando com a língua, o aprendiz acaba por estabelecer uma relação de afetividade com ela.

As quatro destrezas necessárias ao aprendizado de um idioma estrangeiro – expressão oral, compreensão auditiva, expressão escrita e compreensão leitora – também podem ser desenvolvidas e reforçadas a partir da utilização de jogos e brincadeiras, bem como os

aspectos relativos à pronúncia, à ortografia e ao léxico, cabendo ao professor diagnosticar quais habilidades e conteúdos devem ser mais trabalhados com seu grupo de alunos, conforme as necessidades apresentadas pela classe. As atividades lúdicas, inclusive, podem ser um recurso eficaz para que essas deficiências do grupo sejam detectadas de forma mais detalhada e precisa, e o docente pode se aproveitar do ambiente de descontração para realizar alguns apontamentos e discutir com os alunos as maiores dificuldades e carências verificadas. Segundo Chaguri (2004), “A intervenção do professor deve ocorrer no momento certo, estimulando-os para a reflexão, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Assim, o aluno poderá descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, assimilando o conteúdo em pauta. O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontrar, o tempo de duração da atividade, para que sejam possíveis a ação, exploração e reelaboração”. Dessa forma, o professor poderá elaborar aulas produtivas para aprendizado significativos dos seus alunos.

CAPÍTULO 3

O LÚDICO NA PRÁTICA

Apresentamos neste capítulo algumas atividades que podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizado da língua espanhola.

3.1 O Bingo e Outros Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem

O jogo do bingo é um jogo de azar que vem com bolinhas enumeradas que são colocadas dentro de um globo e sorteadas uma a uma. De acordo com as regras do jogo cada jogador poderá usar uma cartela com determinada quantidade de números aleatórios, cada vez que uma bolinha é sorteada o jogador verifica se o número sorteado está na sua cartela e se o número sorteado tiver na sua cartela, o número é marcado até completar linhas, colunas ou diagonais e, por fim, bater a cartela e ganhar o seu prêmio. Mas nas aulas de língua espanhola serão substituídas por vocabulário de determinado assunto, podendo ser direcionado para vários assuntos gramaticais da língua.

O bingo de palavras pode ser utilizado em sala de aula da seguinte forma:

- 1º Escolher o tema a ser trabalhado;
- 2º Desenvolver o material do bingo, de preferência em casa antes de levar para sala de aula, para não fazer o aluno perder tempo;
- 3º Trabalhar com eles a parte teórica do conteúdo a ser desenvolvido, até que tenham aprendido bem;
- 4º Antes da aplicação da atividade com o material manipulativo, desenvolver atividades no caderno sobre o tema;
- 5º E, ao final do conteúdo, a aplicação do bingo de palavras para os alunos fixarem bem o conteúdo;
- 6º Para dar início ao jogo, o (a) professor (a) poderá fazer da seguinte forma:
 - ✓ Primeiramente, o professor irá explicar as regras do jogo, ou seja, como a brincadeira será desenvolvida, o objetivo geral e os prêmios em jogo (alimentos ou de pontos);
 - ✓ Segundo, o (a) professor (a) ao terminar de explicar aos alunos as regras do jogo, vai distribuir uma cartela para cada aluno e uma quantidade de carocinhos de milho, de acordo com a quantidade de palavras na cartela;

✓ Terceiro, o (a) professor (a) irá sortear a primeira palavrinha e o aluno irá marcar na sua cartela a palavra sorteada, se assim tiver. À cada palavra sorteada o (a) professor (a) irá pronunciar a palavra em espanhol e os alunos vão marcar a palavra com o carocinho se, assim, tiver a palavra na cartela e, em seguida, ela irá pedir para que os alunos pronuncie a palavra sorteada e descrever qual é a função da palavra selecionada.

Exemplo: Se o tema desenvolvido pelo o (a) professor (a) for sobre as profissões em espanhol e a palavra sorteada for “Abogado”, o aluno irá primeiramente fazer a pronúncia da palavra em espanhol, e especificar qual a função desenvolvida por um advogado, assim, a atividade fica mais atrativa e, ao mesmo tempo, o aluno vai adquirir mais conhecimento a respeito do assunto em questão e também facilitar a descobri que profissão o aluno deseja seguir. E, em seguida, o (a) professor (a) irá fazer as suas considerações a respeito da profissão descrita pelo aluno. Lembrando que o jogo do bingo de palavras é especificamente para trabalhar o vocabulário de palavras. Como no exemplo a seguir:

Cartela modelo nº1, que pode ser utilizada nas aulas de espanhol (Figura adaptada pelo autor)

Profesiones en Español				
Nº 01				
B I N G O				
Panadero	Camarero	Ingeniero	Empleada	Cocinero
Costurera	Peluquero	Bombero	Abogado	Carnicero
Arquitecto	Azafata		Bancario	Cartero
Dentista	Enfermera	Profesor	Cantante	Juez
Médico	Conductor	Zapatero	Policia	Jardinero

Figura 18

Cartela modelo nº2, que pode ser utilizada nas aulas de espanhol (Figura adaptada pelo autor)

Profesiones en Español				
Nº 02				
B I N G O				
Joyero	Arquitecto	Marinero	Profesor	Juez
Médico	Masajista	Pintor	Astronauta	Modelo
La niñera	Periodista		Cartero	Dentista
Azafata	Abogado	Peluquero	Bancario	Cocinero
Chófer	Pediatra	Panadero	Actriz	Relojero

Figura 19

Figuras 17 e 18 Disponíveis em: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-674119449-cartela-de-bingo-azul-100-folhas-15-unidades-tamoio-JM>

- ✓ Quarto, as palavras que forem sorteadas e que ninguém tiver na cartela, terá o mesmo procedimento das que forem sorteadas;
- ✓ Quinto, e assim o ciclo vai se repetir até que algum aluno preencha totalmente a cartela;

- ✓ Sexto, ao terminar a brincadeira o professor irá fazer as considerações finais a respeito do assunto, ou seja, sobre o que foi ensinado, aprendido, aplicado e aproveitado.
- ✓ Sétimo, também fica a critério do professor se irá ter prêmios ou não, seja alimentício (chocolates) ou de pontuação nas atividades para os participantes em questão. Sendo o mesmo apenas um suporte a mais para incentivar o interesse do aluno no conteúdo e no desenvolvimento das atividades em andamento.

É importante lembrar que nessa brincadeira o objetivo não é ter vencedor ou perdedor, mas sim aprender de forma dinâmica e prazerosa, o que foi estudado durante toda a aula teórica, assim, fugindo um pouco da rotina da sala de aula. Contudo, o professor deverá estar ciente de que nenhum material sozinho, ou seja, os materiais didáticos manipuláveis não são garantia de sucesso no processo ensino aprendizagem. O sucesso na utilização do material didático, por parte do professor, depende muito da concepção de Educação/Ensino, bem como também de uma proposta pedagógica que venha nortear a utilização desse material na prática docente.

O professor deve preparar seus alunos para o momento especial a ser propiciado pelo jogo e explicar a razão pela qual está adotando o jogo naquele momento da aula. É muito importante que haja uma relação entre os jogos e a aprendizagem, envolvendo tanto o professor como o aluno, com o objetivo de que ambos à sua maneira sejam inseridos no processo de ensino aprendizagem, experimentando o prazer das apropriações e da construção do conhecimento.

O bingo pode ser trabalhado com diferentes conteúdos. Por exemplo, as cartelas podem contemplar palavras para desenvolver a pronúncia de palavras especiais, como as que os alunos apresentam mais dificuldade. Pode também centrar-se em um vocabulário específico.

Assim como o bingo, existem outros jogos que são de muita valia para auxiliar o professor no processo de ensino aprendizagem, principalmente nas aulas de língua estrangeira podendo ser direcionado para qualquer assunto e para alunos de qualquer faixa etária. Pois, acreditamos que não só as crianças, mas também os adultos também precisam de um incentivo a mais para aprender algo. De acordo com Chaguri (2009) os jogos mais eficazes para a aprendizagem dos alunos são os jogos de vocabulários, os jogos gramaticais e os jogos de expressão oral, que veremos a seguir:

• **Jogos de vocabulários**

Este jogo possui expressões idiomáticas, os advérbios, os verbos e os substantivos, também possuindo uma maior carga semântica. A atividade sugerida é “*Trajes en Movimientos*”.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral e Compreensão Auditiva.	Metacognitivos (atenção), Socioafetivo (cooperação), Cognitivo (dedução).	Expressar o nome das peças de roupas na imagem.	Praticar o vocabulário específico.	Inicial	Objeto do vocabulário específico. (ex: imagens de peças de roupa).

Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>

Encaminhamento Metodológico:

- ✓ O professor pedirá aos alunos que coloquem as imagens das peças de roupa sobre uma mesa para visualização;
- ✓ Em seguida cada aluno pegará uma imagem de uma peça de roupa e deverá buscar o seu nome por meio dos dicionários ilustrados que estarão fixados na sala de aula;
- ✓ Posteriormente, os alunos farão um círculo onde trocarão as imagens das peças de roupas em sentido horário falando seus respectivos nomes na língua espanhola;
- ✓ Quando todos já souberem os nomes das roupas cada aluno em seu respectivo lugar fará um desenho redondo no chão ou marcará com uma fita adesiva o seu lugar com um símbolo (X);
- ✓ Deve ser deixado um lugar vazio marcado pela fita adesiva ou com o desenho feito com o giz;
- ✓ O aluno que está à direita do lugar vazio, fala o nome de uma peça de roupa que esteja com o outro aluno;

- ✓ O que possui essa imagem da peça de roupa deverá imediatamente se dirigir ao lugar vazio, deixando vazio o lugar onde estava;
- ✓ É repetida a situação até que todas imagens das peças de roupas sejam repetidas, ou até que o professor ache suficiente a duração do jogo.

• **Jogos de estruturas gramaticais**

Este tipo de jogo foi desenvolvido para fixar certos conteúdos já aprendidos, e ainda trabalha certas regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas. A atividade sugerida é “*Mi compañeros de classe*”.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral	Metacognitivos (identificação de um problema, atenção). Socioafetivo (cooperação). Cognitivo (dedução, classificação, substituição, transferência de conhecimento).	Descrever, ordenar e justificar.	Identificar os pronomes pessoais e demonstrativos. Tempos verbais como presente e passado simples.	Inicial	Fotos dos alunos.

Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>

Encaminhamento Metodológico:

- ✓ O professor pedirá aos alunos, com certa antecedência, que os mesmos tragam suas fotos para compartilhá-las entre os companheiros;
- ✓ O aluno descreve o companheiro da foto sem dizer de quem se trata;

- ✓ Somente limitando-se a dar as características físicas e psicológicas do companheiro;
- ✓ O grupo deverá descobrir quem é quem;
- ✓ Durante a atividade, o aluno utilizará estruturas no presente e passado simples, pronomes pessoais e demonstrativos, pelas quais o professor esclarece as dúvidas em geral, sem apontar erros em particular na produção oral de cada aluno.

- **Jogos de expressão oral**

Este tipo de jogo envolve a produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a LE e incluem a escrita e a expressão real de fala. A atividade sugerida é “*El tiempo libre de los artistas*”.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral e Compreensão Auditiva.	Metacognitivos (atenção), Socioafetivo (cooperação), Cognitivo (dedução, elaboração).	Expressar o gosto e preferências.	Usar os verbos reflexivos.	Todos os níveis.	Dois fotos de artistas famosos (Sandy e Vanessa Camargo, na qual os alunos são fãs) com o mesmo título: <i>O tempo livre de Sandy e Vanessa Camargo</i> , e um breve texto sobre as duas fotos.

Encaminhamento Metodológico:

- ✓ Apresentam-se as duas fotos aos alunos sem traçar qualquer menção entre ambas as fotos;
- ✓ O professor dividirá a sala em duas equipes e cada equipe fará perguntas referentes a uma das fotos ao outro grupo;
- ✓ Ambas as equipes tentarão fazer deduções às perguntas realizadas pelo grupo adversário;
- ✓ A cada dedução respondida, o monitor, eleito pela sua equipe tomará nota das respostas para depois verificá-las;
- ✓ As perguntas sobre as fotos das artistas podem ser relacionadas como: o que Sandy e Vanessa Camargo vão fazer? o que parece que elas estão fazendo? o que o leva a pensar assim? e etc.;
- ✓ Marca ponto a equipe que tiver maior acertos referentes às perguntas ou maior aproximação em relação à prática do tempo livre entre ambas as fotos;
- ✓ Em seguida, o professor através da conversação faz uma análise conjunta entre as notas tomadas pelo monitor de ambas as equipes levando-as ao resultado real do que ambas estejam fazendo ou fizeram em tal figura usada pelas equipes;

Desse modo, seguem-se os textos para aplicação deste jogo.

✓ *Texto (1): Sandy es una popstar. Ella viaja siempre para realizar shows. Ella siempre tiene clases de danzas y canto para hacer sus shows. Cuando tiene tiempo libre, Sandy prefiere oír distintos tipos de canciones;*

(Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>)

✓ *Texto (2): Vanesa Camargo es muy conocida y atareada. Tiene muchas cosas para hacer durante todo el día. Cuando ella tiene algún tiempo libre, Vanesa Camargo intenta usarlo bien. Le gusta viajar con su familia y hacer distintas actividades.*

(Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>)

O objetivo principal desses jogos é observar a eficácia do uso de atividades lúdicas no ensino aprendizagem de língua espanhola com a intenção de sanar algumas das dificuldades existentes no processo ensino/aprendizagem dessa disciplina, tais como: motivação, dificuldades de assimilação dos conteúdos, interação etc. Pois, segundo Vygotsky (1994), a

motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira. A ludicidade deve ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva.

Como já foi falado nos tópicos anteriores, o lúdico não consiste unicamente em jogar com brinquedos, ou seja, existem outras formas em que o lúdico pode ser abordado como, por exemplo: Desenhar, brincar, jogar, dançar, construir coletivamente, ler, usar softwares educativos, passear, dramatizar, cantar, fazer teatro de fantoches e etc.

De acordo com Rodrigues (2015, p.25) vamos a alguns exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas com a ludicidade pelos alunos e professores.

Este tipo de jogo foi desenvolvido para trabalhar o vocabulário do cotidiano e também trabalhar os números em espanhol. A atividade sugerida é “¿Que hora es?”.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral	Metacognitivos (atenção), Socioafetivo (cooperação),	Trabalhar a pronúncia com as horas	Identificar as horas em espanhol e trabalhar os números	A1	01 lâmina de isopor, pedaços de cartolina colorida; 02 pedaços pequenos de EVA em cores diferentes; 1 alfinete de mapa; desenhos variados que ilustrem a rotina diária; tesoura e cola.

Encaminhamento Metodológico:

- ✓ O professor avisará na aula anterior que, na próxima aula o assunto a ser trabalhado será o vocabulário do cotidiano, e para isso será confeccionado um relógio por eles mesmos em sala de aula;
- ✓ O primeiro procedimento é que o professor revise os números em espanhol e o vocabulário referente às horas, como por exemplo: ¿Qué hora es? ¿Qué hora tienes?;
- ✓ O segundo procedimento é a confecção do relógio com os materiais, descritos na tabela;
- ✓ Durante a execução do jogo o objetivo é que os alunos se comuniquem em espanhol, perguntando e respondendo as horas, assim, trabalhando a pronúncia;
- ✓ Esse procedimento pode se encaminha o tempo que o professor achar necessário.

Esta atividade “¿Que hora es?”, tem como objetivo geral trabalhar a compreensão e a produção oral. Nesta atividade o aluno poderá aprender tanto o vocabulário da língua espanhola, sobre a rotina do dia a dia, como também poderá aprender os números em espanhol. É uma atividade lúdica, dinâmica e interativa, na qual despertará no aluno o desejo de aprender de maneira mais divertida.

Este jogo apresenta elementos referentes à cultura mexicana, desenvolvendo a capacidade comunicativa e a integração entre os estudantes através de debates. A atividade sugerida é “*Las Máscaras del Día de los Muertos*”.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Expressão oral	Socioafetivo (cooperação), Cognitivo (dedução, elaboração).	Trabalhar a pronuncia a parti de debates sobre o tema	Trabalhar o vocabulário	A1	Molde das máscaras em modelos diferentes, folhas de cartolina tamanho A4, elásticos,

					cola, tesoura, glitter, lantejoulas e qualquer outro tipo de material que possa servir para deixar as máscaras mais atraentes e divertidas.
--	--	--	--	--	---

Encaminhamento Metodológico:

- ✓ Para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça a introdução sobre o conteúdo cultural a ser abordado. Podendo haver uma apresentação de slides apresentando os aspectos mais importantes sobre a comemoração, mostrando imagens de festa mexicana (desde suas origens, religiosidade, oferendas e visão do povo mexicano em relação à vida e à morte).
- ✓ Em um primeiro momento os alunos poderão escolher e montar a sua máscara personalizada;
- ✓ Após a confecção, poderá haver um debate sobre a temática da aula como, por exemplo: *¿Cómo la muerte es tratada en países de culturas distintas como Brasil y México? ¿La muerte es triste o alegre? ¿Qué piensas a respecto de la muerte?*
- ✓ Para a avaliação, o professor pode verifique se os alunos têm uma boa compreensão do vocabulário proposto.
- ✓ Avaliar a pronúncia e a capacidade de articulação das falas.
- ✓ Também poderá ser solicitada aos alunos uma breve redação sobre a temática: “Morte” para fechar o tema.

A atividade “*Las Máscaras del Día de los Muertos*”, claramente trabalha a cultura do país mexicano, na qual o aluno conhecerá mais sobre a cultura, os valores e tradições de um dos países hispanohablantes, a onde o aluno durante o processo de aprendizagem poderá

aprender e ao mesmo tempo vivenciar aqueles valores e tradições com a confecção de suas próprias máscaras. Nesta atividade será trabalhada a oralidade de maneira interativa e divertida.

Este jogo incentivar a escrita, a argumentação e a criatividade dos alunos. A atividade sugerida é “¿Qué son Historietas o Cómics?”.

Habilidades	Estratégias	Objetivo Comunicativo	Objetivo Gramatical	Nível Linguístico	Material
Escrita	Socioafetivo (cooperação),	Desenvolver a escrita e a criatividade	Trabalhar o gênero textual em quadrinhos	A1	Folhas em branco, lápis preto e lápis coloridos.

Encaminhamento Metodológico:

- ✓ Para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça uma introdução do gênero aos alunos;
- ✓ Para tanto, é importante que o docente responsável apresente aos estudantes diversas *historietas* em LE, e que todos possam ler e manusear livremente.
- ✓ Após aprenderem vocabulários diversos, trabalhar com os diferentes estados de ânimo, onomatopeias e o gênero *cómic/ historieta* (história em quadrinhos) é importante convidar a turma para montar seu próprio material de forma livre. Eles poderão escolher o tema e criar os personagens, apenas solicite que os diálogos sejam escritos exclusivamente em Língua Espanhola.
- ✓ Também é importante que sejam dadas algumas orientações (passo a passo) para construir uma história em quadrinhos como, por exemplo:

Passo 1 – Busque um bom argumento;

Passo 2 – Escreva o texto de sua história em quadrinhos. Pense nos personagens!;

Passo 3 – Desenhe sua historia em quadrinhos a lápis (e apague quantas vezes achar necessário); Passo 4 – Chegou a hora de colorir a sua história em quadrinhos;

Passo 5 – Escolha um título que deixe sua história em quadrinhos atraente ao leitor;

Passo 6 – Escolha um tema que te agrada e escreva com arte e com amor;

Passo 7 – Não siga nenhuma moda;

Passo 8 – Não abandone a ideia de escrever histórias em quadrinhos a sua primeira história não lhe pareça tão genial quanto esperavas. Leva algum tempo e requer prática para aperfeiçoar-se nesta arte.

✓ Ao final do trabalho seria interessante criar um mural na sala de aula para pendurar as *historietas*, criadas pelos alunos. Para isso, é preciso cola, cordão e algo que fixe o cordão na parede.

A atividade “¿*Qué son Historietas o Cómics?*”, é ideal para o professor que quer trabalhar a escrita com seus alunos, principalmente porque esta atividade pode ser desenvolvida de maneira a estimular a criatividade e autoria do aluno, a onde poderá criar suas próprias histórias em quadrinhos. È uma atividade que trabalha a escrita, o gênero textual e o vocabulário, proporcionando ao aluno momentos de aprendizagem prazerosa e dinâmica.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do estudo dos principais teóricos da educação, aprendemos que é incessante a busca por uma metodologia que efetivamente contribua para o aprendizado de crianças e adolescentes e adultos, desde a Idade Antiga até os dias de hoje.

Grande parte dos importantes teóricos da Educação defende o jogo como uma Metodologia eficaz em sala de aula, dentre eles estão Jean Piaget e Vygotsky, nos quais este trabalho se apoia. Com o desenvolvimento deste trabalho, que teve por título “Atividades Lúdicas no Ensino do Espanhol”, está sendo possível compreender que o lúdico não deve ser encarado como a “solução de todos os nossos problemas educacionais”, mas uma possibilidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem como algo efetivo e prazeroso. Quando falamos das atividades lúdicas em aulas de espanhol, queremos mostrar no presente trabalho, que o mesmo serve-se como um norte inicial para outros estudos em relação ao uso de atividades lúdicas no contexto de ensino/aprendizagem de LE, além de discutir o processo de construção de conhecimento dos jogos propostos neste trabalho, possibilitamos um caminho para que o professor articule teoria e prática, a fim de que seja utilizada em sala de aula para criar e elaborar novas condutas no valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

Durante todo o processo de planejamento, pesquisa e elaboração deste trabalho, nossas maiores preocupações foram quanto a sua eficácia no processo de ensino aprendizagem da língua espanhola. Buscamos desenvolver uma Metodologia de Ensino ampla, que servisse como ferramenta de trabalho para professores de espanhol em diferentes contextos, capaz de se adaptar as suas diferentes realidades. Elaborada de maneira minuciosa, esta monografia buscou se constituir em uma ferramenta de guia na elaboração de um projeto de aula sobre o lúdico na sala de aula no ensino do espanhol, onde a mesma disponibiliza ao professor um conjunto de instruções e orientações detalhadas de como lecionar os conceitos da língua espanhola, fazendo uso do material manipulativo.

Esta metodologia destaca-se notoriamente, além do que ressalta o seu nível didático, a sua flexibilidade de aplicabilidade, onde com a mesma, o professor de língua espanhola com materiais caseiros poderá confeccionar materiais para as aulas de espanhol, e uns podendo até mesmo ser confeccionados pelos próprios alunos em sala de aula, pois fazendo é que se aprende. Esperamos que este trabalho não sirva somente como guia para elaboração de aulas de língua espanhola, mas que este ressuscite no professor de espanhol o sentimento de reflexão sobre a importância do lúdico na sala de aula, onde o mesmo deve posicionar-se

constantemente como pesquisador para melhor compor as suas aulas através da ludicidade, sempre em busca de novos métodos, buscando melhorar e solucionar os problemas que regem o espaço no qual está inserido, para que assim possa contribuir significativamente e construtivamente para o desenvolvimento de seus alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. **Aprendendo com o Lúdico** In: O Desafio das Letras, 2004, Rolândia : FACCAR, 2005.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2006.
- ANTUNES, D. A. **O direito da brincadeira a criança**. São Paulo: Summus, 2001.
- ANTUNES, C. **Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- ANTUNES, C. **Uma nova concepção sobre o papel do brincar**. 2004.
- ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 15. ed – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- BÁSICA, S. E. **Orientações Curriculares Para o Ensino Médio - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. Brasília: Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica, 2006.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**. 6ª edição. Edição Re-Novada: São Paulo, 2001.
- BRUNO, A. (2013 de Junho de 21). *Orientação Técnica de Espanhol " O lúdico na Sala de Aula"* . Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Espanhol de Apiaí : <http://espanholdeapiai.blogspot.com/2013/06/orientacao-tecnica-de-espanhol-o-ludico.html>
- CARRETERO, M. **Construir e Ensinar as Ciências Sociais/hist**. São Paulo: Artmed, 1997.
- CEIPLABORDETA, C. (2014 de Dezembro de 2014). *Inventamos historias con diferentes sustantivos* . Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Desde Quinto: <http://desdequinto.blogspot.com/2014/12/inventamos-historias-con-diferentes.html?m=1>
- CINTRA, R. C.; PROENÇA, M. A.; JESUINO, M. S. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski**. 2011.
- CHAGURI, J. P. **Jogos: uma maneira lúdica de se aprender a língua inglesa**. Loanda, 2004.
- CHAGURI, J. P. **Brincando também se aprende**. In: I Simpósio Nacional Temas Hispânicos: língua, literaturas e ensino, 2009, Maringá. Anais... Maringá: UEM, 2009.

D'AQUINO, E. I. (7 de Abril de 2017). *Aulas de capoeira movimentam Escola Ivo D'Aquino*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Cruzeiro do Vale: <http://www.cruzeirodovale.com.br/esportes/aulas-de-capoeira-movimentam-escola-ivo-d-aquino/>

DEI, A. (s.d.). *Informática Educativa*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Centro Educacional Agnus Dei - Educação Cristã com Excelência: <http://ceagnusdei.com.br/informatica-educativa/>

DIAS, C. (24 de Setembro de 2015). *Sucata na Pré-Escola*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Acadêmicos da Beterraba : <http://unidosdabeterraba.blogspot.com/2015/09/caca-palavras-reciclado.html>

DINELLO, R. **Expressão Ludocriativa**. Ed. Rev. Uberaba Universidade de Uberaba, 2007.

EDUCAÇÃO, P. d. (s.d.). *Como se aprende e se ensina através de atividades lúdicas*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Portal da Educação - Tecnologia Educacional LTDA: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/como-se-aprende-e-se-ensina-atraves-de-atividades-ludicas/45541>

EDUCAÇÃO, S. d. (23 de Outubro de 2013). *Alunos da Escola Eladir Skibinski participam de projeto que une teatro e leitura*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Secretaria de Educação Joinville-SC: <https://www.wold.joinville.sc.gov.br/noticia/5906-Alunos+da+Escola+Eladir+Skibinski+participam+de+projeto+que+une+teatro+e+leitura.html>

ESPIRITA, C. (s.d.). *Jogos Competitivos X Jogos Cooperativos*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Centro Espirita Fraternidade: http://www.centroespiritafraternidade.com.br/ver_conteudoprogramatico.php?id=3

ETIMOLÓGICO, D. *Lúdico*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Dicionário Etimológico - Etimologia e Origem das Palavras: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/ludico/>

FERNANDES, I. C. **Atividades Lúdicas no Desenvolvimento do Processo de Ensino Aprendizado de Discentes no Âmbito Escolar**. Ariquemes, 2012.

FERRARI, M. **Grandes Pensadores**. Nova Escola. Editora Abril, 2003.

FIALHO, N. N. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

FILHO, J. T. C. **Maquina das Funções: Uma proposta Metodológica**. Itaporanga-PB: UFPB, 2014.

FURLAN, R. (06 de Novembro de 2009). *Alunos da Rede Municipal treinam xadrez brincando*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Maringá - Paraná Brasil: <http://www2.maringa.pr.gov.br/site/index.php?sessao=6881ca75e75568&id=9525>

GALINDO, W. (2015). *Leitura Dinâmica*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Escola Municipal Professora Gianete Silva: <http://escolagianete.blogspot.com/2015/02/leitura-dinamica.html>

GUERREIRO, I. (12 de Outubro de 2016). "A brincadeira e a descoberta fazem parte da formação das crianças indígenas", explica pesquisadora. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Portal Amazônia: <http://portalamazonia.com/noticias/a-brincadeira-e-a-descoberta-fazem-parte-da-formacao-das-criancas-indigenas-explica-pesquisadora>

GRECCO, T. D. S. **O lúdico na educação infantil**. Monografia (Especialização em Planejamento e Gestão de Organizações Educacionais) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2005.

HELENA, L. (24 de Novembro de 2017). *Precisamos de mais leveza... de ludicidade*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Olá Pais: <http://www.olapais.com.br/blog/tag/brincadeira-de-faz-de-conta/>

LIVRE, M. (s.d.). *Cartela De Bingo Azul*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Mercado Livre: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-674119449-cartela-de-bingo-azul-100-folhas-15-unidades-tamoio-_JM

Haidt, R. G. C. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Atica, 2002.

KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, A Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KOZIEVTCH , H.; & RETORTA, M. S. **As Inteligências Múltiplas são Aplicadas no Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira?, 2011**.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR. FAEL, 2006.

MACEDO, L. **Ensaio Construtivistas**. 3. Ed. São Paulo : Casa do Psicólogo, 1994.

MARCIA. **A Psicologia do Desenvolvimento**.

MARISTA, C. (22 de Novembro de 2016). *Atividade sobre profissões desenvolve a língua espanhola*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Colégio Marista Ipanema - Porto Alegre-RS: <http://colegiomarista.org.br/ipanema/sala-de-aula/atividade-sobre-profissoes-desenvolve-a-lingua-espanhola>

NIÑEZ, C. d. (30 de Abril de 2017). *Desarrollo del niño: Etapa Sensorio Motora (Niños de 0-2 años)*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Jean Piaget y su concepción de la niñez : <http://desarrollodelpiaget.blogspot.com/2017/04/1-desarrollo-del-nino-etapa-sensorio.html>

OLEQUES, N. M.; OLIVEIRA, C. P. **Os Materiais Concretos Como Ferramenta de Ensino-Aprendizagem**. 2015

OLIVEIRA, K. A. **Reflexões Acerca de Materiais Didáticos Para o Ensino De Língua Espanhola Partir das Ocn's**. Uberlândia : EDUFU, 2009.

PIAGET, J. **A representação do mundo da criança**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. Rio de Janeiro: Record, 1990.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Tradução de Daniele Saheb. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. Alvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIERLET, L. J. C. **La clase agradable y eficaz**. In: **X Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes: El Componente Lúdico en la Clase de Español Lengua Extranjera**. Brasília: Actas, 2003.

PIMPUMPLAY. (s.d.). *Cozinha de Brincar*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em PimPumPlay: <https://pimpumplay.pt/products/details/h63001-cozinha-de-brincar>

PROFESSORES, F. d. (s.d.). *Período Sensorio Motor - Jean Piaget* . Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Formação de Professores: <http://formacaodeprofessoresrj.blogspot.com/2013/06/periodo-sensorio-motor-jean-piaget.html>

REGO, T. C. **Vygotsky uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 1997.

RODRIGUES, F. C.; GAZIRE, E. S. **Reflexões Sobre Uso de Material Didático Manipulável no Ensino**. Florianópolis, 2012.

RODRIGUES, M. G. **Os Benefícios do uso de Recursos Lúdicos no Ensino de Língua Espanhola: Uma Abordagem Prática**. Porto Alegre-RS, 2015.

ROLIM, A. A.; GUERRA, S. S.; TASSIGNY, M. M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. *Humanidades*, 176-180, 2008.

ROSAS, R.; SEBASTIÁN, C. **Piaget, Vygotsky y Maturana - Constructivismo a tres voces** (1º Edição). Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor S.A. 2008.

RUGENDAS, J. M. (10 de Junho de 2018). *Capoeira*. Acesso em 16 de Junho de 2018, disponível em Wikipedia - A enciclopédia Livre: <https://en.wikipedia.org/wiki/Capoeira>

SANT'ANNA, A.; & NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. Florianópolis-SC, 2011.

SANTOS, S. M. P. **O Lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

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

TEIXEIRA, M.; ROCHA, L. J.; SILVA, V. S. **Lúdico: Um Espaço Para a Construção de Identidades**. 2007.

VASCONCELLOS, S. **Uma breve História do Lúdico na Educação**. 2011

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Tradução de Monica Stahel M. da Silva. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Venha Villalobos. 11ª ed. São Paulo: Ícone, 1987.