



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - UEd
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA A DISTÂNCIA**



ALEJANDRA GEORGINA DEL CARMEN SOTO BADILLA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DE FONÉTICA E FONOLOGIA DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA: PROMOVENDO A MOTIVAÇÃO, INTERAÇÃO E O
DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS EM SALA DE AULA**

LUCENA / PB

2023

ALEJANDRA GEORGINA DEL CARMEN SOTO BADILLA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DE FONÉTICA E FONOLOGIA DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA: PROMOVENDO A MOTIVAÇÃO, INTERAÇÃO E O
DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS EM SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Língua Espanhola da Universidade Federal da Paraíba, Campus IV, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Letras Espanhol.

Orientador (a): Profa. Dra. Carolina Gomes da Silva

LUCENA / PB

2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

B136i Badilla, Alejandra Georgina Del Carmen Soto.

A importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem de fonética e fonologia da língua espanhola : promovendo a motivação, interação e o desenvolvimento dos alunos em sala de aula / Alejandra Georgina Del Carmen Soto Badilla. - Lucena, PB, 2023.

72 f. : il.

Orientação: Carolina Gomes da Silva.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAUE.

1. Espanhol. 2. Fonética e fonologia. 3. Jogo didático. 4. Ludicidade. I. da Silva, Carolina Gomes. II. Título.

UFPB/CCAUE

CDU 37:81.134.2

ALEJANDRA GEORGINA DEL CARMEN SOTO BADILLA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DE FONÉTICA E FONOLOGIA DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA: PROMOVENDO A MOTIVAÇÃO, INTERAÇÃO E O
DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS EM SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Língua Espanhola da Universidade Federal da Paraíba, Campus IV, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Letras Espanhol.

Orientadora: Prof^a Dr^a Carolina Gomes da Silva

Aprovado em 16 / 11 / 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Carolina Gomes da Silva (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba

Prof^a. Esp. Priscila Batista Araújo de Almeida (Examinadora)
Universidade Federal da Paraíba

Prof. Me. Ruth Marcela Bown Cuello (Examinadora)
Universidade Federal da Paraíba

Prof^a. Dr^a. Andrea Silva Ponte (Examinadora Suplente)
Universidade Federal da Paraíba

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, quero agradecer a Deus, por ter me permitido chegar até aqui. Sempre que me sentia perdida, sentia sua presença e isso me dava força e coragem para seguir em frente.

Ao meu marido Luís Costa, que sempre esteve junto comigo durante essa caminhada.

Aos meus filhos, Alejandro Costa e Letícia Costa, pelo apoio e incentivo ao longo desses anos. Por não me deixarem desistir quando o desespero me invadia e queria largar tudo. Agradeço também por toda a paciência que tiveram para me ajudar a seguir em frente e finalizar o curso.

Aos meus pais, Fresia Badilla e Luis Soto, pois realizei o sonho deles de me ver formada. Dedico a vocês que sempre fizeram de tudo para que nós, seus filhos, tivéssemos uma profissão e que esta seria a melhor herança recebida por eles.

A minha querida orientadora, a professora Dra. Carolina Gomes da Silva, por ter me aceito como orientanda, me incentivando e ajudando no decorrer da pesquisa. Agradeço também por ter cedido o espaço e as aulas para a aplicação desta pesquisa.

As minhas amigas, Ana Nicolay, Gerlane Silva, Tanise Gomes e Paula Vanessa, por todo o auxílio, ajuda e carinho no decorrer da graduação toda. Vocês foram/são um presente que a UFPB deu. Levarei vocês para a vida.

Aos meus colegas, professores e tutores do curso, que vivenciaram comigo estes quase cinco anos.

Agradeço aos Estudantes da turma de Fonética e Fonologia do Espanhol, do período 2023.1, por me acolherem na turma e pela participação ativa durante as etapas da pesquisa, fazendo com que tudo isso fosse possível.

E a todos os demais que de algum modo me ajudaram para que fosse possível chegar até aqui.

RESUMO

O ensino da língua espanhola enfrenta desafios que demandam novas formas de ensinar mais motivadoras para estimular o interesse dos alunos. O emprego de metodologias ativas de ensino, como o uso do lúdico, tem o potencial de fomentar a criatividade e contribuir para o desenvolvimento intelectual dos alunos. Ao contrário do que a grande maioria pensa, o uso do lúdico como ferramenta de ensino em sala de aula não é apenas um momento de descontração, diversão e passatempo. Quando bem ajustado aos conteúdos escolar, o lúdico promove a construção do conhecimento de maneira dinâmica, promovendo o estímulo e interação dos estudantes, bem como a aquisição da língua espanhola de forma inconsciente. Assim, o presente estudo visou identificar como o uso de atividades lúdicas, associado com aulas expositivas dialogadas, podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do espanhol pelos estudantes. Além disso, de forma específica, objetivamos (i) identificar a eficiência da abordagem lúdica como recurso educacional de apoio em sala de aula; (ii) discutir a importância que os jogos didáticos têm no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol; e (iii) avaliar como os jogos didáticos podem contribuir para a melhoria do aprendizado dos estudantes relacionado aos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol. O público-alvo foram estudantes do 5º período do curso de Letras - Espanhol (Licenciatura), na modalidade presencial, matriculados na disciplina Fonética e Fonologia da Língua Espanhola. A pesquisa consistiu em três etapas: (i) a aplicação do questionário diagnóstico de percepção dos alunos em relação ao método de ensino utilizado na disciplina; (ii) a aplicação do jogo didático “Aventura Fonética” visando o reforço do conteúdo de fonética e fonologia e estimulação da participação ativa dos estudantes e (iii) a aplicação do questionário pós-avaliativo de percepção dos alunos sobre o jogo “Aventura Fonética” e avaliação da opinião dos alunos sobre a aprendizagem com o uso do jogo como recurso didático. Para a amostra de estudo, entrevistamos 12 dos 13 estudantes matriculados na disciplina para o questionário diagnóstico; 11 dos 13 estudantes matriculados participaram da aplicação do jogo e entrevistamos 10 dos 13 estudantes matriculados para o questionário pós-avaliativo. Os resultados indicaram um forte interesse dos estudantes na disciplina e uma percepção positiva da metodologia expositiva. Além disso, 90% dos alunos avaliaram positivamente o jogo "Aventura Fonética", relatando que contribuiu significativamente para o aprendizado. Em resumo, os resultados sugerem que a integração de abordagens pedagógicas expositivas, aliadas a elementos lúdicos, pode ser benéfica para envolver os alunos, tornar o aprendizado mais eficaz e promover um ambiente de aprendizado mais agradável e envolvente.

Palavras-chave: Espanhol; Fonética e Fonologia; Jogo didático; Ludicidade.

RESUMEN

La enseñanza de la lengua española enfrenta desafíos que requieren nuevas formas de enseñanza más motivadoras para estimular el interés de los estudiantes. El uso de metodologías activas de enseñanza, como el uso de lo lúdico, tiene el potencial de fomentar la creatividad y contribuir en el desarrollo intelectual de los estudiantes. Contrario a lo que la gran mayoría piensa, el uso del lúdico como herramienta de enseñanza en el aula no es solo un momento de relajación, diversión y entretenimiento. Cuando se ajusta adecuadamente a los contenidos escolares, lo lúdico promueve la construcción del conocimiento de manera dinámica, estimulando la interacción de los estudiantes y la adquisición del español de manera inconsciente. Por lo tanto, el presente estudio tuvo como objetivo identificar cómo el uso de actividades lúdicas, en combinación con clases expositivas dialogadas, puede contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos de la disciplina de Fonética y Fonología del Español por parte de los estudiantes. Además, de forma específica, objetivamos (i) evaluar la eficacia del enfoque lúdico como recurso educativo de apoyo en el aula; (ii) discutir la importancia que los juegos didácticos tienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de los contenidos de la disciplina de Fonética y Fonología del Español; y (iii) evaluar cómo los juegos didácticos pueden contribuir a la mejora del aprendizaje de los estudiantes en relación con los contenidos de la disciplina de Fonética y Fonología del Español. El público fueron los estudiantes del quinto período del curso de Letras – Español (Licenciatura), en la modalidad presencial, inscritos en la asignatura de Fonética y Fonología del Español. La investigación constó de tres etapas: (i) la aplicación de un cuestionario diagnóstico para evaluar la percepción de los estudiantes sobre el método de enseñanza utilizando en la asignatura; (ii) la aplicación del juego didáctico “Aventura Fonética” con el objetivo de reforzar el contenido de fonética y fonología y estimular la participación activa de los estudiantes y (iii) la aplicación de un cuestionario post-evaluación para evaluar la percepción de los estudiantes sobre el juego “Aventura Fonética” y su opinión sobre el aprendizaje con el uso del juego como recurso didáctico. Para la muestra de estudio, se entrevistaron a 12 de los 13 estudiantes inscritos en la asignatura para el cuestionario diagnóstico; 11 de los 13 estudiantes participaron en la aplicación del juego, y se entrevistaron a 10 de los 13 estudiantes inscritos para el cuestionario post-evaluación. Los resultados indicaron un fuerte interés de los estudiantes en la asignatura y una percepción positiva de la metodología expositiva. Además, el 90% de los estudiantes evaluaron positivamente el juego “Aventura Fonética”, indicando que contribuyó significativamente a su aprendizaje. En resumen, los resultados sugieren que la integración de enfoques pedagógicos expositivos, junto con elementos lúdicos, puede ser beneficiosa para involucrar a los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea más efectivo y promover un ambiente de aprendizaje más agradable e involucrado.

Palabras clave: Español; Fonética y Fonología; Juego didáctico; Ludicidad.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Distribuição da idade dos estudantes participantes da pesquisa. Cada barra representa um intervalo etário e a altura das barras indica a proporção de estudantes em cada faixa etária. -----	30
Figura 2 - Distribuição de gênero entre os estudantes participantes da pesquisa. -----	30
Figura 3 - Interesse dos estudantes em aprofundar o conhecimento sobre o conteúdo abordado em sala de aula. -----	32
Figura 4 - Preferência em relação ao tipo de aula. -----	33
Figura 5 - Preferência dos estudantes quanto às atividades desejadas para auxiliar e facilitar na aprendizagem. -----	34
Figura 6 - Avaliação da aprendizagem do conteúdo pelos estudantes. -----	35
Figura 7 - Avaliação da metodologia de aula expositiva para assimilação e compreensão do conteúdo. -----	36
Figura 8 - Avaliação das aulas expositivas para esclarecimento de dúvidas. -----	37
Figura 9 - Avaliação das aulas expositivas para melhorar a capacidade de reconhecimento e reprodução de sons corretos. -----	38
Figura 10 - Avaliação do índice de acertos em uma avaliação imediata do conteúdo abordado. -----	39
Figura 11 - Avaliação da compreensão do conteúdo e da capacidade de aplicação do conhecimento. -----	40
Figura 12 - Frequência de utilização de atividades lúdicas para o aprendizado na disciplina de Fonética e Fonologia. -----	42
Figura 13 - Percepção do ambiente de aprendizado entre atividades lúdicas e aulas expositivas tradicionais. -----	43
Figura 14 - Percepção de oportunidades de prática de sons do espanhol em atividades lúdicas. -----	44
Figura 15 - Fatores para o envolvimento e interesse dos alunos nas atividades acadêmicas. -	45
Figura 16 - Avaliação sobre o impacto das atividades lúdicas no aprendizado e compreensão dos sons e padrões fonéticos. -----	46
Figura 17 - Avaliação sobre o aprendizado e retenção de informações com a incorporação de atividades lúdicas. -----	46
Figura 18 - Avaliação da eficácia do uso de atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas dialogadas tradicionais para o aprendizado de fonética e fonologia. -----	47

Figura 19 - Avaliação do impacto das atividades lúdicas no envolvimento nas aulas de fonética e fonologia.-----	48
Figura 20 - Percepção sobre a integração de atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas no favorecimento do interesse e desempenho dos alunos. -----	49
Figura 21 - Avaliação do impacto do uso das atividades lúdicas na motivação e entusiasmo para estudar fonética e fonologia.-----	50
Figura 22 - Avaliação da experiência com o jogo "Aventura Fonética". -----	52
Figura 23 - Percepção de aprendizado aprimorado em fonética e fonologia com o jogo "Aventura Fonética". -----	53
Figura 24 - Perspectivas sobre a aplicabilidade das atividades lúdicas em diferentes disciplinas. -----	54

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1 ENSINO DA FONÉTICA E FONOLOGIA DA LÍNGUA ESPANHOLA.....	16
2.2 DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE	18
2.3 FERRAMENTAS LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINO- APRENDIZAGEM.....	19
3. METODOLOGIA.....	25
3.1 TIPO DE PESQUISA E MÉTODO	25
3.2 ÁREA DE ESTUDO E PÚBLICO-ALVO	25
3.3 COLETA DE DADOS.....	26
3.4 ANÁLISE DOS DADOS	27
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	29
4.1 PERFIL DOS ESTUDANTES PARTICIPANTES	29
4.2 INTERESSE ACADÊMICO PELA DISCIPLINA.....	31
4.3 AVALIAÇÃO E PERCEPÇÃO DA METODOLOGIA EXPOSITIVA.....	31
4.4 AVALIAÇÃO POSITIVA E NEGATIVA DA METODOLOGIA DE ENSINO EXPOSITIVA	40
4.5 AVALIAÇÃO E PERCEPÇÃO DA METODOLOGIA LÚDICA.....	40
4.6 AVALIAÇÃO POSITIVA E NEGATIVA DA METODOLOGIA DE ENSINO LÚDICA	50
4.7 AVALIAÇÃO DOS ESTUDANTES DO JOGO “AVENTURA FONÉTICA”	52
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
6 REFERÊNCIAS	59
APÊNDICES	63
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO (QD).....	63
APÊNDICE B – JOGO DIDÁTICO “AVENTURA FONÉTICA”	66

APÊNDICE C – PERGUNTAS USADAS NO JOGO DIDÁTICO “AVENTURA FONÉTICA”	67
APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO PÓS-AVALIATIVO (QP)	69

1. Introdução

Este trabalho de conclusão de curso (TCC) se insere no universo do ensino auxiliado pela ludicidade e tem como objetivo principal o impacto das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola, do curso de Letras – Espanhol da Universidade Federal da Paraíba, modalidade presencial.

A escolha desse tema decorre da análise da literatura pertinente e a própria vivência da autora em sala de aula, onde foi possível observar a desmotivação dos alunos em relação a determinados conteúdos do espanhol e a falta de valorização da ludicidade no ensino, especialmente por parte de alguns professores.

O ensino da fonética e fonologia em aulas de língua espanhola tem como objetivo capacitar os estudantes a utilizarem os sons na comunicação oral. No entanto, muitas vezes, as aulas de espanhol priorizam o ensino da gramática, compreensão leitora e interpretação de textos, com menos ênfase na oralidade. Uma abordagem eficaz para o ensino fonético-fonológico da língua espanhola envolve a conscientização de que a língua não é uniforme, ou seja, não existe uma única forma "correta" de falar espanhol (Olivé, 1999, p. 57).

Nesse sentido, os professores poderiam mostrar aos alunos as diversas variedades linguísticas, incentivando-os a entender, por exemplo, as diferenças entre a escrita e a fala ou entre falantes de lugares diferentes. Para preencher essa lacuna e desenvolver as habilidades linguísticas (ler, escrever, ouvir e falar) dos alunos, é importante adotar abordagens de ensino contemporâneas e ativas, nas quais o aluno se encontra no papel de protagonista de sua aprendizagem, com valorização de suas experiências, saberes e opiniões, trasladando a perspectiva do docente para o estudante (Diesel; Baldez; Martins, 2017).

A metodologia de ensino discursivo tradicional, centrada no simples repasse de conceitos e conteúdo, que é empregada pela maioria dos professores no ensino da língua espanhola diz que o professor é o detentor do conhecimento (Franquet; Torquato, 2018), ou seja, sujeito ativo do processo de ensino-aprendizagem, e os estudantes, por sua vez, exercem uma função passiva no ambiente de sala de aula (Krüger; Ensslin, 2013), resultando numa falta de interesse e desestímulo dos alunos em relação a disciplina e conteúdo (de Castro *et al.*, 2021). Além disso, o fácil acesso dos estudantes a diversos meios de comunicação pode, em certa medida, contribuir para a desmotivação na aprendizagem (Duarte, 2009), em consequência da forma como os conteúdos são ensinados na escola. Embora isso não seja completamente

negativo, pode representar um desafio para o engajamento dos alunos, especialmente em aulas consideradas monótonas.

O processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola tornou-se um desafio (Silva; Jesus; Leite, 2019), necessitando de novas estratégias de ensinar mais motivadoras e que estimulem o interesse. O emprego de metodologias ativas de ensino, de modo a promover a participação do aluno como protagonista no processo de aprendizagem, como é o caso do uso do lúdico como recurso de ensino-aprendizagem do espanhol, potencializam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos (Basílio; Oliveira, 2016).

O uso do lúdico como ferramenta de ensino em sala de aula, ao contrário do que muitos, inclusive professores, possam pensar, não é apenas um momento de descontração, diversão e passatempo. Essa percepção equivocada pode ser comum entre aqueles que não estão familiarizados com as abordagens pedagógicas mais inovadoras. O lúdico e brincadeiras, quando bem ajustados aos conteúdos escolar, engajam a construção do conhecimento de maneira dinâmica, promovendo o estímulo e interação dos estudantes, bem como a aquisição da língua espanhola, muitas vezes de forma inconsciente, principalmente entre as crianças (Pavani *et al.*, 2014). Nesse contexto, como enfatiza Almeida (2003, p. 13):

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ele atribui à educação lúdica a uma ação inerente tanto na criança, no adolescente, no jovem e até mesmo no adulto, que aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutação com o pensamento coletivo. (Almeida, 2003, p. 13).

Portanto, essa abordagem de ensino não proporciona apenas benefícios para professores e alunos. Não adianta simplesmente usar jogos e brincadeiras em uma sala de aula sem fazer com que o aluno perceba que o mais importante não é o jogo, mas que ele seja capaz de adquirir novos conhecimentos e desenvolva uma aprendizagem crítica (Silva, 2020). Quando os alunos percebem que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno aumenta, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (Kishimoto, 1994).

O lúdico tem um papel importantíssimo no processo do ensino-aprendizagem, uma vez que ele funciona como facilitador da aprendizagem, atrai e chama a atenção do aluno, amplia os conhecimentos linguísticos e melhora a capacidade do aluno nos trabalhos em grupo, tornando a aprendizagem mais prazerosa (Mar, 2002). A presença de recursos lúdicos nas

escolas vem se tornando uma ferramenta ativa que facilita o aprendizado e ainda cria oportunidades de interação e inserção social entre os alunos. Segundo Vygotsky (1984, p. 81), “[...] é através do lúdico que a criança estimula a sua curiosidade, adquirindo iniciativa e autoconfiança”. Embora a citação anterior esteja principalmente relacionada ao contexto infantil, é importante ressaltar que a abordagem lúdica também é benéfica para estudantes adultos. Ela estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, criando um ambiente mais propício à aprendizagem, independente da faixa etária, pois facilita a elaboração conjunta com os alunos de conceitos e o reforço de conteúdos, promovendo a sociabilidade e cooperação, a criatividade e o espírito de competição (Rodrigues, 2015).

No espanhol, a utilização de atividades lúdicas é de suma importância, devido ao grande desinteresse e falta de motivação por parte dos alunos. Isso normalmente está ligado à metodologia utilizada pelo educador ao repassar os conteúdos. Ao entrar em contato com uma nova língua, o aluno deseja comunicar-se, conhecer a cultura da língua alvo e, enquanto joga, esse aluno tem a oportunidade de se expressar de maneira relaxada, passando assim a alcançar uma comunicação efetiva. Os professores de língua espanhola que potencialmente utilizam as ferramentas lúdicas nos seus planejamentos, tendem a criar aulas mais dinâmicas e contextualizadas, o que pode contribuir para estimular os seus alunos.

A partir do exposto, este estudo tem como tema a importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola e tem como objetivo identificar como o uso de atividades lúdicas, em associação com aulas expositivas dialogadas, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol pelos estudantes. Mais especificamente, pretendemos (i) identificar a eficiência da abordagem lúdica como recurso educacional de apoio em sala de aula; (ii) discutir a importância que os jogos didáticos têm no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol; e (iii) avaliar como os jogos didáticos podem contribuir para a melhoria do aprendizado dos estudantes relacionado aos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol.

Para isso, nossa pesquisa adotou uma abordagem quali-quantitativa e utilizou o método explicativo. Coletamos dados por meio de questionários diagnóstico e pós-avaliativo, bem como durante a aplicação do jogo didático "Aventura Fonética". Os sujeitos de pesquisa foram estudantes do 5º período do curso de Letras - Espanhol (Licenciatura) da Universidade Federal da Paraíba – Campus I, na modalidade de ensino presencial.

A apresentação deste trabalho está organizada da seguinte forma: no Capítulo 2, abordamos a fundamentação teórica; no Capítulo 3, detalhamos a metodologia, incluindo a natureza da pesquisa, os sujeitos participantes e a coleta de dados; no Capítulo 4, apresentamos e discutimos os resultados, seguidos das considerações finais, referências e apêndices.

2. Fundamentação teórica

Neste capítulo, apresentaremos a base teórica que sustenta nossa pesquisa. Iniciaremos uma discussão sobre o ensino da fonética e fonologia da língua espanhola, destacando os desafios enfrentados pelos estudantes e as abordagens pedagógicas tradicionais e contemporâneas. Em seguida, exploraremos o conceito de ludicidade e sua importância no contexto educacional. Finalmente, discutiremos as ferramentas lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem, destacando o seu potencial para motivar e envolver os alunos em sala de aula.

2.1 Ensino da fonética e fonologia da língua espanhola

No estudo da linguística, as ciências Fonética e Fonologia são dois campos intimamente relacionados que se concentram no estudo dos sons da fala em uma língua específica. Ambos são fundamentais para entender como os sons da fala são produzidos, percebidos e organizados em uma língua. O desenvolvimento e a evolução dessas áreas de estudo no contexto da língua espanhola são notáveis e revelam um progresso significativo ao longo do tempo.

Embora as ciências Fonética e Fonologia fossem frequentemente abordadas como disciplinas separadas e independentes, à medida que os estudos e pesquisas avançaram, tornou-se cada vez mais evidente que a fonética e a fonologia estão intrinsecamente interligadas, abordando os sons sob diferentes perspectivas (Fernández, 2007; Masip, 2010; Mesquita, 2018).

Os autores Quilis e Fernandez (1975, p. 6-7) destacam que “[...] a fonética se ocupará do estudo do significante na fala – fenômeno físico perceptível pelo ouvido. A fonologia se ocupará do estudo do significante na língua – regras que ordenam o aspecto fônico do ato da fala”¹ (Tradução de responsabilidade da autora). Isso significa que, segundo os autores, a fonética está mais relacionada à fala em si, enquanto a fonologia está preocupada com o estudo da língua e suas características específicas. Por outro lado, as autoras Callou e Leite (1999) apresentam uma definição mais complexa. Para elas, a fonética estuda os sons como entidades físico-articulatórias isoladas e descreve suas características articulatórias, acústicas e perceptivas. A fonologia, por sua vez, estuda os sons do ponto de vista funcional e se concentra

¹ “[...] la fonética se ocupará del estudio del significante en el habla – fenómeno físico perceptible por el oído. La fonología se ocupará del estudio del significante en la lengua – reglas que ordenan el aspecto fónico del acto de habla”.

em nas diferenças fônicas intencionais e distintivas, aquelas que afetam o significado das palavras. Além disso, a fonologia investiga como os sons se relacionam em um sistema linguístico específico e como se combinam para formar unidades maiores, como morfemas, palavras e frases.

Para esclarecer essa relação, os autores Amalia e Arenas (2005, p.14) corroboram a ideia de Callou e Leite (1998), enfatizando que “A fonética descreve e sistematiza todos os elementos fônicos que o homem produz, enquanto que a fonologia estuda as invariâncias ou padrões do som que em todas as línguas do mundo subjacente as inúmeras variantes fônicas”² (Tradução de responsabilidade da autora). Ou seja, a fonética lida com a diversidade dos sons produzidos, enquanto a fonologia se concentra nos padrões subjacentes compartilhados entre as línguas.

Essas definições destacam a relação intrínseca entre a fonética e a fonologia, sendo a fonética a ciência responsável pela descrição detalhada dos sons da fala, enquanto a fonologia lida com os padrões sonoros que tem significado nas línguas. Estas duas ciências estão intimamente relacionadas ao ensino de línguas estrangeiras, como é o caso da língua espanhola.

No entanto, muitas vezes, as aulas de espanhol priorizam o ensino da gramática, compreensão leitora e interpretação de textos, com menos ênfase na oralidade. Para preencher essa lacuna e desenvolver as habilidades fonético-fonológicas dos alunos, é importante adotar abordagens de ensino contemporâneas e ativas, afastando-se das metodologias tradicionais, entendidas aqui como aquelas que se centram no professor como sujeito ativo do processo de ensino-aprendizagem (Franquet; Torquato, 2018) e os estudantes, desempenhando uma função passiva no ambiente de sala de aula (Krüger; Ensslin, 2013). Abordagens tradicionais, muitas vezes, resultam em falta de interesse e motivação por parte dos alunos.

Uma abordagem eficaz para o ensino da língua espanhola, conforme sugerido por Olivé (1999, p. 57), envolve a conscientização de que a língua não é uniforme, ou seja, não existe uma única forma "correta" de falar espanhol. Os professores podem apresentar aos alunos as diversas variedades linguísticas, incentivando-os a entender as diferenças entre a escrita e a fala, bem como as variações entre falantes de lugares diferentes.

² “La fonética describe y sistematiza todos los elementos fónicos que el hombre produce, mientras que la fonología estudia las invariaciones o patrones de sonido que en todas las lenguas del mundo subyacen a las innumerables variantes fónicas.”

No entanto, ainda persistem muitas práticas tradicionais em sala de aula, que tendem a enfatizar em demasia a gramática e na adoção de uma abordagem passiva para o ensino. Essas abordagens podem, em alguns casos, desestimular os alunos e criar uma falta de interesse no aprendizado da língua. Para mudar essa dinâmica, é necessário que os professores reflitam sobre suas práticas de ensino (de Castro *et al.*, 2021; Oliveira, 2022) e considerem a adoção de métodos mais dinâmicos e contemporâneos, como as atividades lúdicas. Essas abordagens colocam os alunos no centro do processo de aprendizagem, promovendo o engajamento e a participação ativa (Basílio; Oliveira, 2016; Diesel; Baldez; Martins, 2017; Mizukami, 1986).

A introdução de atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras pode ser um caminho promissor para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz. Abordagens pedagógicas que valorizam o uso de jogos e interações que podem contribuir significativamente para a motivação dos alunos e seu desenvolvimento na aprendizagem da língua espanhola.

2.2 Definição de ludicidade

A palavra “lúdico” é um adjetivo masculino provindo do Latim *Ludos*, que diz respeito a jogos e diversão, ou seja, ação que gera entretenimento, que dá prazer e alegria aos participantes (Almeida, 2008). Essa definição revela a essência do lúdico como um elemento que está intrinsecamente relacionado à ideia de diversão e entretenimento. De acordo com Niles e Socha (2014, p. 81), “neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte”. Assim, percebemos que o lúdico não se limita apenas à ação de brincar, mas engloba um amplo espectro de atividades relacionadas à recreação e ao prazer.

O termo “ludicidade” é considerado um conceito amplo que comporta os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira. Segundo Acosta (2000, p.47), “... o lúdico não é definível. Não é possível dizer ou precisar o que seja o lúdico, apenas fazer aproximações sobre seu valor e funções. O lúdico seria fundamentalmente experienciável, vivido, depende de cada um”. O lúdico, segundo Almeida (2007, p. 20), “é a ação, a dinâmica de como se joga ou de como se brinca”. Por sua vez, Yozo (1996, p. 13) destaca a relevância do lúdico considerando que “Se acompanharmos a evolução da humanidade, percebemos que o lúdico representa o processo de aprendizagem e descoberta do ser humano. É uma forma direta de colaborar na construção cultural de um povo, de uma sociedade”.

O ato de jogar e brincar é algo naturalmente infantil, sendo uma ação fundamental que possibilita o desenvolvimento de habilidades motoras, afetivas, cognitivas, a atenção, a memória, a concentração, a imaginação, a criatividade, a linguagem, interage com outras pessoas, consigo mesma e com a realidade a sua volta (Niles; Socha, 2014; Dallabona; Mendes, 2004). De acordo com Paraná (2008, p.55), “o lúdico se apresenta como parte integrante do ser humano e se constitui nas interações sociais, sejam elas na infância, na idade adulta ou na velhice”. Quando aplicado no processo educacional, o lúdico não apenas cumpre a função de ensinar e educar, mas também busca proporcionar diversão e facilitar a interação dos estudantes. Durante as atividades lúdicas, os estudantes desenvolvem competências necessárias para a vida, pois o lúdico exerce uma influência no desenvolvimento e no desempenho de crianças e adultos em sala de aula. Em outras palavras, o lúdico representa uma fonte inestimável para a aprendizagem (Patrício; Marianelli, 2020).

2.3 Ferramentas lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem

A ludicidade é um tema que vem crescendo e adquirindo grande espaço no ambiente escolar, pois favorece de forma expressiva, não apenas a aprendizagem, mas também a estimulação da criatividade e do desenvolvimento social, global e cultural dos estudantes, independente da sua idade. A familiaridade da educação com o lúdico não é algo novo, está presente desde os tempos mais antigos até os dias atuais, sendo considerada uma necessidade fundamental da personalidade, do corpo e da mente humana (Bandeira; de Souza, 2015). Na Grécia Antiga, as crianças aprendiam ensinamentos e lições por meio de jogos. Durante a expansão do catolicismo no território brasileiro, os jesuítas empregavam brincadeiras como instrumentos de ensino. Até hoje, os indígenas transmitem suas tradições e crenças através de ferramentas lúdicas (Costa, 2018).

O lúdico é uma ferramenta agradável de atrair e entusiasmar os estudantes durante o processo de aprendizagem de uma língua. Vale a pena ressaltar que os jogos não são os únicos facilitadores no processo ensino-aprendizagem, porém são um dos mecanismos mais utilizados pelos educadores que se empenham em favorecer mudanças na vida escolar de seus alunos. Como destacado por Antunes (2000, p.36), “o jogo ajuda a construir novas descobertas desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”. Através dos jogos e das atividades lúdicas, o educador cria um ambiente divertido e interativo para ensinar e

aprender com as mais variadas estratégias, despertando curiosidade em relação aos conteúdos ministrados, além de desenvolver aspectos cognitivos, intelectuais e sociais dos alunos.

As atividades lúdicas enriquecem não só o universo infanto-juvenil, mas também dos adultos, devido a junção da realidade e fantasia, resultando na construção de novas habilidades e conhecimento, ou seja, “as aulas lúdicas parecem preencher uma importante lacuna: a carter da alegria, além do afeto mútuo envolvendo professor/criança e crianças/crianças” (Miranda, 1964, p. 83). Embora grande parte dos estudos sobre o lúdico abordem a educação infantil, as atividades lúdicas são instrumentos que podem auxiliar no desenvolvimento de qualquer pessoa e, assim deve ser levado em conta na prática educacional em qualquer nível de ensino. No entanto, elas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos (Roloff, 2006). Os educadores devem estar sempre atentos às atualizações no “mundo” dos alunos, a fim de acompanhá-los de forma presente e com isso, adaptar suas aulas de acordo com as necessidades dos alunos. As experiências lúdicas na escola desbloqueiam resistência a determinados conteúdos, já que motivam a curiosidade, experimentação e verbalização dos conceitos e sentimentos, além de auxiliar na socialização entre os estudantes.

No processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, como é o caso da língua espanhola, o mais utilizado no ambiente escolar é uma abordagem tradicional, em que o lúdico quase nunca se faz presente. No entanto, a utilização de atividades lúdicas em aulas de línguas estrangeiras facilita a aprendizagem do idioma e contribui para uma melhora da compreensão oral, de escrita, auditiva e de leitura. Essas aquisições são essenciais para o aprendizado de uma segunda língua. Além disso, essa abordagem lúdica auxilia no ensino de conteúdos considerados “chatos” ou “difíceis” pelos alunos, atuando como complemento do ensino tradicional. Os tópicos gramaticais podem ser mais facilmente ensinados através de uma abordagem lúdica, onde estes deixam de serem vistos pelos estudantes como “impossíveis” ou desmotivadores, e passam a ser agradáveis, já que por meio de brincadeiras os alunos estabelecem uma relação de afetividade com a nova língua (Pierlet, 2003).

O lúdico comporta duas vias: o prazer e o esforço espontâneo. As ferramentas lúdicas são excitantes, mas ao mesmo tempo necessitam de esforço. Os estudantes vivenciam situações que são estimuladas a usar sua autonomia, já que o lúdico é uma ferramenta de auxílio de aprendizagem, que usa a parte intelectual, emocional e corporal, espontaneidade e diversão. Como destacado por Antunes (2004, p.34-35),

“A atividade lúdica ou a habilidade de brincar 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, facundas competências cognitivas e interativas”.

Essa interação do lúdico como parte do processo educacional demonstra como essa abordagem pode ser enriquecedora tanto para o desenvolvimento intelectual quanto para o aspecto emocional dos estudantes em sala de aula, contribuindo para uma experiência educacional mais abrangente.

Além disso, entender o comportamento e peculiaridades infanto-juvenis beneficia inserir ferramentas lúdicas adequadas no processo de ensino-aprendizagem e autonomia. O processo de ensino-aprendizagem não ocorre sem transformação. Na fase da pré-adolescência, por exemplo, as aulas lúdicas devem ser direcionadas para as necessidades dos alunos, buscando a proximidade entre a escola e o meio em que o aprendente vive, necessitando que o professor esteja atento ao que acontece em sala de aula e busque interagir de forma positiva e conciliadora, através de atividades que transmitam o conteúdo e promovam a socialização (Roloff, 2006). Assim, ao inserir o lúdico no ambiente escolar, os educadores devem sempre levar em conta a individualidade e perfil de cada turma, se correspondem a suas necessidades e o aluno deve ser o sujeito participativo da aprendizagem (Dinello, 2007), proporcionar o lazer aliado ao aprendizado.

O uso de ferramenta lúdica não apenas contribui para o crescimento dos educandos, mas também para os professores que podem usufruir da criatividade e adentrar num mundo cheio de novas maneiras interessantes de ministrar os conteúdos. Não só isso, os educadores além de ensinar, passam também a aprender com seus alunos. Para os educadores que adotam as atividades lúdicas em sala de aula, o lúdico vai muito além de uma simples brincadeira ou passatempo, tem todo um referencial no conteúdo a ser ministrado aos alunos. O lúdico se torna um instrumento de estudo agradável, para ajudar o aluno a adquirir conhecimentos de forma divertida e prazerosa, gerando autonomia no seu processo de aprendizado. Nesse contexto, a citação de Santos (1997, p.14) ressalta que “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”. Essa compreensão vai além do âmbito pessoal e influencia diretamente a prática pedagógica, tornando-a mais enriquecedora e significativa tanto para os educadores quanto para

os alunos. Portanto, o lúdico não é apenas uma ferramenta para o crescimento dos educandos, mas também uma fonte de desenvolvimento e aprendizado contínuo para os professores.

O lúdico é reconhecido há muitos anos como um meio para educar por filósofos, pesquisadores e educadores (Kishimoto, 1997). Entretanto, a escola e os pais nem sempre valorizam e incentivam a utilização do lúdico nas práticas educativas, associando quase sempre o lúdico com algo que não precisa ser levado a sério, pois de acordo com alguns educadores, o recreio/intervalo foi feito para brincar e a sala de aula para estudar (Piaget, 1972, p.156). Geralmente são exigidos tarefas “mais serias” e cadernos cheios de conteúdos escritos, o que dificulta a presença do lúdico na maioria das escolas, reduzindo o aprimoramento de educadores interessados nessa metodologia (Shultz; Muller; Domingues, 2006). A abordagem tradicional usada na maioria das escolas é centrada na transmissão do conteúdo, sem importar se o aluno realmente está aprendendo. Na abordagem baseada no uso de atividades lúdicas é ao contrário, uma vez que o lúdico serve de suporte ao professor e traz um ensino não monótono. De acordo com Teixeira (1995, p.23), “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”. Assim, a escola e os pais precisam entender que caderno cheio, não significa aprendizagem, mas sim que a criança é uma ótima copista. Nessa perspectiva:

Embora conscientes de que o corpo é um veículo através do qual o indivíduo se expressa, o movimento corporal humano acaba ficando dentro da escola, restrito a momentos preciosos como as aulas de educação física e o horário do recreio. Nas demais atividades a criança deve permanecer sentada em sua cadeira, em silêncio e olhando para frente. (Strazzacappa, 2001, p. 69-70).

Desenvolver atividades didáticas conjuntamente com a ludicidade é necessário para que o educador consiga atingir a linguagem dos alunos e com isso motivá-los e criar interesse pelo conteúdo. De acordo com Friedmann (1996, p.55), “a aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”. Assim, a prática lúdica escolhida precisa ter um objetivo claro e ser direcionada corretamente a fim de obter o interesse do aluno e com consequência, o aprendizado desejado. Qualquer atividade lúdica, dependendo de como é desenvolvida e aplicada, pode gerar estímulos cognitivos nos alunos, uma vez que eles exploram seus sentidos vitais, operacionais e psicomotores, ou seja, "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). Além disso, é importante destacar como observado por Vygotsky (1984, p. 103):

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. O lúdico envolve o educando em suas emoções e permite o mesmo equilibrar suas tensões além de construir sua individualidade e formar sua personalidade. (Vygotsky, 1984, p.103).

No ensino da língua espanhola, é importante que o educador olhe com atenção o uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, quebrando o paradigma de que as ferramentas utilizadas não sejam meramente um passatempo, mas sim que as atividades lúdicas didáticas facilitem e direcionem o aluno e o docente. Desta forma, a sistematização de tópicos gramaticais, ou seja, aulas com caráter mais teórico, fazem-se necessárias, mas não devem ser a única abordagem. O equilíbrio entre as atividades “mais sérias”, tradicionais e as atividades lúdicas formam uma das chaves principais para uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora. A utilização de jogos e brincadeiras pelo educador tornam-se auxiliares, ou seja, instrumentos de apoio ao aprendizado. Nessa perspectiva:

[...] 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. (Haydt, 2002, p.10).

Existem inúmeros tipos de práticas lúdicas, como por exemplo: uso de recursos midiáticos como internet, computadores, filmes e animações (Abreu, 2015); canções como recursos que propõem uma postura mais ativa do aluno e uma aprendizagem mais dinâmica (Acosta, 2016; Gomes, 2014); áudios de conversações em espanhol (Gomes, 2014); jogos tradicionais de diferentes países (Oliani, 2016) e confecção de jogos (de memória, de tabuleiro, de fichas, ...), os quais estimulam o uso de estratégias sociais e habilidades socioafetivas, aumento da motivação e aprendizagem dos alunos; confecção de cadernos de receitas (Oliveira, 2017); oficinas de teatro; rodas de leitura; entre outros. Nas aulas de língua espanhola, é recomendado utilizar jogos que explorem as inteligências múltiplas, ou seja, a linguística, motora, espacial, inter e intrapessoal (Kozievtch; Retorta, 2011). Chaguri (2009) propõe três categorias de jogos que facilitam a aprendizagem de língua estrangeira, os quais são: jogos de vocabulários, jogos gramaticais e jogos de expressão oral.

Apesar da ludicidade ser uma ferramenta pedagógica que contribui para a construção do conhecimento, auxilia no processo de ensino aprendizagem de forma significativa, despertando

o prazer, a criatividade e a interação social. Segundo Franquet e Torquato (2018), há uma escassez de produções científicas acerca do uso das atividades lúdico-didáticas nas aulas de espanhol. É possível que os docentes de espanhol não possuam domínio técnico-pedagógico para que possam implementar novos recursos e formas mais dinâmicas de ensino que sejam centradas no aluno, durante suas aulas de espanhol, já que as atividades lúdico-didáticas requerem planejamento, produção antecipada dos materiais didáticos, definição clara dos objetivos da aula, organização do professor e capacitação do docente.

Portanto, a presente pesquisa concentra-se em identificar como o uso de atividades lúdicas, em associação com aulas expositivas dialogadas, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol pelos estudantes. Nossa intenção é avaliar minuciosamente a eficácia dessa abordagem como recurso educacional de apoio em sala de aula, atentando a três aspectos específicos. Primeiramente, almejamos (i) identificar a eficiência da abordagem lúdica como recurso educacional de apoio em sala de aula. Em seguida, (ii) discutir a importância que os jogos didáticos têm no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol. Além disso, pretendemos (iii) avaliar como os jogos didáticos podem contribuir para a melhoria do aprendizado dos estudantes relacionado aos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol. No próximo capítulo, apresentaremos de forma detalhada os aspectos metodológicos que foram empregados na condução desta pesquisa.

3. METODOLOGIA

Neste capítulo, apresentaremos a metodologia adotada para a condução da pesquisa. Inicialmente, discutiremos o tipo de pesquisa e o método escolhido, delineando a área de estudo e o público-alvo envolvidos em nosso estudo. Em seguida, descreveremos o processo de coleta de dados, destacando as estratégias e instrumentos utilizados. Por fim, abordaremos a análise dos dados obtidos para que possamos alcançar nossos objetivos de pesquisa. Este capítulo servirá como um guia para compreender a abordagem e os procedimentos adotados em nossa investigação.

3.1 Tipo de pesquisa e método

O estudo caracteriza-se como uma pesquisa quali-quantitativa, levando em consideração aspectos subjetivos, comportamentais e estatísticos. Isso se mostra essencial ao buscar compreender as percepções dos estudantes em relação ao processo de ensino e aprendizagem. Além disso, utiliza o método explicativo, empregando a técnica de observação dos participantes para registrar, analisar e identificar o efeito da ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes da disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola do curso de Letras - Espanhol (Licenciatura) da Universidade Federal da Paraíba. Através da observação dos participantes, podemos identificar como o jogo afeta a dinâmica da turma, se promove a participação ativa dos estudantes e se desperta um maior interesse pelo conteúdo. Essas informações são de extrema importância e seriam difíceis de obter por meio de métodos puramente baseados em questionários, especialmente em um contexto de atividades lúdicas.

Desta forma, a escolha da pesquisa quali-quantitativa e da observação participante está alinhada com a abordagem exploratória deste estudo. Estamos interessados em compreender a experiência dos alunos e explorar como o uso de atividades lúdicas pode afetar seu processo de aprendizagem. Essa abordagem nos permite explorar essas questões de forma aberta e flexível, permitindo que os participantes expressem suas opiniões e vivências de maneira mais livre.

3.2 Área de estudo e Público-alvo

O estudo foi realizado no município de João Pessoa – PB, na Universidade Federal da Paraíba – Campus I, localizada no Loteamento Cidade Universitária, João Pessoa - PB, 58051-900.

O público-alvo deste estudo foram estudantes do 5º período do curso de Letras - Espanhol (Licenciatura), modalidade presencial, que estavam matriculados e cursando a disciplina Fonética e Fonologia da Língua Espanhola (60h), ministrada pela professora Dra. Carolina Gomes da Silva. Para a amostra de estudo, entrevistamos 12 dos 13 estudantes matriculados na disciplina para o questionário diagnóstico; 11 dos 13 estudantes matriculados participaram da aplicação do jogo e entrevistamos 10 dos 13 estudantes matriculados para o questionário pós-avaliativo. Todos os estudantes participantes da pesquisa aceitaram assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE.

3.3 Coleta de dados

A coleta de dados do estudo ocorreu no período letivo de 2023.1 (turno manhã) e foi dividida em três etapas: 1) aplicação do questionário diagnóstico de percepção dos alunos (Apêndice A), antes da realização do jogo. O diagnóstico de percepção foi aplicado para coletar informações sobre o perfil dos estudantes, o interesse acadêmico quanto a disciplina e suas percepções em relação ao método de ensino utilizado na disciplina. Este questionário é composto por uma combinação de perguntas abertas e fechadas; 2) aplicação do jogo didático intitulado “Aventura Fonética” (jogo em formato de pergunta e resposta) (Apêndice B), visando o reforço do conteúdo de fonética e fonologia e estimular a participação ativa dos estudantes, tornando o processo de ensino e aprendizagem atrativo, imersivo e eficiente; e 3) aplicação do questionário pós-avaliativo de percepção dos alunos (Apêndice D). O pós-avaliativo de percepção foi aplicado para coletar informações sobre a percepção dos estudantes sobre o jogo “Aventura Fonética” e avaliar a opinião dos alunos sobre a aprendizagem com o uso do jogo como recurso didático. Assim como o questionário diagnóstico, ele também é composto por uma combinação de perguntas abertas e fechadas.

Os questionários diagnóstico e pós-avaliativo foram do tipo fechado, contendo perguntas com a mesma formatação e sequência, com o objetivo de fazer comparações com os resultados obtidos na realização dos questionários antes e após a aplicação do jogo.

Em relação à preparação do jogo didático “Aventura Fonética”, o jogo foi preparado sobre o conteúdo da interface fonética-fonologia na língua-alvo (Língua Espanhola), abordando especificamente os seguintes conteúdos: Fonética acústica e articulatória; fonemas; alfabetos fonéticos; classificação articulatória e acústica dos sons vocálicos e consonânticos; traços distintivos; comutação e substituição; oposições fonológicas; neutralização e arquifonema. No

entando, é importante destacar que o jogo foi concebido de maneira flexível e pode ser adaptado para outros conteúdos, tanto dentro quanto fora do âmbito do Espanhol. Foram preparadas um total de 44 perguntas abrangendo diversos aspectos do conteúdo abordado na disciplina (Apêndice C). As perguntas foram categorizadas com valores de pontos e cores variadas: 1 ponto para perguntas mais simples – Perguntas na cor azul; 3 pontos para perguntas de dificuldade média – Perguntas na cor vermelha; e 5 pontos para perguntas mais desafiadoras – Perguntas na cor verde. As perguntas foram colocadas em um saco confeccionado em TNT.

Para a aplicação do jogo didático, os estudantes foram numerados pela professora e divididos em 2 grupos com 6 alunos cada. Essa divisão visou garantir uma distribuição equilibrada, para que houvesse diversidade e interação entre os estudantes. Os estudantes se posicionaram em fileiras e iniciou-se o jogo. Cada estudante sorteava uma pergunta, lia e decidia se responderia só, no tempo de 30 segundos ou responderia com ajuda da sua equipe, no tempo de 15 segundos. Se não soubessem a resposta ou excedessem o tempo, a pergunta era passada para o outro grupo, valendo um ponto a menos do valor inicial e no tempo de resposta de 15 segundos. Essa restrição de tempo foi pensada para manter o jogo dinâmico e para promover a recuperação rápida do conhecimento. Os pontos foram atribuídos com base na precisão das respostas. Respostas corretas recebiam os pontos designados, enquanto respostas incorretas não resultavam em penalidades. Ao final do jogo, o grupo que acumulou o maior número de pontos era declarado vencedor. No total, foram 3 rodadas, nas quais cada estudante sorteou 3 perguntas, e o jogo teve uma duração aproximada de 50 minutos (o que equivale ao tempo de uma aula).

3.4 Análise dos Dados

A análise dos dados dos questionários foi realizada com o intuito de extrair informações de relevância significativa, permitindo responder de forma eficaz às questões do presente estudo. Para as perguntas de caráter fechado, foi aplicada a estatística descritiva para síntese dos dados quantitativos. E, no intuito de conferir clareza visual das respostas obtidas, foram criados gráficos, os quais permitem uma visualização eficaz das respostas. Para as perguntas de caráter aberto, foi realizada uma análise do conteúdo das respostas, consistindo em uma leitura criteriosa e sistemática com o objetivo de identificar temas ou padrões presentes nas respostas dos participantes.

A metodologia descrita neste capítulo estabeleceu as bases para nossa pesquisa, delineando as estratégias de coleta e análise de dados. Agora, avançaremos para a apresentação dos resultados obtidos, que nos permitiram avaliar o impacto das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da fonética e fonologia do espanhol, conforme percebido pelos estudantes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

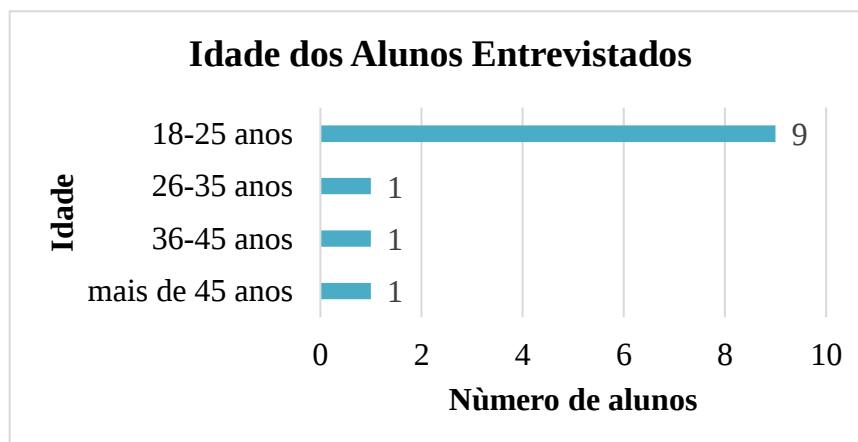
Neste capítulo, apresentaremos os resultados da nossa pesquisa e conduziremos uma análise aprofundada para interpretar e discutir os dados coletados. Os resultados aqui apresentados têm como objetivo fornecer *insights* sobre a percepção dos estudantes em relação à metodologia de ensino que combina atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas na disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola. Por meio da análise destes resultados, buscamos avaliar o impacto dessa abordagem no processo de ensino e aprendizagem, bem como entender como os alunos percebem e respondem a essa modalidade de ensino. Ao longo desta seção, exploraremos as respostas dos estudantes, identificando tendências e pontos-chave que surgem dos dados, a fim de fornecer informações significativas para nossa pesquisa e discussão.

4.1 Perfil dos estudantes participantes

Nesta seção, apresentaremos uma análise do perfil dos estudantes que participaram deste estudo. Isso inclui a coleta de informações demográficas. Esses dados são importantes para compreendermos melhor a amostra e como os resultados podem ser interpretados em relação às características dos participantes.

Na coleta de dados demográficos, observamos a faixa etária e sexo/gênero dos estudantes participantes. A faixa etária dos alunos variou, abrangendo desde jovens adultos até estudantes com idade mais avançada. No entanto, vale destacar que a maioria da amostra se concentrou na faixa etária de 18-25 anos (Figura 1), representando 75% do total de participantes.

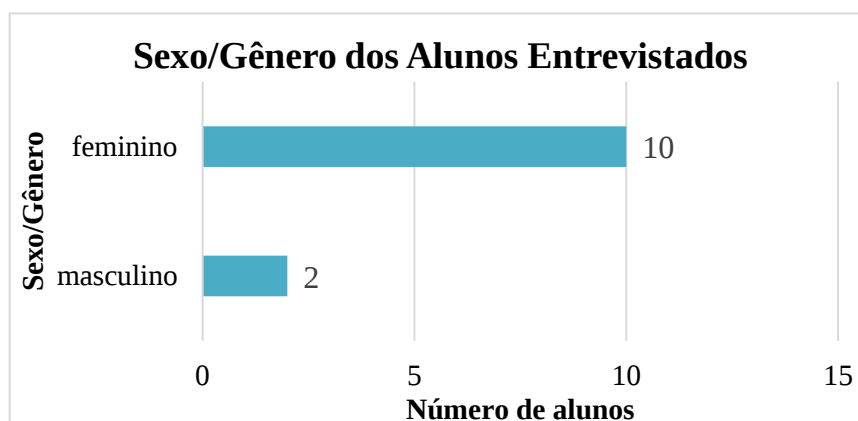
Figura 1 - Distribuição da idade dos estudantes participantes da pesquisa. Cada barra representa um intervalo etário e a altura das barras indica a proporção de estudantes em cada faixa etária.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Em relação a identificação de gênero dos participantes, observamos que a maioria dos estudantes é composta por indivíduos do sexo feminino (83,3%), com uma minoria representativa do sexo masculino (Figura 2). Nenhum participante optou por não responder.

Figura 2 - Distribuição de gênero entre os estudantes participantes da pesquisa.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Os dados demográficos coletados nesta seção desempenham um papel fundamental em nossa análise, permitindo-nos contextualizar os resultados subsequentes em relação às características específicas dos estudantes. Essas informações enriquecem nossa compreensão do impacto das atividades lúdicas e das aulas expositivas dialogadas em diferentes grupos demográficos, contribuindo para uma análise mais abrangente deste estudo.

4.2 Interesse Acadêmico pela disciplina

Nesta seção, exploraremos o nível de interesse acadêmico dos estudantes em relação a disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola, antes da implementação do recurso lúdico proposto. Para entender o histórico acadêmico, coletamos informações sobre o semestre em que os estudantes estavam matriculados e avaliamos o interesse acadêmico pela disciplina por meio da seguinte pergunta: “Você tem interesse pela disciplina?”.

Todos os doze estudantes participantes do estudo estavam matriculados no quinto semestre do curso de graduação em Letras – Espanhol (Licenciatura). Além disso, todos os participantes (100%) afirmaram ter interesse positivo pela disciplina. A forte demonstração de interesse dos estudantes pela disciplina pode ter implicações importantes na forma como eles se envolvem com as atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas relacionadas ao ensino de fonética e fonologia em espanhol.

4.3 Avaliação e percepção da metodologia expositiva

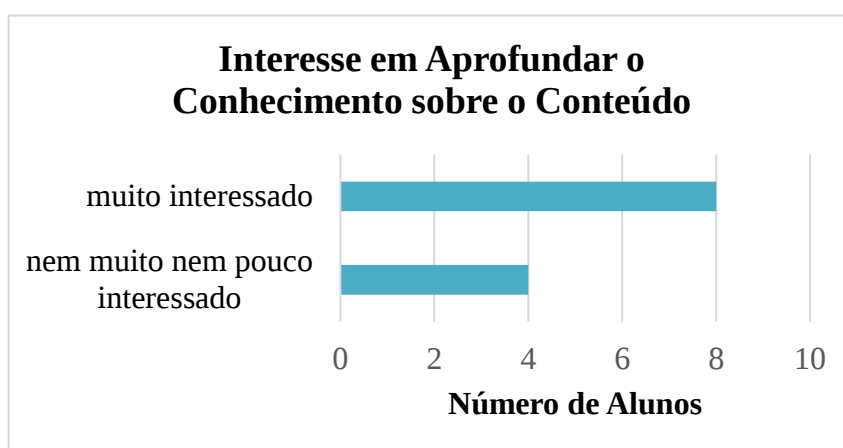
Nesta seção, para compreender como os estudantes avaliam a metodologia de ensino adotada na disciplina Fonética e Fonologia da Língua Espanhola e a sua percepção, alinhado ao nosso objetivo geral de identificar como o uso de atividades lúdicas, em associação com aulas expositivas dialogadas, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol, consideramos as respostas às perguntas 2 a 7 do questionário diagnóstico (Apêndice A).

A pergunta 2, sobre o método de ensino adotado pela professora, buscava entender a percepção dos alunos em relação à eficiência do método de ensino utilizado (aula expositiva). As opções de resposta incluíram: “Bom”; “Ruim”; e “Sou indiferente”. Com base nas respostas dos estudantes, observamos que todos os participantes (100%) avaliaram positivamente o método de ensino utilizado pela professora, classificando-o como “bom”. Esse resultado sugere que os estudantes têm uma percepção geral favorável em relação à abordagem pedagógica empregada no ensino de fonética e fonologia em espanhol. Essa avaliação positiva do método de ensino pode ser considerada um indicativo inicial de que os estudantes reconhecem o valor do método expositivo dialogado e das atividades associadas.

A pergunta 3 versava sobre o interesse acadêmico em aprofundar o conhecimento sobre o conteúdo abordado em sala de aula, considerando um cenário hipotético em que não haveria

necessidade de avaliações futuras. As opções de resposta incluíram: “Muito interessado”; “Nem muito nem pouco interessado”; e “Não teria interesse”. Com base nas respostas dos estudantes, observamos que a maioria dos participantes (66.7%) expressou interesse em aprofundar o conhecimento sobre o conteúdo abordado em sala de aula (Figura 3), mesmo em um cenário hipotético. Essa atitude demonstra um entusiasmo considerável em relação à disciplina de Fonética e Fonologia. Por outro lado, uma parcela menor dos estudantes (33.3%) indicou que estaria nem muito nem pouco interessado em aprofundar o conhecimento, indicando uma atitude neutra em relação a busca de conhecimento adicional. Nenhum dos participantes escolheu a opção "Não teria interesse".

Figura 3 - Interesse dos estudantes em aprofundar o conhecimento sobre o conteúdo abordado em sala de aula.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

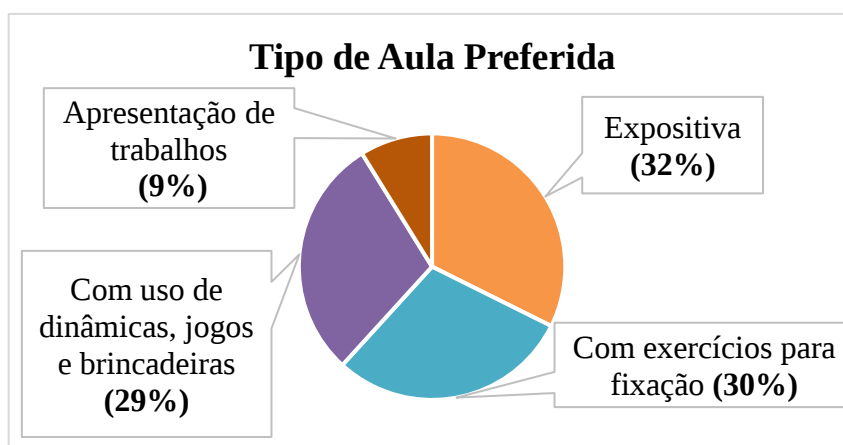
Esses resultados destacam o grau de motivação dos estudantes em relação ao conteúdo do curso, o que pode influenciar o seu nível de envolvimento e esforço no processo de aprendizagem, sendo um indicativo da eficiência da metodologia de ensino e interesse geral dos estudantes na disciplina.

Na pergunta 4 sobre a avaliação dos estudantes em relação ao sistema de ensino-aprendizagem atualmente aplicado na disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola, é evidenciado que todos os participantes (100%) indicaram que gostam do sistema de ensino-aprendizagem aplicado na disciplina. Assim, o nosso resultado sugere uma avaliação positiva do método de ensino empregado na disciplina, demonstrando uma satisfação dos estudantes em relação à abordagem pedagógica expositiva utilizada.

A partir dos resultados da pergunta 5 relacionados à preferência dos estudantes quanto ao tipo de aula que eles preferem em suas experiências de aprendizado na disciplina em questão,

é possível observar que há uma diversidade nas preferências quanto ao tipo de aula (Figura 4). Alguns estudantes (32%) demonstraram preferência por aulas expositivas ministradas pela professora, enquanto outros preferiram aulas que incluem o uso de exercícios para fixação (30%) e o uso dinâmicas, jogos e brincadeiras (29%). Além disso, alguns estudantes (9%) também expressaram preferência pela apresentação de trabalhos realizados pelos próprios alunos.

Figura 4 - Preferência em relação ao tipo de aula.



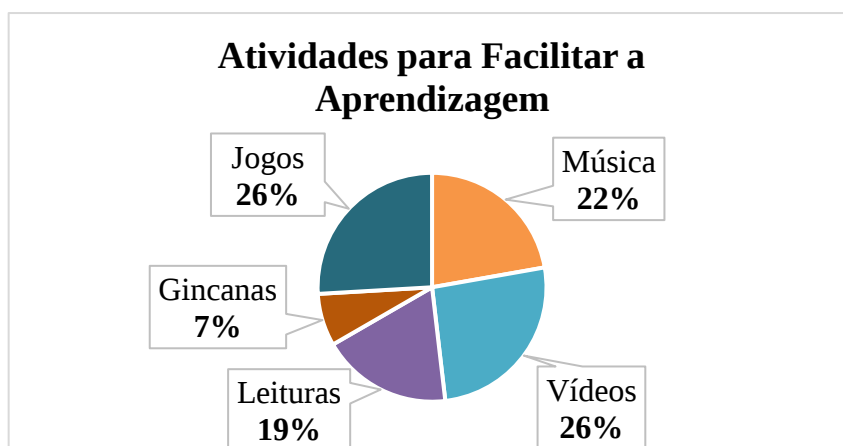
Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Essa variedade de preferências reflete a importância da diversificação das estratégias pedagógicas no ensino dos conteúdos de fonética e fonologia, e de outros assuntos abordados no curso de Letras - Espanhol. A combinação de aulas expositivas com atividades práticas e interativas pode atender às diferentes necessidades de aprendizado dos estudantes, promovendo um ambiente de ensino mais dinâmico e envolvente. Dessa forma, nossos resultados sugerem que a flexibilidade na abordagem pedagógica pode ser benéfica para atender às preferências individuais dos estudantes e enriquecer sua experiência de aprendizado.

Os resultados obtidos na pergunta 6 fornecem informações sobre as preferências dos estudantes em relação às atividades que podem enriquecer e facilitar o processo de aprendizagem. Com base nesses resultados, é possível observar uma diversidade de preferências (Figura 5): Vídeos - 26% dos estudantes demonstraram preferência pelo o uso de vídeos como recurso para facilitar a aprendizagem; Jogos – a mesma porcentagem, 26%, expressou preferência pelo o uso de jogos, que incluem bingo, jogo da memória, entre outros; Música - 22% dos estudantes demonstraram interesse em incorporar música nas atividades de aprendizado; Leituras - 19% dos estudantes preferem a inclusão de leituras como parte das

atividades de sala de aula; e Gincanas - uma parcela menor, 7%, indicou que gostaria de participar de gincanas como uma forma de facilitar o processo de aprendizagem.

Figura 5 - Preferência dos estudantes quanto às atividades desejadas para auxiliar e facilitar na aprendizagem.



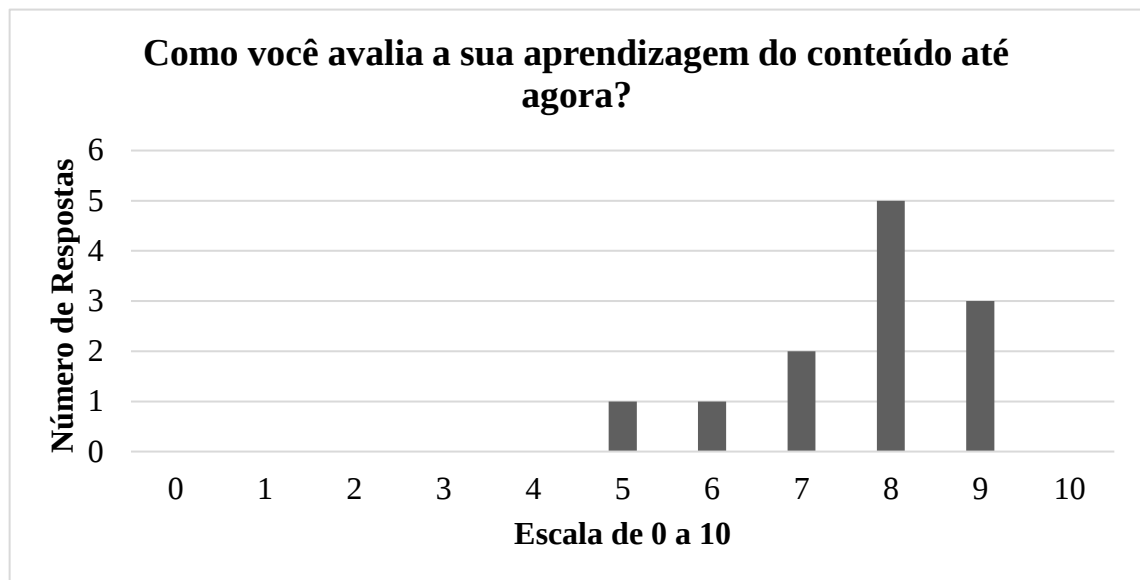
Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O educador, ao levar em consideração essas preferências ao planejar as aulas, pode desempenhar um papel significativo no aumento do engajamento e do interesse dos estudantes. Isso, por sua vez, pode contribuir para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz.

Na pergunta 7, avaliamos dos estudantes a relação com diversos aspectos de seu aprendizado e à metodologia de ensino empregada na disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola, utilizando uma escala de 0 a 10, onde 0 significa "nenhuma concordância" e 10 significa "total concordância". Nossos resultados fornecem uma visão abrangente das percepções dos estudantes em relação à aprendizagem e à metodologia de ensino abordada.

Na letra a) sobre a Avaliação da aprendizagem do conteúdo até agora: Com base nos nossos resultados, é possível observar que a avaliação de sua aprendizagem do conteúdo até momento varia entre os estudantes participantes. As notas atribuídas variam de 5 a 9 (Figura 6), refletindo diferentes níveis de satisfação e autoavaliação em relação ao progresso no curso. A maioria dos estudantes atribuiu nota 8, indicando uma satisfação com seu aprendizado até o momento.

Figura 6 - Avaliação da aprendizagem do conteúdo pelos estudantes.

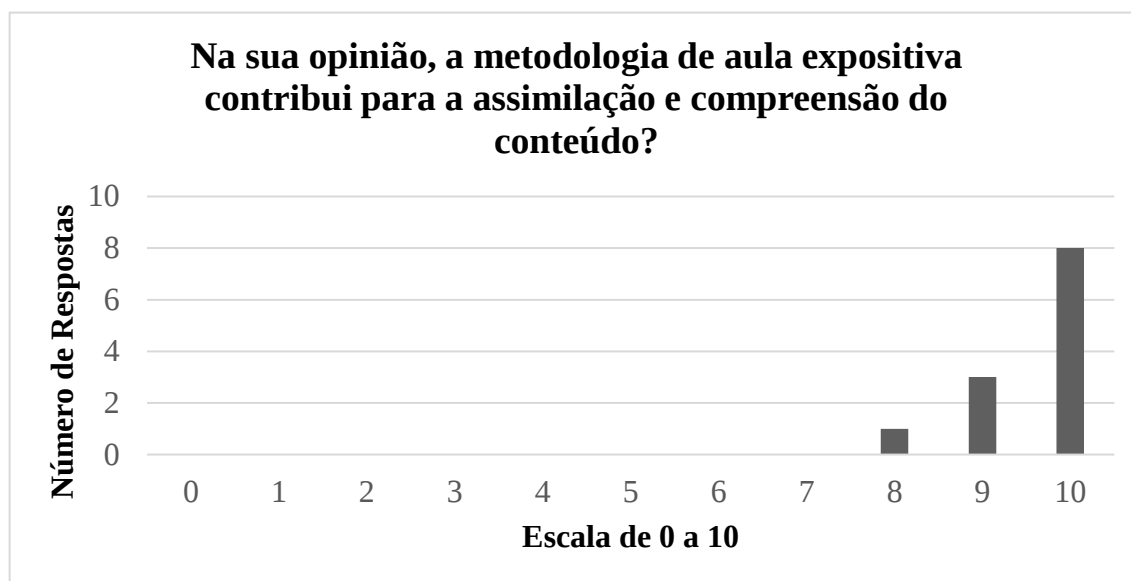


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O resultado acima sugere que a maioria dos estudantes percebeu um progresso satisfatório em relação ao conteúdo abordado. Essas avaliações são úteis para entender como os alunos percebem seu próprio progresso na disciplina e podem ser usadas para identificar áreas em que a melhoria pode ser necessária.

Na letra b) sobre a Contribuição da metodologia de aula expositiva para a assimilação e compreensão do conteúdo: A avaliação sobre a eficiência da metodologia de aula expositiva na contribuição para a assimilação e compreensão do conteúdo da disciplina, é possível notar uma avaliação positiva. A maioria dos estudantes atribuiu notas entre 8 e 10 (Figura 7), indicando que eles percebem a metodologia expositiva como eficaz na facilitação do aprendizado. A maioria dos estudantes (80%) destacaram a abordagem da professora como altamente benéfica, atribuindo nota máxima (10).

Figura 7 - Avaliação da metodologia de aula expositiva para assimilação e compreensão do conteúdo.

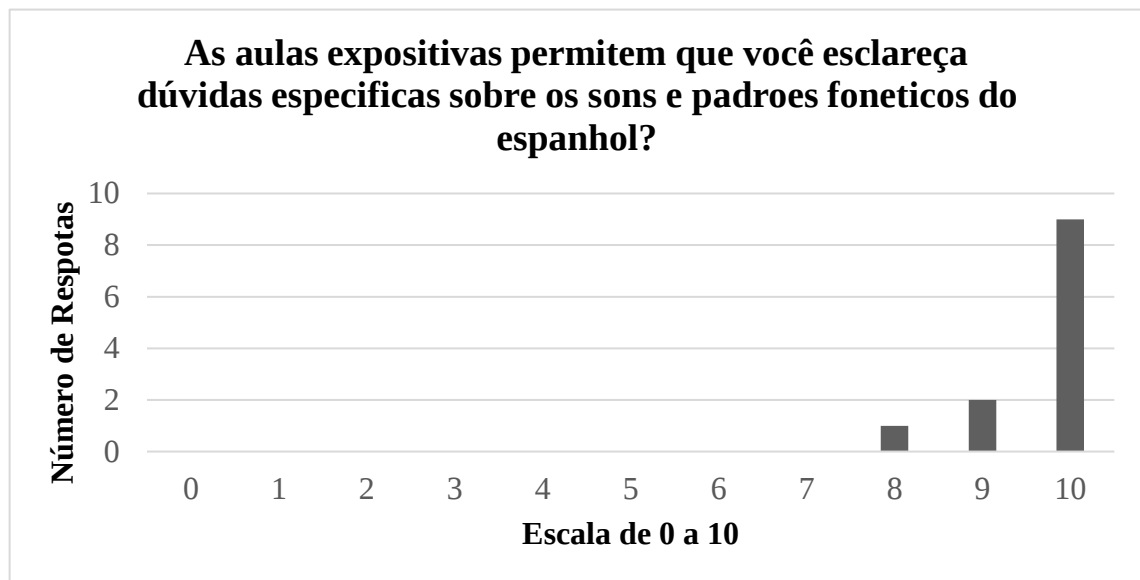


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Nosso resultado sugere que a metodologia de aula expositiva é amplamente aceita pelos estudantes como uma forma eficaz de apresentação de conteúdo, contribuindo para a sua assimilação e compreensão.

Na letra c) sobre a Avaliação dos estudantes sobre a eficiência das aulas expositivas em permitir o esclarecimento de dúvidas específicas relacionadas aos sons e padrões fonéticos do espanhol em aulas expositivas: Com base nos nossos resultados, é evidente que os estudantes avaliam positivamente a capacidade das aulas expositivas em permitir o esclarecimento de dúvidas específicas sobre os sons e padrões fonéticos do espanhol (Figura 8). A maioria dos estudantes atribuiu a nota máxima de 10, demonstrando que eles consideram as aulas expositivas eficazes na resolução de dúvidas relacionadas à fonética e fonologia espanholas. Essa percepção positiva sugere que a abordagem da professora e o formato das aulas expositivas são adequados para atender às necessidades dos alunos.

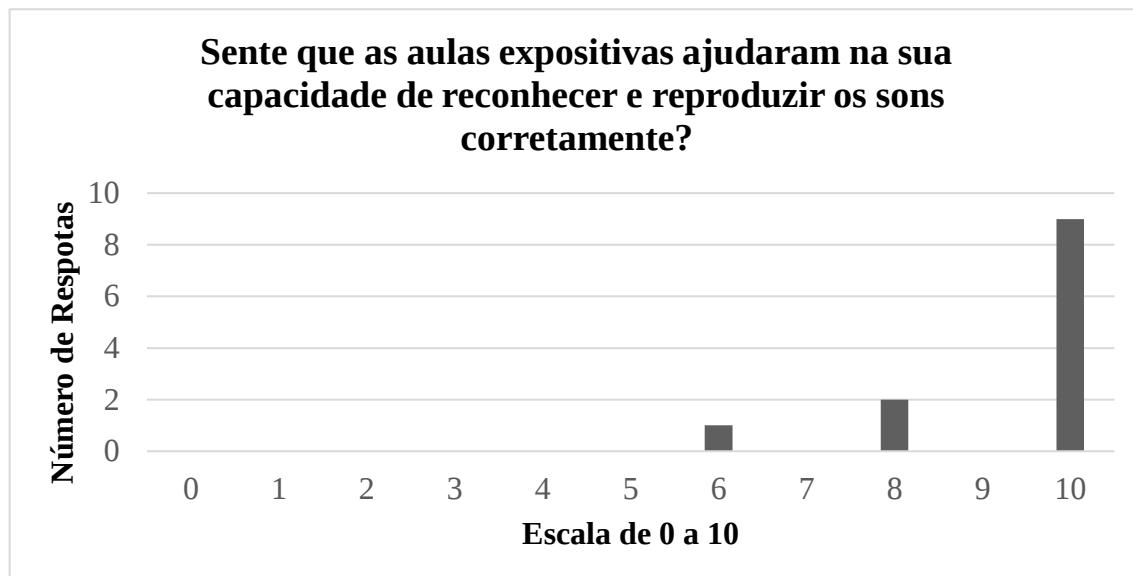
Figura 8 - Avaliação das aulas expositivas para esclarecimento de dúvidas.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Na letra d) a Avaliação dos estudantes sobre a eficiência das aulas expositivas em ajudar na capacidade de reconhecer e reproduzir os sons corretamente no contexto do espanhol: Com base nas respostas dos participantes, é possível observar uma avaliação predominantemente positiva da capacidade das aulas expositivas em ajudar na capacidade de reconhecer e reproduzir os sons corretamente. A maioria dos estudantes atribuiu nota 10 (Figura 9), demonstrando que eles percebem as aulas expositivas como eficazes na melhoria de sua competência na fonética e reprodução precisa dos sons espanhóis. No entanto, alguns estudantes atribuíram notas mais baixas (nota 6), refletindo uma percepção menos positiva em relação à capacidade das aulas expositivas em melhorar sua capacidade de reconhecimento e reprodução de sons.

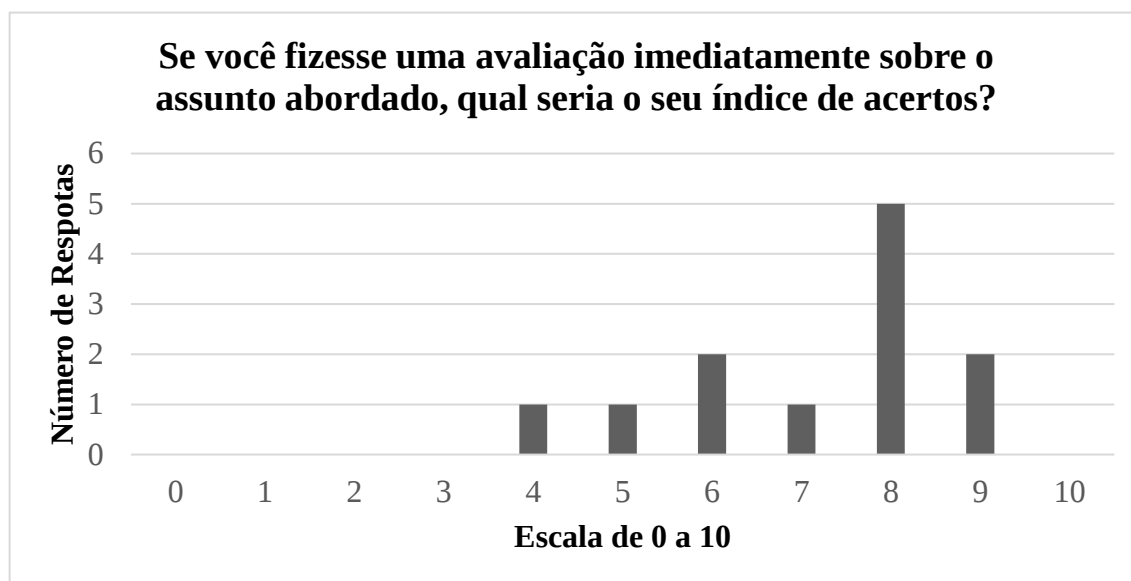
Figura 9 - Avaliação das aulas expositivas para melhorar a capacidade de reconhecimento e reprodução de sons corretos.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Na letra e) as Avaliações dos estudantes sobre o índice de acertos que eles esperam alcançar em uma avaliação imediata sobre o assunto abordado nas aulas expositivas: As avaliações sobre o índice de acertos em uma avaliação imediata, é possível observar uma variação nas notas, com valores entre 4 e 9 (Figura 10). A maioria dos estudantes indicaram altas expectativas, com nota 8, sugerindo que estão confiantes em seu conhecimento e habilidade para obter um alto índice de acertos. Por outro lado, algumas respostas atribuem, notas mais baixas, variando de 4 a 7. Essa variação pode refletir a diversidade de desempenho dos estudantes em avaliações rápidas sobre o conteúdo abordado e pode ser influenciada por fatores como a complexidade do conteúdo abordado e a preparação pessoal para avaliações.

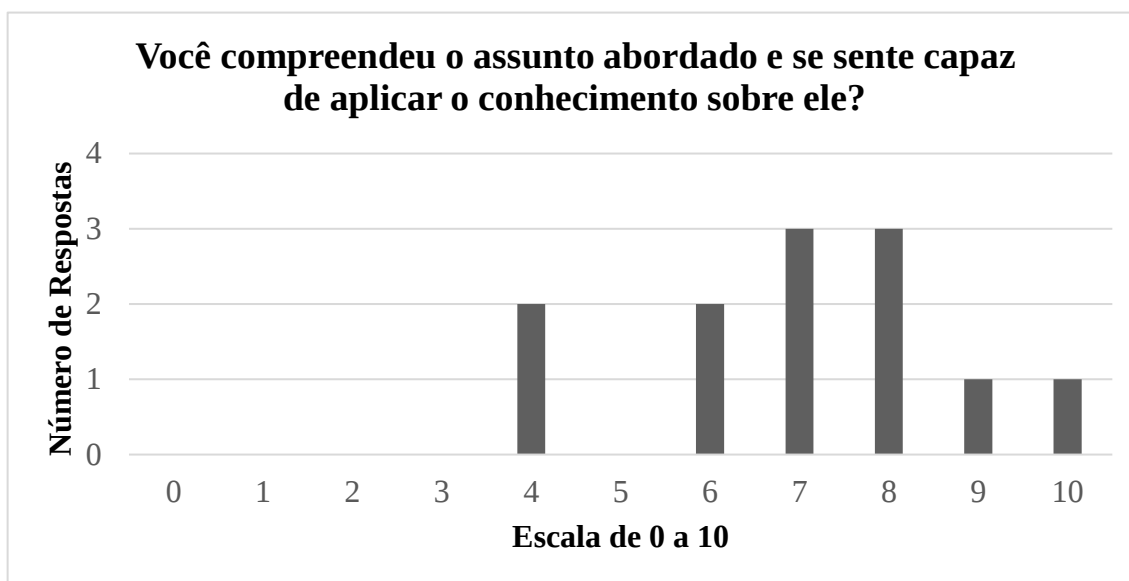
Figura 10 - Avaliação do índice de acertos em uma avaliação imediata do conteúdo abordado.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Na letra f) a Avaliação dos estudantes sobre sua própria compreensão do assunto abordado nas aulas expositivas e sua capacidade de aplicar o conhecimento adquirido: As avaliações sobre a compreensão do assunto abordado e a capacidade de aplicar o conhecimento, é possível observar uma variação nas avaliações dos estudantes (Figura 11), variando de 4 a 10. Algumas respostas dos estudantes expressaram altos níveis de compreensão e capacidade de aplicação do conhecimento, com notas variando de 8 a 10. Isso sugere que alguns estudantes se sentem muito seguros em sua compreensão do conteúdo e em sua capacidade de aplicar o conhecimento em situações práticas. No entanto, também existiram respostas com notas mais baixas, variando de 4 a 7, que refletem uma percepção mais moderada em relação à compreensão do assunto e à capacidade de aplicação do conhecimento. Esses estudantes podem ter dúvidas específicas ou podem estar menos confiantes no conteúdo, enquanto outros demonstraram confiança em suas habilidades nesse sentido.

Figura 11 - Avaliação da compreensão do conteúdo e da capacidade de aplicação do conhecimento.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Assim, o nosso resultado sugere que alguns participantes se sentem muito confiantes em sua compreensão do assunto e na capacidade de aplicar o conhecimento, enquanto outros demonstram menos confiança. Essa variação nas avaliações pode destacar a importância de considerar as necessidades individuais dos estudantes e fornecer suporte adicional quando necessário.

4.4 Avaliação positiva e negativa da metodologia de ensino expositiva

Nesta seção, apresentamos as opiniões dos estudantes em relação aos aspectos positivos e aspectos negativos relacionados à metodologia de ensino na disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola. As opiniões abertas dos alunos foram coletadas por meio de questionário estruturado e analisadas, fornecendo uma visão completa sobre os impactos positivos e negativos dessa abordagem no processo de ensino e aprendizagem.

Os principais aspectos positivos mencionados pelos estudantes incluem: 1) Exercícios de fixação eficazes – os exercícios de fixação aplicados durante as aulas e aqueles designados para serem feitos em casa foram amplamente elogiados. Os estudantes consideraram esses exercícios de grande ajuda para assimilação do conteúdo; 2) Metodologia do docente – a metodologia da professora foi destacada por suas explicações claras e objetivas, que facilitaram a compreensão do conteúdo. Isso permitiu que os estudantes se tornassem mais independentes em seu processo de aprendizado, ao mesmo tempo em que ofereceu suporte para esclarecer

dúvidas. O domínio do conteúdo pela professora também foi reconhecido pelos estudantes; e 3) Participação ativa dos estudantes, quando solicitada pela professora – a interação em sala de aula foi mencionada como um aspecto positivo que contribuiu para a aquisição do conhecimento.

Por outro lado, foram poucos os aspectos negativos mencionados pelos estudantes, os quais podemos destacar: 1) Horário inconveniente – o horário da aula era considerado complicado e muito cedo, o que pode afetar o engajamento dos estudantes nas aulas. 2) Extensão da disciplina - a extensão da disciplina foi considerada desafiadora por alguns estudantes devido à quantidade de conceitos abordados. Em particular, um aluno mencionou que a disciplina poderia ser dividida em dois semestres, Fonética I e II, para permitir uma assimilação mais eficaz dos conceitos; e 3) Cansaço e confusão devido ao volume de conteúdo – o volume extenso de conteúdo levou alguns estudantes a relatarem cansaço e, ocasionalmente, confusão. Isso pode indicar desafios na assimilação de informações devido à carga de trabalho intensiva. É importante notar que, embora essas observações dos aspectos mencionados como negativos tenham sido feitas, a maioria não está diretamente relacionada à metodologia de ensino em si, mas sim a fatores externos, como o horário da aula e a extensão da disciplina. No entanto, essas preocupações são valiosas para a reflexão e podem informar futuras melhorias no planejamento da disciplina e na abordagem pedagógica.

4.5 Avaliação e percepção da metodologia lúdica

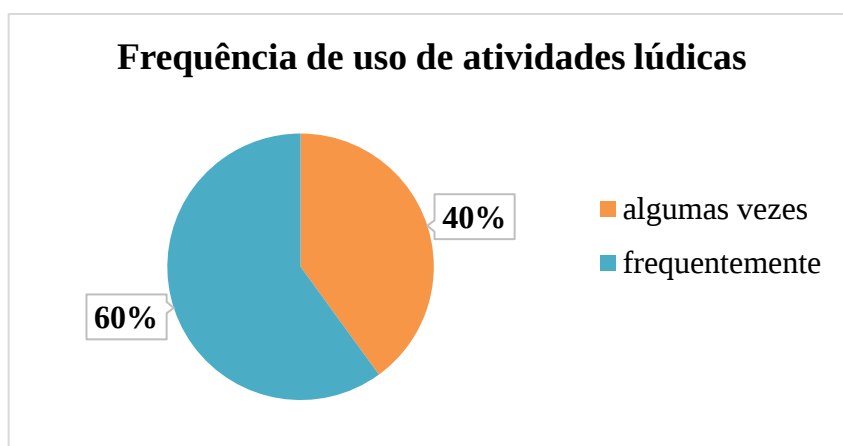
Nesta seção, para compreender como os estudantes avaliam a metodologia de uso de ferramentas lúdicas no ensino de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola e a sua percepção, alinhado ao nosso objetivo geral de identificar como o uso de atividades lúdicas, em associação com aulas expositivas dialogadas, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol, consideramos as respostas às perguntas 1 a 7 do questionário pós-avaliativo (Apêndice D).

Na pergunta 1, os estudantes foram questionados sobre a sua opinião em relação aos jogos utilizados em sala de aula como parte do processo de ensino-aprendizagem. As opções de resposta incluíram: “Facilitam a aprendizagem”; “Dificultam a aprendizagem”; “Apenas diverte e não aprende”; “Apenas se divertindo”; e “Não tenho opinião”. Com base nas respostas, observamos que todos os participantes (100%) expressaram que os jogos utilizados em sala de aula facilitam a aprendizagem. Os resultados revelam uma percepção geral positiva e

consistente em relação à eficácia dos jogos como ferramentas de ensino, destacando seu potencial para melhorar a experiência de aprendizagem dos estudantes.

Na pergunta 2, os estudantes foram questionados sobre a frequência com que as atividades lúdicas são utilizadas para auxiliar no aprendizado durante a disciplina de Fonética e Fonologia. As opções de resposta incluíram: “Nunca”; “Raramente”; “Algumas vezes”; “Frequentemente”; e “Sempre”. A maioria dos participantes (60%) afirmou que as atividades lúdicas são utilizadas “frequentemente”, enquanto 40% mencionaram que essas atividades são empregadas “algumas vezes” (Figura 12).

Figura 12 - Frequência de utilização de atividades lúdicas para o aprendizado na disciplina de Fonética e Fonologia.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

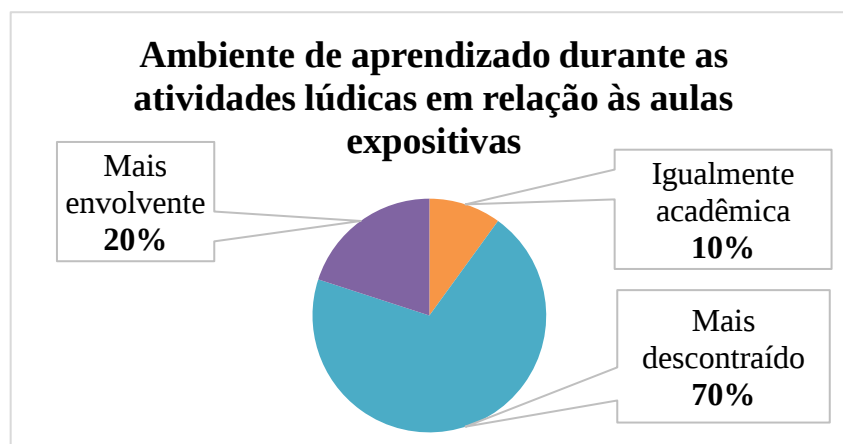
Esses resultados sugerem que o uso de atividades lúdicas na disciplina de Fonética e Fonologia não é uma prática rara, com uma parcela significativa dos estudantes relatando sua ocorrência regular durante o curso.

Na pergunta 3, os estudantes foram questionados se gostariam que as aulas tivessem mais atividades lúdicas. Com base nas respostas, observamos que todos os participantes (100%) expressaram o desejo de que as aulas tivessem mais atividades lúdicas.

Na pergunta 4, os participantes foram solicitados a descrever o ambiente de aprendizado durante as atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas dialogadas tradicionais. As opções de resposta incluíram: “Mais descontraído”; “Igualmente acadêmico”; “Mais envolvente”; e “Não sei”. Os resultados demonstraram que a maioria dos estudantes (70%) descreveu o ambiente de aprendizado durante as atividades lúdicas como “mais descontraído”, seguindo de 20% descrevendo como “mais envolvente” em comparação com as aulas

expositivas dialogadas tradicionais (Figura 13). Apenas 10% dos estudantes descreveram o ambiente de aprendizado durante as atividades lúdicas como “igualmente acadêmico” em relação as aulas expositivas dialogadas tradicionais.

Figura 13 - Percepção do ambiente de aprendizado entre atividades lúdicas e aulas expositivas tradicionais.

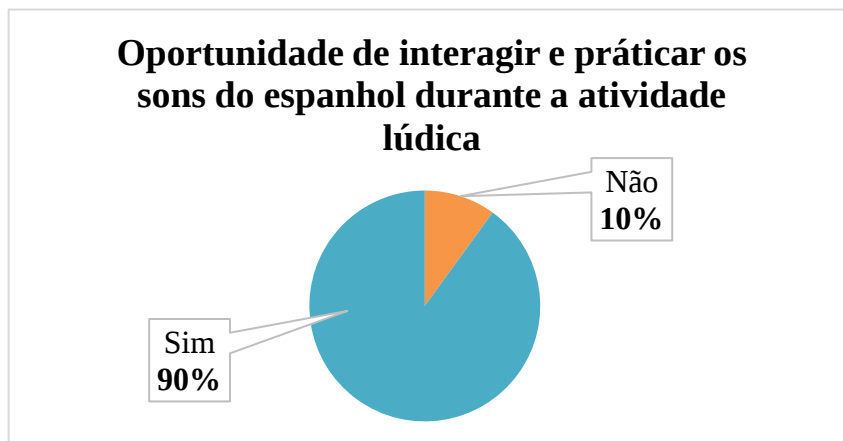


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Isso sugere que as atividades lúdicas proporcionam um ambiente de aprendizado mais relaxado e cativante para os estudantes. Embora o ambiente tenha um tom mais descontraído, não indica que o ambiente ainda não seja considerado acadêmico.

Na pergunta 5, os estudantes foram questionados se sentiram que tiveram oportunidades suficientes de interagir e praticar os sons de espanhol durante a atividade lúdica. A maioria dos participantes (90%) respondeu afirmativamente (Figura 14), indicando que sentiram que tiveram oportunidades suficientes de interagir e praticar os sons do espanhol durante as atividades lúdicas. No entanto, uma minoria (10%) respondeu “não”.

Figura 14 - Percepção de oportunidades de prática de sons do espanhol em atividades lúdicas.

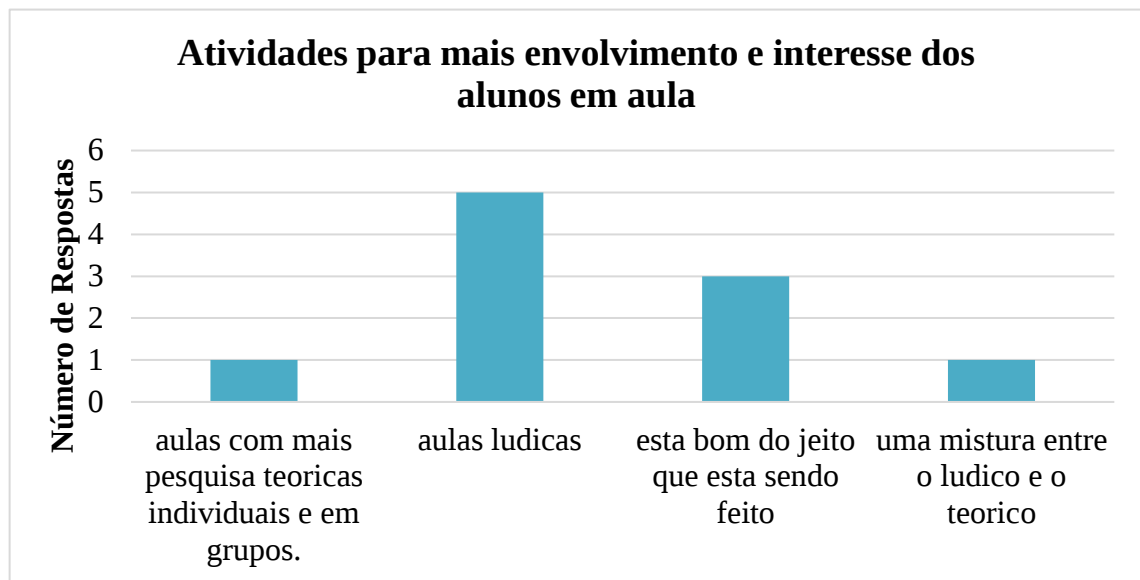


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Nossos resultados sugerem que, para a maioria dos estudantes, as atividades proporcionaram oportunidades eficazes de prática dos conteúdos e interação com a professora e colegas em sala de aula.

Na pergunta 6, os estudantes foram questionados sobre o que eles acham que é necessário para que os alunos se envolvam e se interessem mais pelas atividades acadêmicas. As opções de resposta incluíram: “Aulas lúdicas”; “Aulas com mais pesquisas teóricas individuais e em grupos”; “Aulas informatizadas”; “Está bom do jeito que está sendo feito”; e “Outro (com justificativa)”. A maioria dos participantes indicou que acredita que a incorporação de aulas lúdicas é um fator importante para o envolvimento dos alunos nas atividades acadêmicas (Figura 15), enquanto houve participantes que consideraram o método atual está adequando e não necessita de mudanças. Além disso, alguns participantes mencionaram a preferência por uma mistura entre abordagens lúdicas e atividades teóricas.

Figura 15 - Fatores para o envolvimento e interesse dos alunos nas atividades acadêmicas.

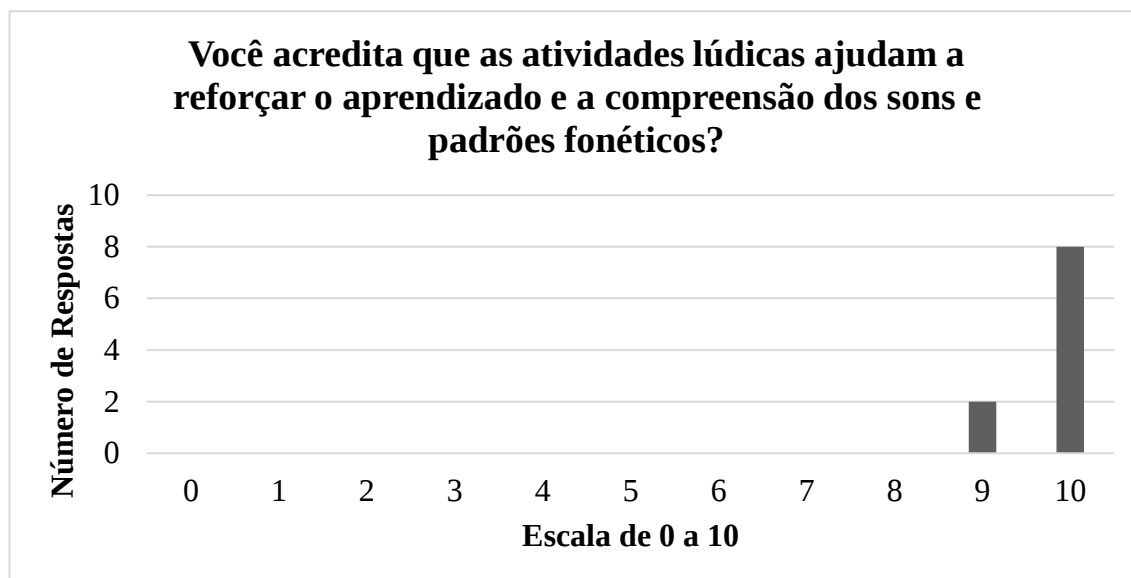


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Na pergunta 7, assim como no questionário diagnóstico (Apêndice A), avaliamos dos estudantes a relação com diversos aspectos de seu aprendizado e à metodologia de ensino empregada na disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola, utilizando uma escala de 0 a 10, onde 0 significa "nenhuma concordância" e 10 significa "total concordância". Nossos resultados fornecem uma visão abrangente das percepções dos estudantes em relação à aprendizagem e à metodologia de uso de ferramentas lúdicas.

Na letra a) sobre a Avaliação do impacto das atividades lúdicas no aprendizado e compreensão dos sons e padrões fonéticos: Com base nos nossos resultados, é possível observar que a maioria dos participantes demonstrou uma concordância total, atribuindo uma pontuação de 10, à afirmação de que as atividades lúdicas ajudam a reforçar o aprendizado e a compreensão dos sons e padrões fonéticos (Figura 16). Alguns participantes deram uma pontuação ligeiramente menor, mas ainda alta, indicando forte apoio a essa abordagem.

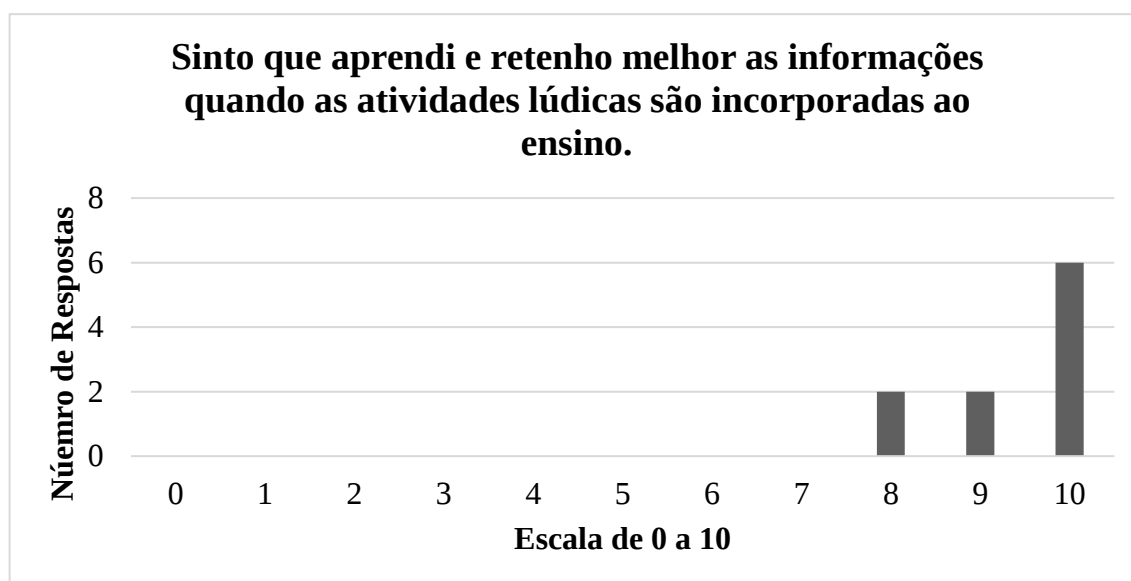
Figura 16 - Avaliação sobre o impacto das atividades lúdicas no aprendizado e compreensão dos sons e padrões fonéticos.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Na letra b) sobre a Avaliação sobre o aprendizado e retenção de informações com a incorporação de atividades lúdicas: A maioria dos participantes expressou um alto nível de concordância com a afirmação (Figura 17). Os estudantes concordam que aprendem e retêm melhor as informações quando as atividades lúdicas são incorporadas ao ensino.

Figura 17 - Avaliação sobre o aprendizado e retenção de informações com a incorporação de atividades lúdicas.

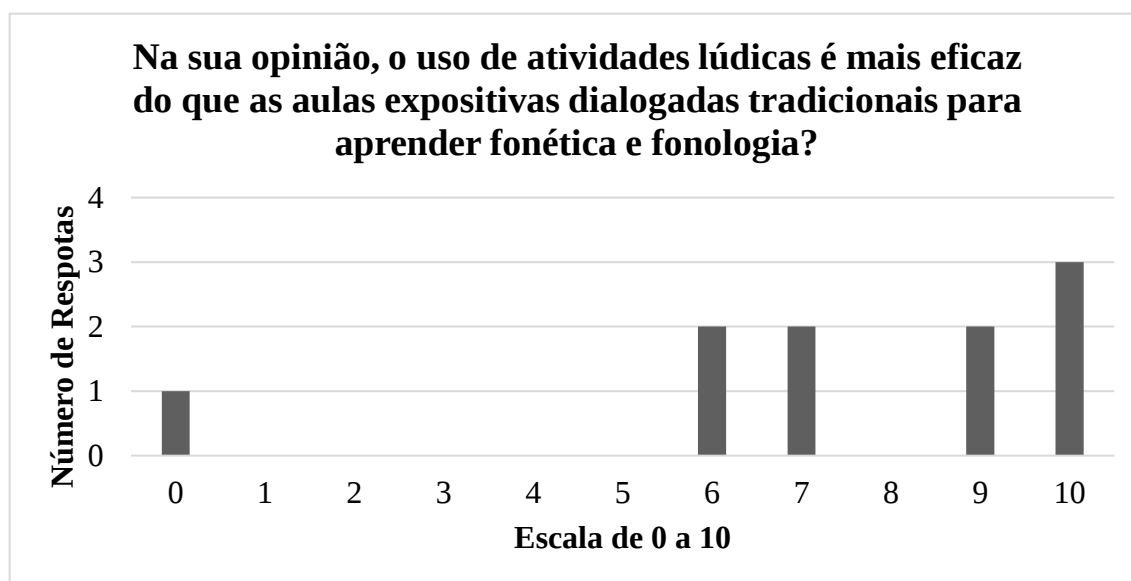


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

A maioria atribui uma pontuação de 10, refletindo uma forte crença na abordagem lúdica. Alguns participantes deram notas ligeiramente mais baixas, mas ainda demonstraram um apoio significativo a esse método de ensino.

Na letra c) sobre a Avaliação da eficácia do uso de atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas dialogadas tradicionais para o aprendizado de fonética e fonologia: Com base nos nossos resultados, é possível notar uma variedade de opiniões entre os estudantes (Figura 18). Alguns acreditam fortemente que as atividades lúdicas são mais eficazes, atribuindo notas altas, como 9 e 10. No entanto, outros têm uma opinião menos favorável, com pontuações mais baixas, como 6 e 7. Vale ressaltar que um participante deu a nota mais baixa possível, 0, indicando uma forte discordância em relação à eficácia das atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas dialogadas tradicionais.

Figura 18 - Avaliação da eficácia do uso de atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas dialogadas tradicionais para o aprendizado de fonética e fonologia.

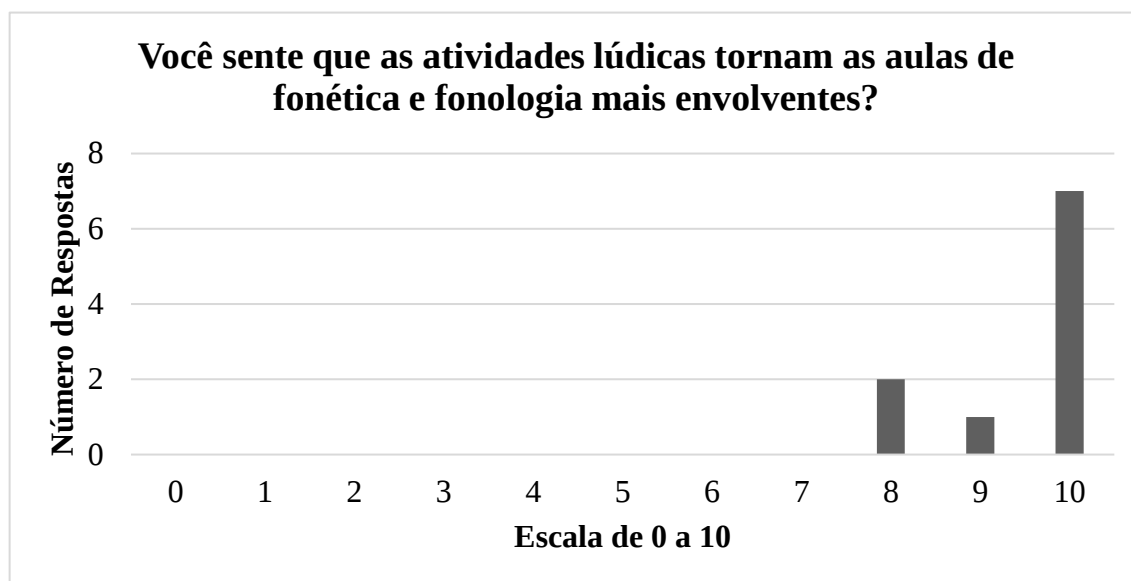


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Essa diversidade de opiniões sugere a importância do educador considerar diferentes abordagens no processo de ensino-aprendizagem.

Na letra d) sobre a Avaliação do impacto das atividades lúdicas no envolvimento nas aulas de fonética e fonologia: Os nossos resultados indicam uma alta concordância entre os participantes de que as atividades lúdicas tornam as aulas mais envolventes (Figura 19). A maioria dos participantes atribuiu notas elevadas, como 9 e 10, refletindo uma percepção positiva em relação ao uso dessas atividades para melhorar o envolvimento nas aulas.

Figura 19 - Avaliação do impacto das atividades lúdicas no envolvimento nas aulas de fonética e fonologia.

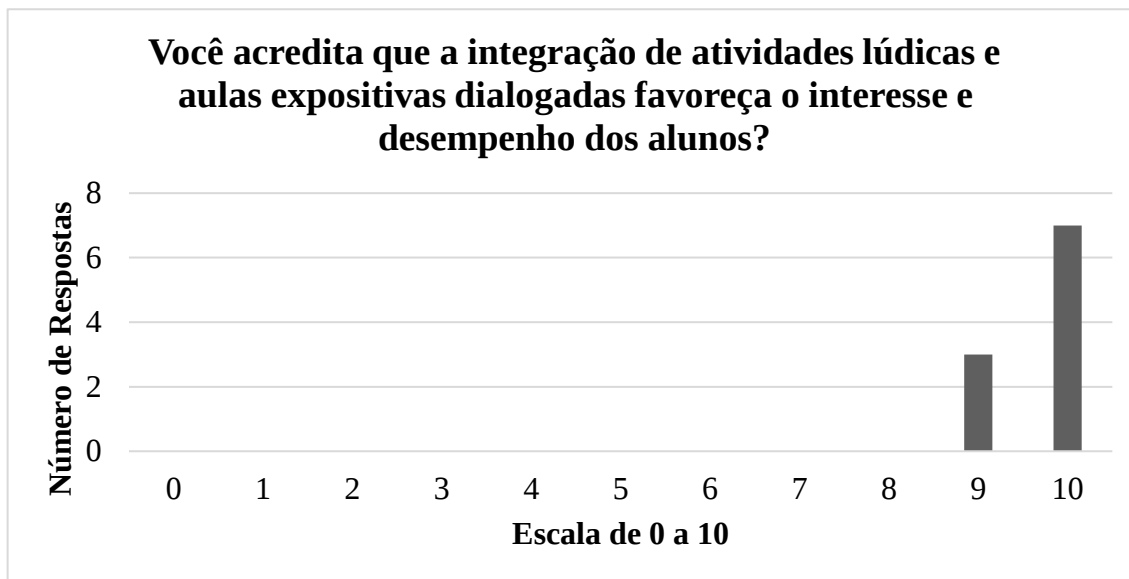


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Esses resultados demonstram que as atividades lúdicas podem ser uma estratégia eficaz para criar um ambiente de aprendizado mais atrativo e motivador no contexto escolar e acadêmico.

Na letra e) sobre a Percepção sobre a integração de atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas no favorecimento do interesse e desempenho dos alunos: A maioria dos estudantes atribuíram pontuações altas (Figura 20), como 9 e 10, indicando que eles acreditam fortemente que a integração de atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas favorece o interesse e desempenho dos alunos.

Figura 20 - Percepção sobre a integração de atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas no favorecimento do interesse e desempenho dos alunos.

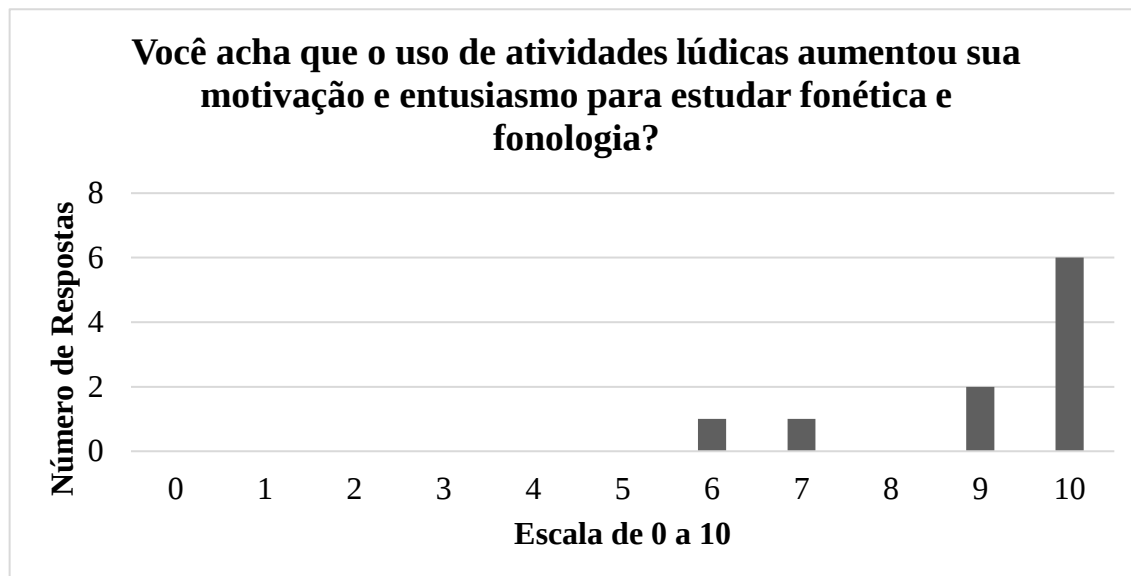


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Com base nos nossos resultados, podemos perceber que a percepção positiva sugere que a combinação dessas abordagens pedagógicas pode ser benéfica para melhorar a motivação e o desempenho dos alunos.

Na letra f) sobre o Impacto do uso das atividades lúdicas na motivação e entusiasmo para estudar fonética e fonologia: Com base nos nossos resultados, é possível notar uma variedade de opiniões entre os estudantes (Figura 21). A maioria dos participantes atribuíram pontuações mais altas, como 9 e 10, indicando um impacto positivo das atividades lúdicas na motivação e entusiasmo para estudar fonética e fonologia. No entanto, é importante notar que alguns estudantes tenham uma opinião menos favorável ao impacto das atividades lúdicas, atribuíram notas mais baixas, como 6 e 7.

Figura 21 - Avaliação do impacto do uso das atividades lúdicas na motivação e entusiasmo para estudar fonética e fonologia.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Assim, podemos notar que embora a maioria dos participantes tenha uma visão positiva, houve variação nas percepções sobre o impacto das atividades lúdicas.

4.6 Avaliação positiva e negativa da metodologia de ensino lúdica

Nesta seção, apresentamos as opiniões dos estudantes em relação aos aspectos positivos e aspectos negativos relacionados à metodologia de ensino lúdico testada na disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola. As opiniões abertas dos alunos foram coletadas por meio de questionário estruturado e analisadas, fornecendo uma visão completa sobre os impactos positivos e negativos dessa abordagem no processo de ensino e aprendizagem.

Os principais aspectos positivos mencionados pelos estudantes sobre o jogo “Aventura Fonética” incluem: 1) Eficácia do uso do jogo como exercício de fixação e esclarecedor de dúvidas - os participantes destacam que o jogo foi eficaz como ferramenta de fixação e revisão do conteúdo. Eles notaram que com o jogo puderam resgatar conceitos que não tinham ficado esclarecidos ou eram um pouco mais complexos, além de esclarecer dúvidas.; 2) Participação ativa dos estudantes – a interação em sala de aula durante a aplicação do jogo foi destacada como um aspecto positivo. Os estudantes apreciaram a oportunidade de participar ativamente, seja individualmente ou em grupo, o que proporcionou uma troca enriquecedora entre os educandos e educador, contribuindo para a aquisição do conhecimento.; e 3) Diversão com

aprendizado - Essa dinâmica envolvente do jogo "Aventura Fonética" foi percebida como uma vantagem significativa no processo de aprendizado, uma vez que tornou o espaço da aula mais descontraído, relaxado e envolvente. Muitos estudantes desfrutaram da experiência de jogar "Aventura Fonética" e destacaram que foi uma forma divertida de aprender. A interatividade do jogo proporcionou um ambiente de aprendizado envolvente e agradável.; e 4) Variedade de Grupos - a divisão da turma em dois grupos de números pares e ímpares foi elogiada por proporcionar variedade e dinamismo, contribuindo para uma experiência mais envolvente para os estudantes.

Essas avaliações positivas destacam a eficácia do jogo como uma ferramenta de ensino e demonstram como ele contribuiu para a experiência de aprendizado dos estudantes, uma vez que o jogo desempenhou um papel importante na retenção de informações. Além disso, o jogo não apenas reforçou o que foi aprendido, mas também auxiliou a resolver pontos de confusão.

Por outro lado, foram poucos os aspectos negativos mencionados pelos estudantes, os quais podemos destacar: 1) Pontuação pouco clara – alguns participantes mencionaram que a pontuação de cada pergunta poderia ser mais explícita, especialmente relacionada à correspondência com as cores usadas no jogo. Esse feedback sugere que uma representação mais clara das pontuações poderia melhorar a compreensão do sistema de pontuação.; 2) Pressão de Tempo - alguns estudantes expressaram preocupação com a pressão de tempo imposta pelo jogo para responder às perguntas. Eles sugeriram que ter um pouco mais de tempo para considerar as respostas poderia tornar a experiência mais confortável e reduzir a ansiedade.; e 3) Quantidade de Perguntas - para alguns participantes, a quantidade de perguntas dentro da dinâmica do jogo foi considerada excessiva. Esse feedback indica que pode ser benéfico ajustar a quantidade de perguntas para tornar o jogo mais equilibrado e evitar sobrecarregar os participantes.

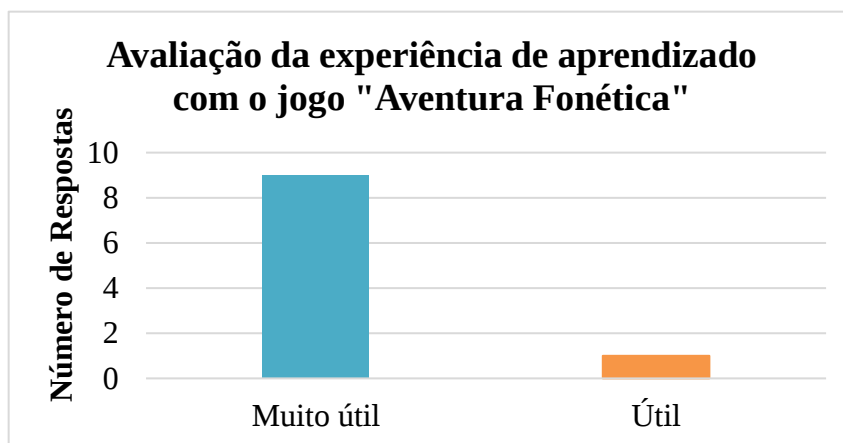
Desta forma, é importante considerar esses aspectos negativos para aprimorar a experiência do jogo "Aventura Fonética" e garantir que ele atenda de forma eficaz às necessidades dos estudantes, proporcionando uma experiência de aprendizado mais positiva e agradável.

4.7 Avaliação dos estudantes do jogo “Aventura Fonética”

Nesta seção, apresentamos avaliações dos estudantes em relação ao jogo “Aventura Fonética”, e a sua percepção, considerados as respostas às perguntas 9 a 14 do questionário pós-avaliativo (Apêndice D).

Na pergunta 9, os estudantes foram questionados sobre como eles avaliam a experiência de aprendizagem com o jogo “Aventura Fonética”. As opções de resposta incluíram: “Muito útil, contribuiu significativamente para o meu aprendizado”; “Útil, mas não fez uma grande diferença no meu aprendizado”; “Neutro, não percebi muita diferença no aprendizado”; “Pouco útil, não contribuiu muito para o meu aprendizado”; “Não útil, não contribuiu de forma alguma para o meu aprendizado”; e “Não participei do jogo”. Nossos resultados indicam que a maioria dos participantes considerou a experiência de participar do jogo “Aventura Fonética” como altamente benéfica para o seu processo de aprendizagem na disciplina (Figura 22). Alguns acharam o jogo útil, embora não tenha feito uma grande diferença em seu aprendizado, enquanto nenhum dos participantes relatou que a experiência não foi útil.

Figura 22 - Avaliação da experiência com o jogo "Aventura Fonética".

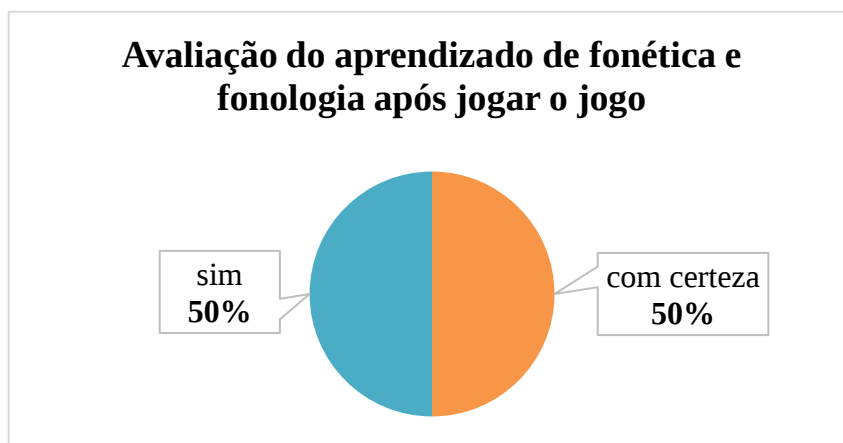


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Esses resultados sugerem que a abordagem lúdica do jogo "Aventura Fonética" teve um impacto positivo no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes em relação aos conteúdos gramaticais da fonética e fonologia em espanhol, como parte da metodologia empregada em sala de aula. Isso corrobora a importância do uso de atividades lúdicas como recurso educacional de apoio.

Na pergunta 10, os estudantes foram questionados sobre se eles achavam que conseguiram aprender mais sobre fonética e fonologia depois da experiência de aprendizagem com o jogo “Aventura Fonética”. As opções de resposta incluíram: “Com certeza”; “Sim”; “Indiferente”; “Não”; “Não mesmo”; e “Não consigo avaliar”. Com base nos nossos resultados, é possível notar que a maioria dos participantes acredita positivamente que conseguiram aprender mais sobre fonética e fonologia após jogar o jogo “Aventura Fonética” (Figura 23). Alguns participantes expressaram uma alta confiança em seus ganhos de aprendizado, respondendo "Com certeza", enquanto outros responderam simplesmente "Sim". Não houve respostas negativas, como "Não" ou "Não mesmo", indicando que a experiência teve um impacto positivo no aprendizado dos participantes.

Figura 23 - Percepção de aprendizado aprimorado em fonética e fonologia com o jogo "Aventura Fonética".



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Esses resultados sugerem que a incorporação do jogo "Aventura Fonética" como parte da metodologia de ensino foi eficaz em promover o aprendizado dos estudantes em fonética e fonologia em espanhol.

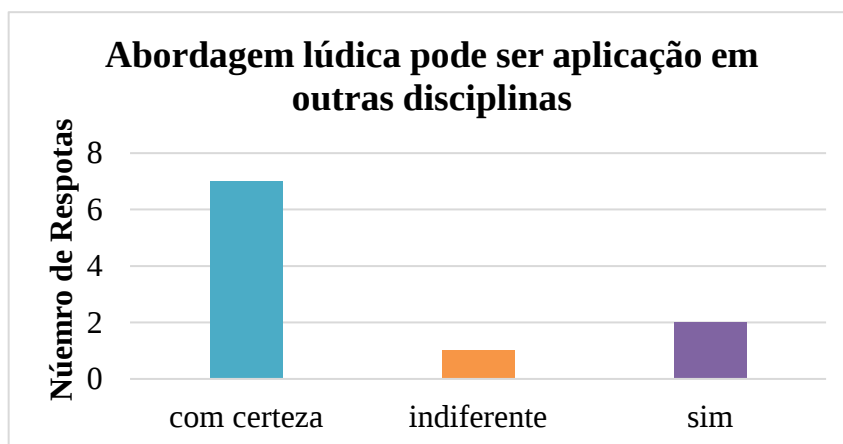
Na pergunta 11, os estudantes foram questionados sobre os benefícios que as atividades lúdicas podem gerar em comparação com as aulas expositivas. As respostas obtidas destacaram uma variedade de benefícios percebidos em relação às atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas. Os benefícios incluíram maior interação e envolvimento dos alunos, descontração do ambiente de aprendizado, maior significado no conhecimento adquirido, fortalecimento da fixação de conteúdos, complementação ao processo de ensino-aprendizagem e promoção de dinamismo e criatividade em sala de aula. Essas percepções refletem a

importância atribuída às atividades lúdicas como estratégia eficaz para melhorar a experiência de aprendizado dos alunos.

Na pergunta 12, os participantes foram indagados sobre sugestões a respeito de melhorias da integração de atividades lúdicas nas aulas de fonética e fonologia em espanhol. A maioria dos estudantes não forneceram sugestões. No entanto, entre as sugestões apresentadas pelos estudantes, podemos destacar ideias de promover momentos de interação, introduzir elementos de competição para motivar os alunos e avisar com antecedência sobre as atividades lúdicas, além de incorporar a metodologia lúdica de forma regular em cada aula. Essas sugestões fornecidas pelos participantes são valiosas para melhorar a integração de atividades lúdicas nas aulas expositivas de fonética e fonologia em espanhol, tornando o processo de ensino-aprendizagem ainda mais eficaz e envolvente para os alunos.

Na pergunta 13, os estudantes foram questionados sobre se eles acreditam que a abordagem lúdica possa ser aplicada a outras disciplinas do curso de espanhol. As opções de resposta incluíram: “Com certeza”; “Sim”; “Indiferente”; “Não”; “Não mesmo”; e “Não consigo avaliar”. Os resultados demonstram que a maioria dos participantes acredita que a abordagem lúdica pode ser aplicada com sucesso a outras disciplinas (Figura 24). A resposta mais comum foi "Com certeza", indicando uma forte convicção de que essa abordagem é amplamente aplicável. Além disso, alguns participantes responderam simplesmente "Sim", também expressando apoio à aplicação dessa abordagem em outras áreas acadêmicas. Houve uma resposta "Indiferente", sugerindo uma falta de opinião definida em relação a essa possibilidade.

Figura 24 - Perspectivas sobre a aplicabilidade das atividades lúdicas em diferentes disciplinas.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Esses resultados sugerem que os participantes reconhecem o potencial das atividades lúdicas como uma estratégia educacional que pode ser eficaz em diversas disciplinas além da fonética e fonologia, o que pode ter implicações significativas para o desenvolvimento de abordagens pedagógicas mais amplas e inovadoras.

Na pergunta 14, os participantes foram questionados sobre recomendações adicionais que eles dariam para aprimorar o uso de atividades lúdicas no ensino de fonética e fonologia em espanhol. Todos os estudantes não forneceram recomendações adicionais específicas para aprimorar o uso de atividades lúdicas no ensino de fonética e fonologia em espanhol. Essa falta de respostas reflete a falta de *insights* específicos ou experiência dos participantes na formulação de melhorias para a abordagem das atividades lúdicas no contexto do ensino de fonética e fonologia em espanhol.

Desta forma, podemos concluir que o uso de atividades lúdicas, em conjunto com aulas expositivas dialogadas, desempenha um papel significativo no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Fonética e Fonologia do Espanhol. Ao incorporar a percepção dos alunos em nossa pesquisa, obtivemos valiosas visões sobre a eficácia dessa abordagem, que pode ser utilizada para criar estratégias de ensino mais eficazes e adaptadas às suas necessidades individuais.

5 Considerações Finais

Nesta pesquisa, tivemos como tema a importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola. Nosso objetivo principal foi identificar como o uso de atividades lúdicas, em associação com aulas expositivas dialogadas, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol pelos estudantes, buscando identificar a eficiência dessa abordagem como recurso educacional de apoio em sala de aula. Além disso, discutimos a importância que os jogos didáticos têm no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol e avaliamos como os jogos didáticos podem contribuir para a melhoria do aprendizado dos estudantes relacionado aos conteúdos da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol.

Adotamos uma abordagem quali-quantitativa e o método explicativo. Coletamos dados por meio de questionários diagnóstico e pós-avaliativo, bem como aplicação do jogo didático "Aventura Fonética". Os questionários tinham como objetivo obter informações sobre a percepção dos estudantes sobre o método de ensino utilizado na disciplina, sobre o jogo "Aventura Fonética" e sobre a aprendizagem com o uso do jogo como recurso didático. Os sujeitos de pesquisa foram estudantes do 5º período da disciplina de Fonética e Fonologia do Espanhol, do curso de Letras - Espanhol (Licenciatura) da Universidade Federal da Paraíba – Campus I, na modalidade presencial.

No estudo em questão, observamos que a idade dos estudantes se concentrava na faixa de 18-25 anos e a predominância de estudantes do sexo feminino. Os estudantes participantes demonstraram interesse positivo pela disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola e avaliaram positivamente a metodologia expositiva utilizada, indicando um ambiente de aprendizagem eficaz e motivador. As preferências individuais dos alunos foram diversas, sugerindo a importância da flexibilidade nas estratégias pedagógicas.

Os estudantes da disciplina de Fonética e Fonologia da Língua Espanhola expressaram suas opiniões sobre as metodologias de ensino, tanto a expositiva quanto a lúdica, oferecendo uma visão completa sobre os pontos positivos e negativos de ambas as abordagens. Na metodologia expositiva, os aspectos positivos incluem exercícios de fixação eficazes, a metodologia do docente com explicações claras e objetivas, e a participação ativa dos estudantes. Eles destacaram a ajuda que os exercícios de fixação proporcionaram para assimilar

o conteúdo, a clareza das explicações da professora, e a interação em sala de aula como contribuições essenciais para o processo de aprendizado. No entanto, os estudantes apontaram alguns aspectos negativos, como um horário inconveniente, a extensão desafiadora da disciplina, e ocasional cansaço e confusão devido ao volume de conteúdo. Essas preocupações, em grande parte, estavam relacionadas a fatores externos à metodologia em si, como horários de aula e a quantidade de conteúdo abordado.

No que diz respeito à metodologia lúdica, os estudantes tiveram uma percepção geralmente positiva. Eles reconheceram que o jogo usado em sala de aula facilitou a aprendizagem e contribuíram para um ambiente mais descontraído e envolvente. Além disso, a maioria dos participantes expressou o desejo de mais atividades lúdicas, destacando sua importância para o envolvimento dos alunos nas atividades acadêmicas.

A avaliação geral dos estudantes sobre o jogo "Aventura Fonética" foi positiva. A maioria considerou a experiência altamente benéfica para seu aprendizado na disciplina e acreditou que aprenderam mais sobre fonética e fonologia por meio do jogo. Eles enfatizaram diversos benefícios das atividades lúdicas em comparação com aulas expositivas, como maior interação, um ambiente descontraído, significativo no conhecimento adquirido, reforço de conteúdos, complementação ao processo de ensino-aprendizagem, dinamismo e criatividade em sala de aula. No entanto, houve algumas preocupações, como a clareza da pontuação no jogo "Aventura Fonética", a pressão de tempo e a quantidade de perguntas no jogo. Essas preocupações indicam áreas que podem ser melhoradas para otimizar a experiência do jogo.

Dessa forma, os estudantes reconheceram os méritos tanto da metodologia expositiva quanto da metodologia lúdica. Eles enfatizaram a importância das atividades lúdicas como ferramentas eficazes de aprendizado, ao mesmo tempo em que destacaram a necessidade de ajustes para aprimorar a experiência. Essas opiniões refletem a complexidade e a importância de considerar diferentes abordagens pedagógicas para atender às necessidades dos alunos e promover um ambiente de aprendizado mais eficaz e interessante. Além disso, a maioria dos estudantes acredita que a abordagem lúdica pode ser aplicada com sucesso a outras disciplinas do curso de espanhol, evidenciando o potencial dessa abordagem para enriquecer o processo de ensino em diversos contextos acadêmicos.

Por fim, destaca-se que participar do projeto de conclusão da graduação, especialmente sendo aluna EAD, e aplicar o jogo na turma de fonética e fonologia presencialmente foi uma

experiência inigualável. A interação com a turma, a satisfação de observar o entusiasmo e a ansiedade dos alunos para iniciar a brincadeira foram aspectos destacados. A atividade teve a duração de uma hora, mas ficou evidente o desejo dos alunos de continuar. A participação na elaboração e aplicação do jogo permitiu observar o engajamento da turma, a descontração e a colaboração mútua entre os estudantes.

Assim, para mim como estudante, a conclusão foi clara. O lúdico como ferramenta adicional pode e deve ser utilizado na sala de aula, pois não apenas contribui para o aprendizado dos alunos, mas também transforma a dinâmica da aula, tornando-a mais atrativa e promovendo uma relação diferenciada entre professor e aluno.

6 Referências

- ABREU, Adenilson Ferreira de. **A interatividade e aprendizagem de Língua Estrangeira Moderno (LEM), através das mídias impressas e tecnológicas de educação**. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015.
- ACOSTA, Marco Aurélio de Figueiredo. **A Ludicidade na Terceira Idade**. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.
- ACOSTA, Vanessa David. **Ensino da língua espanhola nos anos iniciais do ensino fundamental através de canções: uma proposta intervencionista na fronteira Jaguarão / BR – Rio Branco / UY**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação), Universidade Federal do Pampa, Jaguarão, 2016.
- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, 2008.
- ALMEIDA, P. N. **Língua Portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. Tese (Mestrado) – Pontifícia Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 295 p, 2003.
- AMALIA, M; ARENAS, M. **La fonética del español: Análisis e investigación de los sonidos del habla**. Buenos Aires: Quorum, 2005.
- 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**. Páginas abertas, ano 29, n.21, p. 34-35, 2004.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e o brinquedo na escola**. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.
- BANDEIRA, Priscilla Oliveira; de SANTOS, Priscilla Kézia Tavares. **O lúdico e suas contribuições na educação infantil**. Monografia em Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, 2015.
- BASÍLIO, J. C.; OLIVEIRA, V. L. **Metodologias ativas para o aprendizado em Ciências Naturais no Ensino Básico**. Governo do Estado do Paraná. Londrina, p. 2-26, 2016.
- CAILLOU, D; LEITE, Y. **Iniciação à fonética e fonologia**. 6. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- CHAGURI, J. P. **Brincando também se aprende**. In: I Simpósio Nacional Temas Hispânicos: língua, literaturas e ensino, Maringá, 2009.
- COSTA, C. D. S. M. da. **Atividades lúdicas no Ensino do espanhol**. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal da Paraíba, Itaporanga, 2018.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar uma forma de educar**. Revista de educação técnico-científica do ICPJ. São Paulo, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

de CASTRO, K. S.; NETO, J. B. dos S. B.; FERREIRA, M. P.; MOREIRA, N. F. A.; da SILVA, L. C. M.; de CASTRO, T. M. G.; de MEDEIROS, L. S.; MEDEIROS, T. de S. P.; BASTOS, M. L. C.; da SILVA, N. K. N. **O ensino da anatomia humana através de metodologias ativas de aprendizagem: um relato de experiência**. Revista Eletrônica Acervo Saúde, v. 13, n. 2, p. e6176, 2021.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica**. Revista Thema, v.14, n. 1, p. 268 – 288, 2017.

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

DUARTE, José Adelino. **O jogo e a criança. Estudo de caso**. Mestrado em Ciências da Educação. Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa, Portugal, 2009.

FERNÁNDEZ, J. G. **Fonética para profesores de español: de la teoría a la práctica**. Madrid: Arco/ Libros, 2007.

FRANQUET, Luis Humberto; TORQUATO, Simone Gomes. **O uso das metodologias ativas nas aulas de espanhol no nível fundamental: Uma revisão integrativa**. Anais do XVI Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, Recife, 2018.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Brincar – O regaste do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GOMES, Irene Celina. **Utilização de recursos midiáticos no ensino do espanhol: uma leitura sobre a aquisição da língua estrangeira nas series iniciais**. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares), Universidade Estadual da Paraíba, Monteiro, 2014.

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

KISHIMOTO, T. **O Jogo e a Educação Infantil**, S. Paulo: Thomson Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS, S. M. dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 11. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, p. 23-40, 1997.

KOZIEVTCH, H.; RETORTA, M. S. **As Inteligências Múltiplas são Aplicadas no Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira?**. Revista Educação & Tecnologia (Curitiba), v.1, n.10, p. 54-83, 2011.

KRÜGER, Letícia Meurer; ENSSLIN, Sandra Rolim. **Método Tradicional e Método Construtivista de Ensino no Processo de Aprendizagem**. Organizações em contexto, São Bernardo do Campo, Vol. 9, n. 18, p. 219-270, 2013.

MAR, Gisele Domingos do. **Jogando para aprender: o lúdico no ensino de línguas**. In: CONGRESO BRASILENO DE HISPANISTAS, 2., San Pablo, 2002.

MASIP, V. **Principios de fonética y fonología española**. Madrid: Arco Libros, 2010.

MESQUITA, J. R. **Interfonologia dos róticos na realização de professores de Espanhol como Língua estrangeira: uma visão multirepresentacional**. Dissertação (mestrado em Ciências da Linguagem) – Curso de Pós-Graduação em Ciências da linguagem. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, 2018.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo a alegria de aprender**. São Paulo: Papirus, 1964.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino, as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

NILES, R. P. J.; SOCHA, K. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil**. *Ágora: Revista de divulgação Científica*. Universidade do Contestado. v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

OLIANI, Elaine Gomes Viacek. **Ensino de Língua Espanhola: o uso de brincadeiras tradicionais como recurso para a aprendizagem no ensino fundamental**. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Letras), Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.

OLIVÉ, D. P. **Fonética para aprender español: Pronunciación**. Madrid: Editorial Edinumen, 1999.

OLIVEIRA, Helenice Aparecida de. **Análise do vínculo entre as estratégias de aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de Língua Espanhola**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada), Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

OLIVEIRA, Rebeca Souza Uchôa. **Anato em Ação: jogo didático para auxiliar o ensino e aprendizagem em anatomia humana**. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, 2022.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica. Conteúdos Básicos para a Disciplina de Educação Física**. SEED, 2008.

PATRICIO, Claudia Paulino de Lanis; MARIANELLI, Tatiana Marta de Lima. **A ludicidade no ensino de língua espanhola na educação infantil**. *Via litterae* [ISSN 2176-6800], 12(2), 193–210, 2020.

PAVANI, Cristiane Capozzi; RODRIGUES, Jéssika Giambastiani; SILVA, Monica Helena Martines; ÁVILA, Luciana Oliveira; BOÉSSIO, Cristina Pureza Duarte. **Espanhol para crianças: abordagens atrativas e práticas para motivá-las**. II Colóquio: Diálogos entre Linguagem e Educação, IX Encontro do NEL e II Seminário do PIBID de Letras da FURB, Blumenau, 2014.

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

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.

QUILIS, A; FERNÁNDEZ, J. A. **Curso de fonética y fonología españolas para estudiantes anglo-americanos**. Madrid: CSIC, 1975.

RODRIGUES, L. A. D. **Dos fios, das tramas e dos nós: a tessitura da rede de crenças, pressupostos e conhecimentos de professores de inglês que atuam no Ciclo I do Ensino Fundamental**. Tese de doutoramento. Faculdade de Educação. Universidade de São Paulo, 2005.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Artigo Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2006.

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

SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; DOMINGUES, C. A. **A ludicidade e suas contribuições na escola**. Jornal da Educação, 2006.

SILVA, Edirosoy dos Santos. **Presença do Lúdico nas Aulas de Língua Estrangeira**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras-Espanhol, da Universidade Federal de Alagoas, 2020.

SILVA, Eliene Dias da; JESUS, Zilma Santos de; LEITE, Ederson Wilker Figueiredo. **O uso de jogos educacionais e atividades lúdicas, através de caça-palavras para alunos em processo de alfabetização**. I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, São Luiz. Anais... São Luiz, MA: UFMA, p. 4869-4877, 2019.

STRAZZACAPPA, M. A. **Educação e a fábrica de corpos: a dança na escola**. Cadernos Cedes, ano XXI, n. 53, p. 69 – 83, 2001.

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

VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

YOZO, Ronaldo Yudi K. **100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas**. 5. ed. São Paulo: Ágora, 1996.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário Diagnóstico (QD)

QUESTIONARIO DE AVALIAÇÃO DO METODO DE ENSINO E PERCEPÇÃO DA APRENDIZAGEM

Objetivo 1: Delinear o perfil dos alunos envolvidos na pesquisa

1. Qual sua idade?
☐ 18 - 25 anos
☐ 26 - 35 anos
☐ 36 - 45 anos
☐ Mais de 45 anos
2. Qual é o seu sexo?
☐ Feminino
☐ Masculino
☐ Prefiro não responder

Objetivo 2: Verificar o interesse acadêmico quanto à disciplina e sua metodologia

1. Você tem interessa pela disciplina?
☐ Sim
☐ Não
☐ Em parte. Justifique:
2. Como você avalia o método de ensino utilizado pelo(a) professor(a)?
☐ Bom
☐ Ruim
☐ Sou indiferente
3. Imagine que você não precise fazer avaliações futuras, quanto interesse você teria em aprofundar o conhecimento sobre o conteúdo abordado em sala de aula?
☐ Muito interessado
☐ Nem muito nem pouco interessado
☐ Não teria interesse

4. Você gosta do sistema ensino-aprendizagem aplicado atualmente na disciplina?

☐ Sim

☐ Não

☐ Em partes. Justifique: _____

5. Qual tipo de aula você prefere? (pode marcar mais de uma alternativa)

☐ Expositiva (ministrada professor)

☐ Apresentação de trabalhos (por meio dos alunos)

☐ Com exercícios para fixação

☐ Com uso de dinâmicas, jogos e brincadeiras

6. Quais as atividades que você gostaria de ter mais na sala de aula para facilitar a aprendizagem? (pode marcar mais de uma alternativa)

☐ Música

☐ Vídeos

☐ Leituras

☐ Gincanas

☐ Jogos (bingo, jogo da memória, trilhas, desafios, etc..)

☐ Outros: _____

7. Nas questões a seguir, por favor, avalie cada item em uma escala de 0 (zero) a 10 (dez), em que 0 significa “**nenhuma concordância**” e 10 significa “**total concordância**”.

a) Como você avalia a sua aprendizagem do conteúdo até agora?



b) Na sua opinião, a metodologia de aula expositiva contribui para a assimilação e compreensão do conteúdo



c) As aulas expositivas permitem que você esclareça dúvidas específicas sobre os sons e padrões fonéticos do espanhol



d) Sente que as aulas expositivas ajudaram na sua capacidade de reconhecer e reproduzir os sons corretamente

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

e) Se você fizesse uma avaliação imediatamente sobre o assunto abordado, qual seria o seu índice de acertos

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

f) Você compreendeu o assunto abordado e se sente capaz de aplicar o conhecimento sobre ele

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

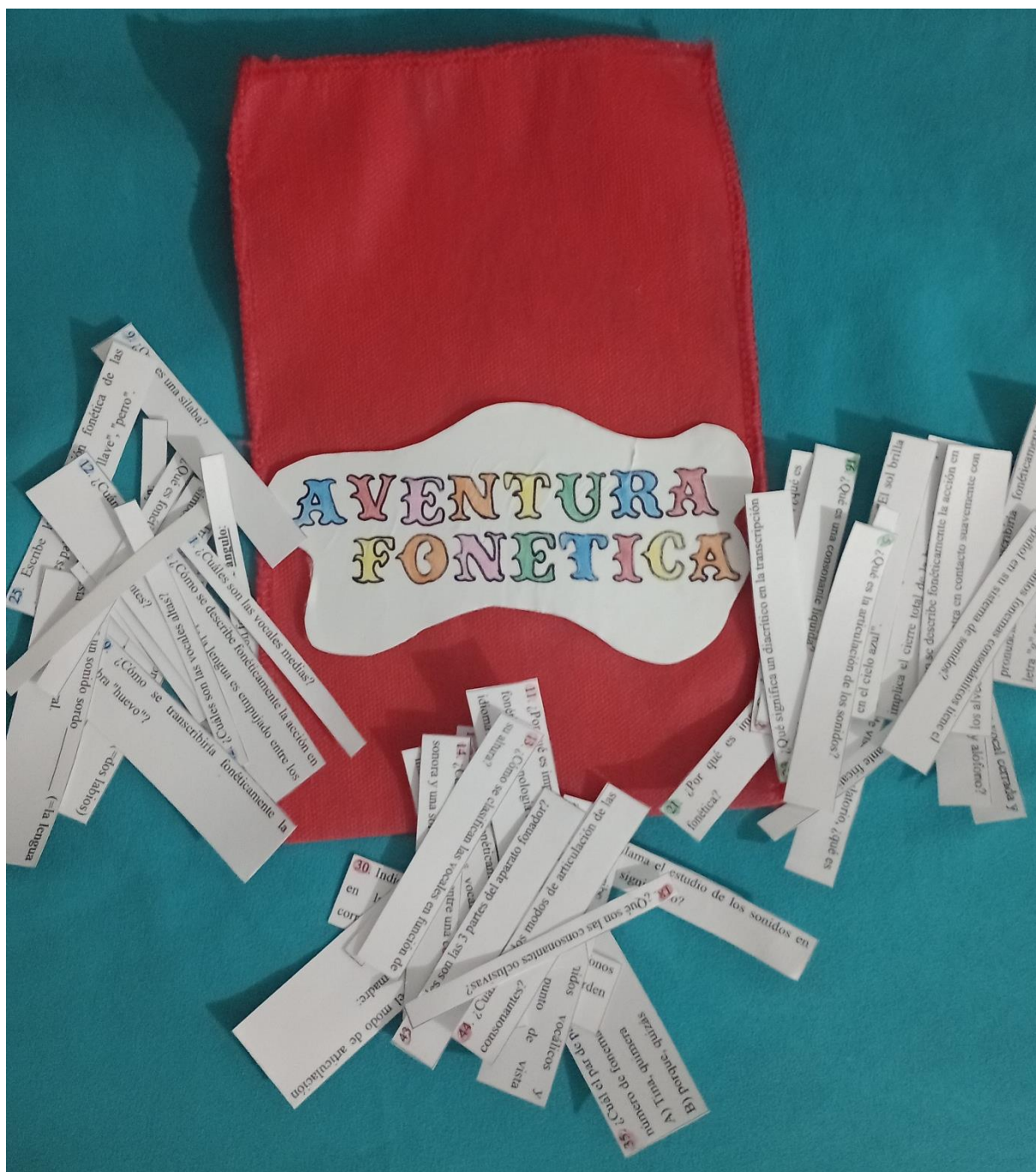
8. Avalie os aspectos positivos e negativos da metodologia de ensino utilizada pelo(a) professor(a). Escreva um texto de 2 a 4 linhas sobre cada.

- Aspectos Positivos:

- Aspectos Negativos:

9. Você tem alguma sugestão ou comentário adicional sobre como a abordagem de ensino poderia ser otimizada para a disciplina de Fonética e Fonologia?

Apêndice B – Jogo didático “Aventura Fonética”



Apêndice C – Perguntas usadas no Jogo didático “Aventura Fonética”

1. ¿Qué es fonética?	2. ¿Qué es fonología?
3. ¿Cuál es la diferencia entre fonema y alófono?	4. ¿Cómo se llama el estudio de los sonidos en relación con su significado?
5. ¿Qué es la articulación de los sonidos?	6. ¿Desde el punto de vista articulatorio, ¿qué es una vocal?
7. ¿Cuál es la diferencia entre una vocal cerrada y una vocal abierta?	8. ¿Desde el punto de vista articulatorio, ¿qué es una consonante?
9. ¿Qué es una sílaba?	10. [b] es un sonido sonoro _____ (=dos labios) oral.
11. ¿Por qué es importante el estudio de la fonética y la fonología en el aprendizaje de un idioma?	12. ¿Cuántas vocales gráficas tiene el español?
13. ¿Cómo se clasifican las vocales en función de su altura?	14. ¿Cuál es la diferencia entre una consonante sonora y una sorda?
15. ¿Cuántos fonemas consonánticos tiene el español en su sistema de sonidos?	16. ¿Qué es una consonante líquida?
17. ¿Qué es una consonante nasal?	18. ¿Qué son las consonantes oclusivas?
19. ¿Qué es una consonante fricativa?	20. ¿Qué es la transcripción fonética?
21. ¿Por qué es importante la transcripción fonética?	22. ¿Qué simbología se utiliza en la transcripción fonética?
23. ¿Qué significa un diacrítico en la transcripción fonética?	24. Transcribe la palabra "ratón" utilizando símbolos fonéticos del AFI.
25. Escribe la transcripción fonética de las siguientes palabras: "casa", "llave", "perro".	26. Transcribe fonéticamente la siguiente oración: "El sol brilla en el cielo azul".
27. ¿Cómo se transcribiría fonéticamente la palabra "gente" en una región donde se pronuncia el sonido fricativo velar sordo?	28. Transcribe fonéticamente las palabras "mínimo" y "máximo".
29. ¿Cómo se transcribiría fonéticamente la palabra "huevo"?	30. Indique el punto de articulación de los fonos en la palabra "chiquero" en su orden correspondiente.
31. ¿Cuál es la descripción de un fonema que implica el cierre total de la boca a la salida del aire?	32. ¿Cómo se describe fonéticamente la acción en la que el ápice de la lengua es empujado entre los dientes?
33. ¿Cómo se describe fonéticamente la acción en la que la lengua entra en contacto suavemente con los alveolos dentarios?	34. ¿Cómo se puede describir el movimiento rápido del ápice de la lengua en términos fonéticos?

35. ¿Cuál el el par de palabras que tiene el mismo número de fonemas vocálicos? A) Tina, quimera B) porque, quizás	36. Clasifica el punto y el modo de articulación de la consonante /m/:
37. /k/ es un sonido sordo_____ (=la lengua esta contra el velo) oral.	38. Describe el sonido consonántico desde el punto de vista articulatorio: [tʃ]
39. Transcripción fonética de ángulo:	40. Transcripción fonética de corazón:
41. ¿Cuáles son las vocales medias?	42. ¿Cuáles son las vocales altas?
43. ¿Cuáles son las 3 partes del aparato fonador?	44. ¿Cuáles son los modos de articulación de las consonantes?

Apêndice D – Questionário Pós-avaliativo (QP)

QUESTIONARIO DE AVALIAÇÃO DO METODO DE ENSINO E PERCEPÇÃO DA APRENDIZAGEM

Objetivo 1: Delinear o perfil dos alunos envolvidos na pesquisa.

- 1 Qual sua idade?
☐ 18 - 25 anos
☐ 26 - 35 anos
☐ 36 - 45 anos
☐ Mais de 45 anos
- 2 Qual é o seu sexo?
☐ Feminino
☐ Masculino
☐ Prefiro não responder

Objetivo 2: Verificar o interesse acadêmico quanto à disciplina e sua metodologia

- 1 Qual a sua opinião sobre os jogos em sala de aula?
☐ Facilitam a aprendizagem
☐ Dificultam a aprendizagem
☐ Apenas diverte e não aprende
☐ Apenas se divertindo
☐ Não tenho opinião
- 2 Durante a disciplina de Fonética e Fonologia, com que frequência foram utilizadas atividades lúdicas para auxiliar no aprendizado?
☐ Nunca
☐ Raramente
☐ Algumas vezes
☐ Frequentemente
☐ Sempre
- 3 Você gostaria que as aulas tivessem mais atividades lúdicas?

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez. Justifique sua resposta: _____

4 Como você descreveria o ambiente de aprendizado durante as atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas dialogadas tradicionais?

- ☐ Mais descontraído
☐ Igualmente acadêmico
☐ Mais envolvente
☐ Não sei

5 Você sentiu que teve oportunidades suficientes de interagir e praticar os sons do espanhol durante a atividade lúdica?

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Não sou capaz de opinar.

6 O que você acha que necessita para que o aluno se envolva e se interesse mais pelas atividades escolares?

- ☐ Aulas lúdicas
☐ Aulas com mais pesquisas teóricas individuais e em grupos
☐ Aulas informatizadas
☐ Está bom do jeito que está sendo feito
☐ Outro. Justifique: _____

7 Nas questões a seguir, por favor, avalie cada item em uma escala de 0 (zero) a 10 (dez), em que 0 significa “**nenhuma concordância**” e 10 significa “**total concordância**”.

a) Você acredita que as atividades lúdicas ajudam a reforçar o aprendizado e a compreensão dos sons e padrões fonéticos?



b) Sinto que aprendi e retenho melhor as informações quando as atividades lúdicas são incorporadas ao ensino.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

c) Na sua opinião, o uso de atividades lúdicas é mais eficaz do que as aulas expositivas dialogadas tradicionais para aprender fonética e fonologia?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

d) Você sente que as atividades lúdicas tornam as aulas de fonética e fonologia mais envolventes?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

e) Você acredita que a integração de atividades lúdicas e aulas expositivas dialogadas favoreça o interesse e desempenho dos alunos?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

f) Você acha que o uso de atividades lúdicas aumentou sua motivação e entusiasmo para estudar fonética e fonologia?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

8 O que você achou do jogo “Aventura Fonética”? Avalie os aspectos positivos e negativos da utilização do jogo. Escreva um texto de 2 a 4 linhas sobre cada.

- **Aspectos Positivos:**

- **Aspectos Negativos:**

9 Como você avalia a experiência de participar do jogo “Aventura Fonética” em relação ao seu aprendizado na disciplina?

- a) Muito útil, contribuiu significativamente para o meu aprendizado.
- b) Útil, mas não fez uma grande diferença no meu aprendizado.
- c) Neutro, não percebi muita diferença no aprendizado.
- d) Pouco útil, não contribuiu muito para o meu aprendizado.
- e) Não útil, não contribuiu de forma alguma para o meu aprendizado.
- d) Não participei do jogo.

10. Você acha que conseguiu aprender mais sobre fonética e fonologia depois de jogar o jogo “Aventura Fonética”?

- a) Com certeza
- b) Sim
- c) Indiferente
- d) Não
- e) Não mesmo
- f) Não consigo avaliar

11. Em sua opinião, quais são os principais benefícios das atividades lúdicas em comparação com as aulas expositivas?

12. Você tem alguma sugestão específica para melhorar a integração de atividades lúdicas nas aulas de fonética e fonologia em espanhol?

13. Você acredita que a abordagem das atividades lúdicas pode ser aplicada a outras disciplinas além da fonética e fonologia?

- a) Com certeza
- b) Sim
- c) Indiferente
- d) Não
- e) Não mesmo
- f) Não consigo avaliar

14. Você tem alguma recomendação adicional para aprimorar o uso de atividades lúdicas no ensino de fonética e fonologia em espanhol?
