

## ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

PRISCILA COSTA MACHADO<sup>1</sup>;  
ALINE DA SILVA COELHO<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [pricmachado@hotmail.com](mailto:pricmachado@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [silva.aline.coelho@gmail.com](mailto:silva.aline.coelho@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é a proposta de um curso de Extensão que pretende oferecer um aporte didático no ensino de língua espanhola como língua estrangeira, com foco em atividades lúdicas, para professores em formação do Curso de Letras – Português/Espanhol. A ideia surgiu a partir de minha atuação como ministrante do Projeto de extensão “Curso de espanhol básico I, II, III, IV e Conversação”, diante do interesse de ensinar a língua estrangeira buscando um viés mais dinâmico e lúdico para impulsionar a aprendizagem dos alunos. O projeto foi elaborado visando atender uma necessidade dos profissionais desta área de ensino, visto que o uso de atividades dinâmicas nas aulas de língua estrangeira pode influenciar substancialmente na aprendizagem dos alunos, e o trabalho lúdico se apresenta como uma excelente ferramenta de ensino – aprendizagem. O lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimento (FERREIRA, 2010), e ganha a atenção de aprendizes de todas as idades, fazendo com que a aprendizagem ocorra de uma forma mais leve e, assim, motivadora. Atuando como uma estratégia, “as atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva e (...) se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve” (TEIXEIRA, 1995. p. 23), colocando em destaque a relevância da utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino de língua estrangeira como um recurso do qual todos os educadores devem fazer uso. “El profesor puede motivar o desmotivar a los alumnos. Mucho depende de si les proporciona lo que necesitan, si escoge los temas y actividades apropiados para ellos y de si los alumnos ven el progreso en su aprendizaje” (ALONSO, 1994, p.11), sendo assim, as atividades lúdicas podem ser utilizadas como aliadas para aumentar a afetividade e motivação dos alunos, mantendo de qualquer forma a disciplina e o aprendizado final esperado. Neste caso, o educador conduzirá a aprendizagem que será apresentada aos discentes de uma forma descontraída e na qual eles aprenderão enquanto se divertem, deixando de ser uma obrigação. Desta forma, este trabalho pretende propiciar a reflexão sobre o lúdico no ensino de LE e orientar a elaboração de material didático lúdico para o ensino de língua espanhola para brasileiros.

### 2. METODOLOGIA

Para a elaboração deste projeto foram realizadas leituras sobre a utilização do lúdico como meio aprendizagem no ensino de línguas estrangeiras, bem como sugestões didáticas para o uso desta estratégia. O projeto será desenvolvido ao longo de quatro encontros presenciais, com duração de três horas, no primeiro semestre do ano decorrente. As aulas serão compostas de material teórico e propostas didáticas, sendo o conteúdo teórico ministrado ao princípio de cada

aula de forma expositiva, informando os objetivos e a relevância da atividade lúdica no ensino da língua estrangeira. O conteúdo didático será aplicado em formato de oficinas, com propostas didáticas apresentadas aos participantes, que realizarão as tarefas simulando um contexto real. O princípio metodológico adotado para a aplicação das atividades, e para aquelas que serão propostas, é o enfoque comunicativo que, segundo GARGALLO (1999,p.68), “pone de relevancia el carácter funcional de la lengua como instrumento de comunicación, de manera que son las funciones lingüísticas el eje vertebrador del aprendizaje”, ou seja, priorizando a interação entre os alunos simulando contextos reais, através de atividades lúdicas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como base investigativa para a elaboração deste projeto, foi realizado um questionário com discentes de diferentes semestres do curso de Letras - Português/Espanhol da UFPel, a fim de conhecer suas experiências como alunos de língua estrangeira. Neste questionário, o qual objetivava verificar o uso de atividades lúdicas na aprendizagem, constatou-se que os alunos avaliam positivamente o ensino de língua estrangeira utilizando esta estratégia. Com isto, espera-se, como resultado deste trabalho, fornecer um suporte a mais para os participantes e futuros educadores através das atividades lúdicas, visto que os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula. (CHAGURI, 2006). Ao tornar suas aulas mais dinâmicas, os professores se integram mais com a realidade de cada aluno, possibilitando para este mais segurança e motivação na aquisição e prática desta nova língua, ao aprender enquanto brinca e de uma forma quase inconsciente.

### 4. CONCLUSÕES

Através da participação como ministrante do Curso Básico de Espanhol I, oferecido pela UFPel, no primeiro semestre de 2016, foi percebida a importância de aulas mais dinâmicas e com atividades lúdicas a partir de relatos dos próprios alunos. A maioria dos alunos trabalha e estuda durante toda a semana, mesmo assim sentiam-se motivados em ir para as aulas porque eram como o “happy-hour” da semana (descrição atribuída pelos mesmos), já que conseguiam aprender enquanto se divertiam. “É no âmbito do Enfoque Comunicativo que as atividades propostas aparecem nitidamente associadas à motivação: quanto maior for o interesse no conteúdo e nos procedimentos, e se houver algum tipo de desafio a ser superado, maior será a motivação dos alunos” (FERNÁNDEZ et al., 2012), neste sentido o empenho nas atividades refletia a satisfação dos aprendizes. E assim, surgiu a ideia deste projeto na intenção de compartilhar com os demais colegas essa estratégia de ensino tão gratificante e relevante, propiciando um suporte didático com sugestões para o ensino de língua espanhola, que estimula tanto quem ensina como quem aprende. O uso de atividades lúdicas no ensino de língua estrangeira merecem um destaque como uma ferramenta didática fácil e motivadora em todos os âmbitos, deste modo neste projeto pretende-se abrir espaço para um novo universo de ensino de língua espanhola para os professores e de aprendizagem para os alunos.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO, Encina. **Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo**. Madrid: Edelsa, 1994.

FERNÁNDEZ, Gretel; CALLEGARI, Marília; RINALDI, Simone. **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira - espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas**. São Paulo: IBEP, 2012.

GARGALLO, Isabel S. **Lingüística aplicada a la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera**. Madrid: Editora Arco/Libros, 1999.

GIOVANNINI, Arno; PERIS, Ernesto; RODRÍGUEZ, María; SIMÓN, Terencio. **Profesor en acción**. Madrid: Edelsa, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

SELBACH, Simone. **Língua estrangeira e didática**. Petrópolis: Vozes, 2010.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

### Documentos eletrônicos

NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. (2004). Acessado em 19 de julho de 2016. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/index.php/artigos-e-papers/55-artigos-em-portugues/12-o-ludico-na-aquisicao-da-segunda-lingua>

CHAGURI, Jonathas. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros**. (2006) Acessado em 23 de julho de 2016. Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>

### Dicionários

FERREIRA, Aurélio B. H. **Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. Curitiba: Positivo, 2010.

**Señas: diccionario para la enseñanza de la lengua española para brasileños**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.