

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA PARA APRENDIZES BRASILEIROS

Jonathas de Paula Chaguri
jo_chaguri@hotmail.com

Resumen: El estudio presente busca una reflexión en la enseñanza del Idioma español a través de los juegos. El objetivo más grande de este estudio es presentar posibilidades de actividades lúdicas que pueden contribuir al agrandamiento del Idioma español.

INTRODUÇÃO

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Este trabalho, de forma sucinta sugere alguns caminhos que possibilite a utilização dos recursos lúdicos como estímulos ao processo de aprendizagem de Língua Estrangeira (LE), em particular o espanhol, proporcionando ao educando um ambiente mais prazeroso e motivador.

O caráter de integração e interação contidas nas atividades lúdicas permitem a integração do conhecimento com ações práticas, Chaguri (2004), pois, segundo Vygostky, a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também na aquisição de uma LE.

Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural. Por meio da ótica do psicólogo suíço Jean Piaget pode-se notar que a concepção dos jogos não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. (JUY, 2004).

Nosso objetivo é auxiliar o processo de aquisição de conhecimento de uma LE do educando a partir de recursos proporcionado pelo jogo de forma a mostrar uma prática pautada nos jogos, para que os educadores possam dinamizar o ensino de língua espanhola.

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.

Como não poderíamos deixar de ser, após as leituras necessárias o trabalho apresenta três sugestões de atividades lúdicas no emprego de ensino de vocabulário, gramática e expressão oral para aulas de Língua Espanhola.

1. 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. O lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde dos primórdios da humanidade. (Andrade e Sanches, 2006); (Szundy, 2005).

Por meio dos estudos de Cardoso (1996) 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. 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 e Sanches, 2005).

Em concordância com Andrade e Sanches, podemos arriscar-nos em afirmar que o jogo não necessita essencialmente de um ganhador e de um perdedor.

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 centralizam 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 a dimensão educativa. SZUNDY (2005). Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

Por conseguinte, por meio dos dispositivos teóricos de Andrade e Sanches (2005), Nunes (2004), Antunes (1998), Cardoso (1996), Szundy (2005) tais dispositivos, nos permite em 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 Berne apud Cardoso (1996, p. 37) que afirma que “o jogo em sala de aula apresenta uma conotação negativa, sendo visto como superficialidade e com motivação oculta”. Já Dinello (1982, p. 51) critica “o jogo na escola por considera-lo apenas uma *aparência de jogo* ou como um *falso jogo* a fim de obter uma falsa resposta esperada”.

Entretanto, observa-se, pois que alguns dos grandes educadores como Comenius, em sua obra *Didactica Magna em 1632*, apresentou a sua concepção de Educação. 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 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.

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

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 um 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, On-Line)

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 aquisição 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.

2. 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. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

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, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração.

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 atividades lúdicas, 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 resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça 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.

O emprego das atividades lúdicas podem trabalhar as quatro habilidades lingüísticas¹ de uma LE juntamente com as estratégias de aprendizagem tais como as metacognitivas², cognitivas³ e sócioafetivas⁴. (Piletti, 1987).

Na ótica dos estudos de Prange & Castro apud ANDRADE e SANCHES (2005), as atividades lúdicas podem ser classificadas de acordo com sua finalidade. Tal finalidade segue-se como (1) jogos de vocabulários, (2) jogos de estruturas gramaticais e (3) jogos de expressão oral. Quando utilizamos uma atividade lúdica em nossas aulas, é necessário conhecer tal atividade, e, o mais importante é deixar claro aos alunos o objetivo da atividade que é não é o ato de ganhar ou perder, mas sim elaborar hipótese embasada no conhecimento prévio.

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 de comparações 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 sugerida.

2.1. Jogo de Vocabulário

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).

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 ilustrados⁵ 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 na LE em estudo. 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 vazio o lugar 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.

2.2. 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.

Encaminhamento Metodológico: O professor pedirá aos alunos, com uma 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.

2.3. Jogo de Expressão Oral

Concordando com ANDRADE e SANCHES (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. A atividade sugerida segue-se como *El tiempo libre de los artistas*.

Habilidades	Estratégias	Objetivo	Objetivo	Nível	Material
-------------	-------------	----------	----------	-------	----------

		Comunicativo	Gramatical	Lingüístico	
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.

Encaminhamento Metodológico: Apresentam-se as duas fotos aos alunos sem traçar qualquer menção entre ambas as fotos. O professor dividirá a sala em duas equipes e cada equipe fará perguntas 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 tal figura usada pelas equipes. Desse modo, seguem-se os textos para aplicação deste jogo. *Texto (1):* Sandy es una popstar. Ella viaja siempre para realizar shows. Ella siempre tiene clases de danzas y canto para hacer sus shows. Cuando tiene tiempo libre, Sandy prefiere oír distintos tipos de canciones. *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 tiente usarlo bien. Le gusta viajar con su familia y hacer distintas actividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se procurou explicitar, por meio de um breve 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 espanhol, queremos mostrar no presente trabalho, que o mesmo serve-se como um norte inicial para outros estudos em relação ao uso de atividades lúdicas no contexto de ensino/aprendizagem de 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 aprendiz 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.
- CHAGURI, J. P. **Jogos: uma maneira lúdica de se aprender a língua inglesa**. Loanda, [2004]? No prelo.
- 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.
- JUY, A. F. **Brincando Também se Aprende Português**. 2004. Monografia. (Trabalho de Conclusão do Curso de Letras) – FACINOR, Loanda.
- KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. In: _____. (org) **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. (2004) Disponível on-line em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso em 30-04-2006.
- PILETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo: Ática, 1987.
- TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- 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 Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

2 atenção, identificação de um problema, planejamento, organização, ect.

3 dedução, indução, elaboração, transferência de conhecimento.

4 cooperação, autocontrole, ect.

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