

O ENSINO DO ESPANHOL COM ATIVIDADES LÚDICAS PARA APRENDIZES BRASILEIROS¹

Jonathas de Paula CHAGURI – FAFIPA

Resumo

O presente estudo visa uma reflexão sobre o ensino da Língua Espanhola por meio dos jogos. Para a realização deste trabalho centramos a nossa atenção na busca de saberes que pudessem oferecer respostas para a seguinte indagação inicial: Quais contribuições práticas podem ser apresentadas com o emprego de atividades lúdicas nas aulas de espanhol? O objetivo maior deste estudo é encontrar caminhos que possam ser trilhados pelos professores, subsidiados por metodologias práticas de forma a poderem inovar o seu trabalho em sala, utilizando-se dos jogos apresentados e assim desenvolver sentimentos de prazer e crescimento nos educandos. Primeiramente, o trabalho procura evidenciar a importância da atividade lúdica movendo o resgate sócio-histórico sobre a importância do ato de brincar e jogar. No segundo momento, estudamos as contribuições práticas do lúdico no ensino da Língua Espanhola, cujo objetivo é apresentar a importância da ludicidade. Posteriormente, segue-se uma apresentação de algumas possibilidades de atividades lúdicas que podem contribuir para ampliação da Língua Espanhola.

Palavras-chave: professores, língua espanhola, atividades lúdicas.

Resumen

El presente estudio busca una reflexión sobre la enseñanza de la Lengua Española por medio de los juegos. Para la realización de este trabajo centramos nuestra atención en la búsqueda de conocimientos que pudiesen ofrecer contestaciones para la siguiente indagación inicial: ¿Cuáles contribuciones prácticas pueden ser presentadas a través de actividades lúdicas en las clases de español? El objetivo principal de este estudio es buscar caminos que puedan ser seguidos por los profesores, basados en metodologías prácticas que puedan innovar su trabajo en el aula, utilizándose de los juegos presentados y así desarrollar sentimientos de placer y crecimiento en los alumnos. Primeramente, este trabajo intenta poner en evidencia la importancia de la actividad lúdica buscando el rescate socio-histórico sobre la importancia del acto de jugar. En el segundo momento, estudiamos las condiciones prácticas del lúdico en la

¹ Uma versão simplificada deste trabalho encontra-se disponível on-line no espaço de publicações de alunos de Graduação e Pós-Graduação do Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade de Campinas – Unicamp. <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes>>.

enseñanza de la Lengua Española, cuyo objetivo es presentar su importancia. Finalmente, sigue una presentación de algunas posibilidades de actividades lúdicas que pueden contribuir para el agrandamiento de la Lengua Española.

Palabras-clave: profesores, lengua española, actividades lúdicas.

1 Introdução

O jogo, enquanto fato social assume a imagem de um sentido que cada sociedade possa lhe atribuir. Em nosso caso, no Brasil temos como jogo o brinquedo e a brincadeira que são empregados de formas bem diversificadas conforme a sua necessidade. De acordo com Tonelli (2005) isto ocorre devido ao jogo assumir uma imagem de sentido segundo as significações que cada sociedade lhe atribui, isto é, dependendo da época e do lugar, os jogos assumem distintas significações, por isso, o jogo pode assumir diversos sentidos.

Conforme nos postula Kishimoto (1996) o jogo pode ser caracterizado como (1) resultado de um sistema lingüístico,² (2) um sistema de regras³; (3) um objeto⁴. Assim, concordamos com Tonelli (2005) que embora os aspectos particulares dos contextos sociais nos quais os jogos são utilizados devam ser considerados, o uso de tal termo “jogo” não pode ser visto apenas como um simples ato de nomear, já que o emprego de um termo não é um ato isolado e mesmo que de forma implícita, o grupo social que compreende, fala e pensa da mesma forma, faz com que a língua se torne um instrumento de uso particular de uma determinada sociedade.

Desse modo, o jogo no ensino do espanhol ajuda o sujeito a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que propicia ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Partindo dessa perspectiva, fomos conduzidos a elaborar uma pesquisa fundamentada na seguinte pergunta: Quais contribuições práticas podem ser apresentadas com o emprego de atividades lúdicas nas aulas de espanhol?

Diante da indagação inicial que centramos para a busca de saberes que pudessem oferecer respostas ou um norte inicial para este estudo, objetivamos com esse trabalho

² Funciona dentro de um contexto social, pela qual, é estabelecida uma estreita relação entre jogo e linguagem. Assim, o fundamental passa a ser o respeito ao uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

³ Permite identificar uma seqüência estruturada que irá definir sua modalidade. Exemplo: jogo com bola. Dependendo da modalidade pode ser classificado como jogo de futebol ou jogo de queimada com bolas.

encontrar caminhos que possibilitem a utilização dos recursos lúdicos como estímulos ao processo de ensino/aprendizagem de E/LE (espanhol como língua estrangeira), proporcionando ao educando um ambiente de aprendizagem mais prazeroso e motivador.

Em consonância com os dispositivos teóricos de Tonelli (2005) e Kishimoto (1996, 1998), percebemos que o caráter de integração e interação contidas nas atividades lúdicas permite a construção do conhecimento com ações práticas. Por conseguinte, compreendemos a partir das contribuições teóricas das pesquisadoras que a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também, na aquisição de uma LE.

Defendemos, então, que este trabalho é fundamental não só para o ensino de língua espanhola, como também, para o ensino de outras línguas estrangeiras, porque 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. O professor de LE que utiliza atividades lúdicas torna-se mediador do conhecimento, propiciando ao educando espaço para criar e experimentar suas habilidades sem se desligar do mundo real.

Dentro dessa perspectiva, é que apresentamos três sugestões de atividades lúdicas no emprego de ensino de vocabulário, gramática e expressão oral para aulas de língua espanhola.

2 O Lúdico numa Perspectiva Sócio-Histórica

A brincadeira, no panorama sócio-histórico é um tipo de atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais. A partir das asserções de Andrade & Sanches (2005), Szundy (2005) o lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde primórdios da humanidade.

Por meio do estudo de Cardoso (1996) percebemos que as brincadeiras foram ocupando lugar de destaque numa sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais. No que diz respeito a essa mesma perspectiva sócio-histórica vale destacar as pesquisas desenvolvidas por Szundy (2005). Em seus estudos, essa pesquisadora chama atenção para o fator histórico do jogo com uma presença marcante nas diversas atividades características das civilizações antigas, das quais o mito e o culto podem ser citados como exemplos claros dessa influência. Ao criar um jogo entre fantasia e realidade, o homem primitivo procurava, através do mito, dar conta dos fenômenos do mundo.

⁴ É definido na peça que o representa (o xadrez, por exemplo, materializa-se nas peças e no tabuleiro).

No que diz respeito ao culto, os rituais das civilizações antigas eram celebrados dentro de um espírito de puro jogo, no sentido literal da palavra, um jogo entre o bem e o mal.

O papel central reservado ao mito e ao culto nas civilizações antigas permanece intacto em diversas comunidades, nas quais o jogo entre fantasia e realidade, entre o bem e o mal representa a base moral do povo, passada de geração a geração por meio da sabedoria dos membros mais velhos dessas comunidades.

Dessa forma os padrões simbólicos de compreensão e (re)criação são estabelecidos proporcionando instrumentos para o aprendiz.

Na Grécia antiga e em Roma já existiam os jogos educativos, e no século XIX o ensino de línguas é ressaltado pelo desenvolvimento comercial e pela expansão dos meios de comunicação e surgem, assim, os jogos para o ensino de línguas vivias (Kishimoto, 1998, p. 15).

Ao tomarmos como parâmetro às teorias de Dantas (1998, p. 111) “o termo lúdico refere-se à função de brincar (de uma forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe regras)”. Assim, o jogo é como se fosse uma parte inerente do ser humano, sendo encontrado, na Filosofia, na Arte, na Pedagogia, na Poesia (com rimas de palavras), e em todos os atos de expressão (ANDRADE & SANCHES, 2005).

Portanto, o emprego da atividade lúdica, defini-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir. Queremos destacar também, que embora alguns pesquisadores centralizem a ação do lúdico na aprendizagem infantil, o adulto também pode ser beneficiado com atividades lúdicas, tornando o processo de ensino/aprendizagem de línguas mais motivado, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante estresse do dia-a-dia.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então à dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitem aos discentes um maior aprendizado.

Desse modo, a partir dos dispositivos teóricos de certos autores como Antunes (1998), Cardoso (1996), Tonelli, (2005), Szundy (2005), tais autores nos permite apontar que cabe ao professor apropriar novas práticas metodológicas referentes ao ensino de LE, inserindo então atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem a fim de que seja alcançado o objetivo lingüístico.

Contudo, os estudos sobre o emprego do lúdico no processo de ensino/aprendizagem de uma LE, nos levam a apontar alguns questionamentos referentes ao posicionamento de alguns teóricos referente ao emprego do lúdico enquanto instrumento de aprendizagem. Alguns filósofos, e pesquisadores em geral, como em particular na área de Psicologia, Pedagogia, Lingüística e Educação posicionam-se a favor em relação ao uso de atividades lúdicas em sala de aula. Entretanto, os que criticam tal prática em sala de aula, encontra-se Cardoso (1996, p. 37) que afirma que “o jogo em sala de aula apresenta uma conotação negativa, sendo visto como supercialidade e com motivação oculta”. Nesta mesma perspectiva, encontramos também as asserções de Dinello (1982, p. 51) que critica “o jogo na escola por considerá-lo apenas uma aparência de jogo ou como um falso jogo a fim de obter uma falsa resposta esperada”.

Na obra *Didactica Magna* de 1632, um dos grandes educadores dessa época como Comenius apresentou sua concepção de Educação acerca da utilização de recursos lúdicos em um ambiente de aprendizagem. Nesta obra, como Teixeira nos aponta (1995, p. 39) Comenius “pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo”.

Portanto, parece haver um bom senso entre Teixeira (1995) e outros autores aqui arrolados como Szundy (2005), Tonelli (2005), Andrade & Sanches (2005) em reconhecer a importância das atividades lúdicas não só nas diversas áreas do saber, mas também no que se diz respeito ao ensino de línguas.

Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos tornem-se mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir a aula. Nessa perspectiva, as atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino da matemática, contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira, pois, assim, ela facilitará o aprendizado da mesma e motivará, tanto crianças como adultos, a aprenderem.

Por essa razão é que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem às atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de uma LE.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de

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

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro caráter apenas lúdico pode ser caracterizado da seguinte forma:

Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (Nunes, 2004, p. 12).

Obviamente, uma atividade lúdica, nunca deve ser aplicada sem que se tenha um benefício educativo, ou seja, nem todo jogo pode ser visto como material pedagógico, até porque, Kishimoto (1998) e Szundy (2005) apontam que a atividade lúdica no processo de ensino/aprendizagem é um dos fatores que integra aquisição de uma LE que o aprendiz esteja em contato, o qual ocorre gradativamente e inconscientemente de forma a resultar uma comunicação natural.

3. A Brincadeira sobre o Olhar de Piaget e Vygotsky

Diante do fato, que por meio de uma aula lúdica, o aluno passa a ser estimulado, ocorrendo um novo processo em seu aprendizado, consideramos necessário abordar, de forma geral, os diversos aspectos que envolvem as contribuições teóricas, primeiramente de Piaget, e, em seguida, de Vygotsky quanto à interação da ludicidade em um ambiente de aprendizagem, sendo este ambiente as aulas de E/LE.

Nos estudos realizados pelo psicólogo suíço Jean Piaget, que chegou a formulação teórica do desenvolvimento infantil, observa-se que o desenvolvimento mental de acordo com sua fase na infância não existe estágios bem marcados de uma fase a outra, mas de modo geral, ele caminha no sentido das preocupações com o concreto e o imediato para o abstrato.

Contudo, o indivíduo pode mostrar um pensamento maturo através de operações que exigem o uso de palavras a revelar em seus desenhos baixa capacidade para abstração. (GADOTTI, 1999).

O que Piaget observa na análise do desenvolvimento infantil é que no 1º semestre de vida as funções sensoriais são predominantes, e os dois primeiros anos, a atividade mental tem o objetivo de explorar o ambiente, pois o tamanho e a forma dos objetos despertam os interesses na criança.

No segundo e terceiro ano a preocupação é com a linguagem, um dos períodos no qual surge a visão do por que e para quê, aparecendo o faz de conta.

Depois do terceiro ano até a idade escolar, a preocupação maior é consigo mesmo e a criança mostra-se preocupada em formar um próprio conceito de sua pessoa, trata-se do período egocêntrico.

No período escolar os interesses são culturais. As crianças querem conhecer tudo e se empolgam com os relatos de aventuras. Devido a estes constantes interesses culturais, a atenção e a curiosidade que é comum a toda criança é a principal responsável por seus interesses.

Consideramos também relevante basearmos a discussão dessa temática a respeito da atenção e curiosidade da criança nas idéias de Krashen (1988), pois, a criança processa o desenvolvimento da linguagem durante a infância, e este período é uma das faixas etárias de vida da criança, como a mais indicada para exploração do aprendizado de um idioma, e, neste caso, os professores de LE têm como recurso o emprego do lúdico para fins de motivação para aprendizagem do E/LE.

Para Piaget (1975), há atividade lúdica e não lúdica, o que difere é a variação de graus nas relações de equilíbrio entre o eu e o real, ou seja, entre a assimilação (aplicação de experiências anteriores a uma nova situação incorporando-a), e a acomodação (modificação de experiências anteriores fazendo um ajuste a uma nova situação). Dessa forma, a criança vai se transformando enquanto ser pensante.

Portanto, a brincadeira infantil é uma assimilação quase pura do *real* ao *eu*, não tendo nenhuma finalidade adaptativa. Há uma necessidade da criança pequena adaptar-se ao mundo

social dos adultos, no entanto, há uma estranheza dos interesses e das regras, como também, da infinidade de objetos, acontecimentos e relações, pois a criança ainda não os compreende.

Para este estudioso, a criança não consegue satisfazer as suas necessidades afetivas e intelectuais nesse processo de adaptações ao mundo adulto (SZUNDY, 2005).

Evidencia-se, portanto, que Piaget considera que a brincadeira não tem finalidade adaptativa, que não provoca um aprimoramento dos esquemas mentais, ou de ação, da criança como sabemos defendidos por ele. Afirma que a função simbólica tem a sua importância na ampliação das fronteiras da inteligência e que ela só progride com o desenvolvimento da própria inteligência, isto é, à medida que o pensamento da criança se desenvolve é que a sua linguagem vai se formando. Isto só ocorre porque o próprio jogo estimula o desenvolvimento da inteligência.

O que leva a crer que, embora o jogo simbólico seja importante para ampliar o campo de ação da inteligência, o seu desenvolvimento está subordinado ao desenvolvimento da própria inteligência. (SZUNDY, 2005).

Vale ressaltar que Piaget e Vygotsky têm características distintas quanto à função da brincadeira no desenvolvimento infantil. Para que possamos entender melhor essa temática no desenvolvimento da criança precisamos conhecer a concepção que Vygotsky tem sobre o uso dos jogos e a função simbólica.

Em seus estudos, Vygotsky (1991) afirma que a criança ao nascer já faz parte de um grupo, no qual, com a vivência, ocorre a interação. A criança vai acumulando experiências e mais tarde atribui significados interpretando-as e modificando-as de acordo com seu meio. As modificações são possíveis devido à capacidade que o indivíduo tem de percepção, de reflexo, de memória, as quais este autor chama de fatores biológicos.

Ao lado de sua preocupação com a questão do desenvolvimento, enfatiza a importância dos processos de aprendizado, que está relacionado ao desenvolvimento, desde o nascimento da criança.

Analisando o desenvolvimento da brincadeira, nas relações sociais da criança com o mundo adulto, Vygotsky (1991) argumenta que ocorrem algumas modificações no desenvolvimento da criança na idade pré-escolar. Nesse período, a criança passa a se interessar por uma esfera mais ampla da realidade e sente necessidade de agir sobre ela. Agir sobre as coisas é considerado a principal forma de que a criança dispõe para conhecê-las e compreendê-las. A criança esforça-se para agir como um adulto. Será possível que, através da brincadeira, ela satisfaça essas necessidades.

A situação imaginária da brincadeira decorre da ação da criança. Ou seja, a tentativa da criança reproduzir as ações do adulto em condições diferentes daquelas em que elas ocorrem na realidade é que dá origem a uma situação imaginária. Isso significa que a criança não imagina uma situação para depois agir, brincar. Ao contrário, para imaginar, ela precisa agir (VYGOTSKY apud FONTANA & CRUZ, 1997, p. 123).

Para Vygotsky (1991), a brincadeira tem papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança. Ao substituir um objeto pelo outro, a criança opera com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que se baseia nos significados, e não nos objetos. Por outro lado, para Piaget (1975), a importância da brincadeira, no desenvolvimento, consiste no fato de possibilitar – pela aplicação de esquemas conhecidos a objetos inadequados – a transformação do significado dos objetos e a criação de símbolos lúdicos individuais. Num símbolo lúdico, como pedacinhos de biscoito que representam bolo, um objeto é evocado por outro, ao qual são atribuídas as qualidades daquele.

Diante disso, Fontana & Cruz (1997) exemplificam um aspecto prático quanto ao que queremos enunciar neste trabalho. Os pesquisadores mostram que o conceito da escola para um adulto não se refere a uma ou várias escolas que ele conhece, mas corresponde a uma generalização, a uma idéia de escola em seus múltiplos aspectos.

Um aspecto importante que ainda queremos acrescentar é o fato que quando a criança assume um papel na brincadeira é preciso que obedeça a determinadas regras. Ela precisa fazer escolhas conscientes. Quanto ao jogo, a criança faz coisas que ainda não consegue realizar no cotidiano. Não tem ainda o poder de decisão, não decide as coisas com antecedência, acaba sempre submetendo seu comportamento a regras importantes, em que sempre obedece a uma autoridade exterior.

O fato da criança em idade pré-escolar, ter dificuldade para fazer distinção entre o significado dos objetos e suas características faz com que Vygotsky (1991) considere que a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal: no brinquedo, a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade (FONTANA & CRUZ, 1997).

Em consonância com Szundy (2005) e Kishimoto (1998), o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações aparecem no brinquedo, que se constitui o mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

A distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, é que Vygotsky (1991) chama de zona de desenvolvimento proximal.

Na situação de brincar é possível à criança colocar desafios e questões, que vão além de seu comportamento diário, pela qual levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos, pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência.

A brincadeira pode também ser considerada como um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças, com diferentes pontos de vista. Uma rica experiência que possibilita às crianças a tentativa de resolver a contradição da liberdade de brincar no nível simbólico, em contraposição às regras por elas estabelecidas, assim como o limite da realidade, ou das regras dos próprios jogos, aos desejos colocados.

Portanto, será na vivência desses conflitos, que as crianças podem enriquecer a sua relação indo assim na direção da autonomia e cooperação, compreendendo e agindo na realidade de forma ativa e construtiva.

A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, na qual o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Ao definir papéis a serem representados, dando significados diferentes aos objetos para uso no brinquedo, e no processo de administração do tempo e do espaço, em que vão definindo os diferentes temas dos jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e construir sistemas de representação, (VYGOTSKY, 1991).

A imaginação, a imitação e a regra são três características que estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras e podem aparecer, também, no desenho, considerado enquanto atividade lúdica. Sendo que cada uma dessas características pode aparecer de forma mais evidente em um tipo ou outro de brincadeira, tendo em vista a idade e a função específica que desempenham junto às crianças.

Apesar de Piaget (1975) e Vygotsky (1991) sustentarem suas teorias sobre o lúdico em torno da criança de forma distintas entre si, julgamos necessário abordar tais questionamentos a fim que pudéssemos levantar todo o estado da questão em torno da ludicidade quando nos

referimos aos aspectos de ensino/aprendizagem, e, neste caso, tratando deste aspecto em torno da aquisição do E/LE.

É possível, portanto, constatar que os construtos teóricos de Piaget se preocupam com a elaboração do conhecimento do indivíduo, de forma a buscar resposta em um estudo centrado no desenvolvimento do pensamento da criança o qual chamou da Psicologia Genética. Por outro lado, junto às asserções de Rego (1995) percebemos que o ponto de vista de Vygotsky está pautado no desenvolvimento humano, sendo compreendido não como a decorrência de fatores isolados que amadurecem, nem tampouco de fatores ambientais que agem sobre o organismo controlando, mas sim, por meio de trocas que sejam recíprocas, que se estabelecem durante toda a vida, entre indivíduo e meio, cada aspecto fluindo sobre o outro. Assim sendo, em respeito aos estudos sobre o ato de brincar, o que se acentua como edifício teórico deste trabalho é o estudo de concepção vygotskiano que mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brinquedo, a atuação no mundo imaginário, se estabelece conforme Vygotsky (1991) de regras a serem seguidas criando a zona de desenvolvimento proximal, na medida em que impulsionaram conceitos e processos em desenvolvimento.

Desse modo, a partir das asserções teóricas feitas até o momento, passamos a abordar no próximo item os conceitos gerais sobre as contribuições das atividades lúdicas na aquisição de uma LE, no caso especial deste trabalho o E/LE.

4. A Finalidade e a Aplicação das Atividades Lúdicas nas Aulas de Língua Espanhola

Quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então, ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra, o tempo de duração da atividade.

A intervenção do professor deve ocorrer no momento certo, estimulando-os para a reflexão, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Assim o aluno poderá descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, assimilando o conteúdo em pauta.

Ressaltamos que, a mediação é essencial, tornando-se concreta a partir do momento que o professor domina o conteúdo. Só assim ele poderá propor uma atividade lúdica com

objetivos além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

Pensando na prática do professor em sala, propusemos em fazer uma seleção de atividades lúdicas, sendo tais atividades reelaboradas, numa tentativa de mostrar que existem possibilidades de construir jogos que sejam práticos, usando conteúdos da língua espanhola.

Creemos que a atividade lúdica pode ter função de motivação e suscitação do desejo de aprender, que é algo que todos professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse.

É preciso preparar atividades que resgatem conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e façam o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. De acordo com Piletti (1987) o emprego das atividades lúdicas pode trabalhar as quatro habilidades lingüísticas⁵ de uma LE juntamente com as estratégias de aprendizagem tais como as metacognitivas⁶, cognitivas⁷ e sócioafetivas⁸.

Na ótica dos estudos de Prange & Castro citado por Andrade & Sanches (2005), as atividades lúdicas podem ser classificadas de acordo com sua habilidade. Tal habilidade segue-se como (1) jogos de vocabulários, (2) jogos de estruturas gramaticais e (3) jogos de expressão oral.

Por conseguinte, apresentamos três sugestões de jogos que posteriormente poderão ser aplicados na prática em sala de aula, tendo como prioridade estratégias de aprendizagem e as habilidades lingüísticas citadas já acima. Vale ressaltarmos que o objetivo de cada jogo será tratado dentro do quadro metodológico que propomos neste trabalho, por acharmos mais pertinente o entendimento de cada item que é proposto na reelaboração das atividades. Em seguida, após a cada quadro, segue-se então o encaminhamento metodológico de cada uma das atividades lúdicas aqui sugeridas.

Jogo de Vocabulário

⁵ Ouvir, falar, ler e escrever.

⁶ Atenção, identificação de um problema, planejamento, organização, etc.

⁷ Dedução, indução, elaboração, transferência de conhecimento.

⁸ Cooperação, autocontrole, etc.

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

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

Quadro 1: síntese dos aspectos metodológicos acerca da atividade com vocabulário.

Encaminhamento Metodológico: O professor pedirá aos alunos que coloquem as roupas sobre uma mesa para visualização. Em seguida cada aluno pegará uma peça de roupa e deverá buscar o seu nome por meio dos dicionários ilustrados⁹ que estarão fixados na sala de aula. Posteriormente, os alunos farão um círculo onde trocarão as peças de roupas em sentido horário falando seus respectivos nomes em espanhol. Quando todos já souberem os nomes das roupas cada aluno em seu respectivo lugar fará um desenho redondo no chão, ou marcará com uma fita adesiva o seu lugar com um símbolo (X). Deve ser deixado um lugar vazio marcado pela fita adesiva ou com o desenho feito com o giz. O aluno que está à direita do lugar vazio, fala o nome de uma peça de roupa que esteja com o outro aluno. O que possui essa peça de roupa deverá imediatamente se dirigir ao lugar vazio, deixando, então o espaço vazio onde estava. É repetida a situação até que todas as peças de roupas sejam repetidas, ou até que o professor ache suficiente a duração do jogo.

Jogo Gramatical

Este tipo de jogo ajuda a fixar certos conteúdos já aprendidos, e ainda trabalha certas regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas. A atividade segue-se como 'Mi compañeros de clase'.

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

Quadro 2: síntese dos aspectos metodológicos acerca da atividade gramatical.

Encaminhamento Metodológico: O professor pedirá aos alunos, com certa antecedência, que os mesmos tragam suas fotos para reparti-las entre os companheiros. O aluno descreve o companheiro da foto sem dizer de quem se trata. Somente limitando-se a dar as características físicas e psicológicas do companheiro. O grupo deverá descobrir quem é quem. Durante a atividade, o aluno utilizará estruturas no presente e passado simples, pronomes pessoais e demonstrativos, pela qual o professor esclarece as dúvidas em geral, sem apontar erros em particular a produção oral de cada aluno.

Jogo de Expressão Oral

Concordando com Andrade & Sanches (2005) e Szundy (2005) este tipo de jogo envolve a competência discursiva, isto é, a produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a língua estudada e incluem a escrita e a expressão real de fala.

⁹ A opção dos dicionários ilustrados é opcional. Portanto, cabe ao professor caso achar pertinente elaborar tal material para a realização da atividade.

A atividade sugerida segue-se como *El tiempo libre de los artistas*.

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

Quadro 3: síntese dos aspectos metodológicos acerca de atividade com oralidade.

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

Por conseguinte, segue a sugestão dos dois textos para aplicação deste jogo.

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

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

Quadro 4: Exemplos de textos para aplicação do jogo El tiempo libre de los artistas.

Considerações Finais

Como se procurou explicitar, por meio de um levantamento teórico, notamos que as atividades lúdicas são um instrumento importante no ensino/aprendizagem de E/LE. Por isso, tentamos transmitir que o lúdico propicia uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla para a aprendizagem do aluno.

Quando falamos das atividades lúdicas em aulas de Língua Espanhola, queremos mostrar que o mesmo serve-se como um norte inicial para outros estudos em relação ao uso de atividades lúdicas no contexto de ensino/aprendizagem de E/LE. Além de discutir o processo de construção de conhecimento dos jogos proposto neste trabalho, possibilitamos um caminho para que o professor articule teoria e prática a fim de que seja utilizada em sala de aula, para criar e elaborar novas condutas no valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

Como todo enunciado completo tem um começo e um fim determinado, encerramos, aqui, a discussão do presente trabalho, esperando que as contribuições práticas aqui sugeridas sejam significativas tanto para a prática do professor em sala de aula, quanto para o aprendizado do idioma espanhol.

Referências

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia, *Anais...* Rolândia: FACCAR, 2005. ISSN: 1808-2548.

ANTUNES, C. *Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

CARDOSO, R. C. T. *Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola*. 1996. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas.

DANTAS, H. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). *Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

DINELLO, R. *El Derecho al Juego*. Buenos Aires: Nordan Comunidad, 1982.

FONTANA, R; CRUZ, N. *Psicologia e Trabalho Pedagógico*. São Paulo: Atual, 1997.

GADOTTI, M. *Histórias das idéias Pedagógicas*. São Paulo: Ática, 1999.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. In: _____. (org) *Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

KRASHEN, S. D. *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Prentice-Hall International. 1988.

NUNES, A. R. S. C. A. *O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua*. (2004) Disponível online em: <http://www.linguaestrangeria.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso em 30-04-2006.

PIAGET, J. *A Formação do Símbolo na Criança*. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PILETTI, C. *Didática Geral*. São Paulo: Ática, 1987.

REGO, T.C. *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

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

TONELLI, J. R. A. Jogos de Leitura e Ensino de Línguas. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004. Rolândia. *Anais...* Rolândia: FACCAR, 2005. 06 f. ISSN: 1808-2548.

SZUNDY, P. T. C. *A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva*. 2005. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

VYGOTSKY, Lev. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.