

A LUDICIDADE NAS AULAS DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PROJETO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA COM ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Milena Gonçalves Duarte¹
Ionally Santos Albuquerque²
Aluska Maria Luna da Silva³
Gilda Carneiro Neves Ribeiro⁴

INTRODUÇÃO

Não podemos negar que o lúdico se faz presente na vida do ser humano e durante algumas etapas tem uma contribuição maior. Destacamos aqui, então, o processo de aprendizagem do indivíduo durante a educação básica, que vai desde a infância até a adolescência. Tendo consciência da importância da educação lúdica, buscamos em nossa prática docente realizar atividades nas quais pudéssemos fazer uso da ludicidade como ferramenta principal de ensino/aprendizagem.

Mesmo sabendo que a educação através de aspectos lúdicos tem grande contribuição para o desenvolvimento intelectual dos alunos, ainda são poucos os professores que optam por utilizar esta ferramenta. A maioria ainda segue o modelo do ensino tradicional e livros didáticos que, nem sempre, trazem atividades lúdicas como sugestão.

Segundo LOURENÇO (2007), Os jogos ampliam os conhecimentos linguísticos, ajudando aos alunos a realizarem as atividades de forma prazerosa, além de desenvolverem o raciocínio, a lógica, a criatividade, a autonomia e o companheirismo entre as colegas, melhora também a capacidade de trabalharem em equipe. Seguindo esse pensamento podemos então perceber que inovar tem suas vantagens, e que utilizar o lúdico tem seus pontos positivos, pois pode servir como motivação para os alunos participarem da aula fazendo da sala um lugar agradável e prazeroso, quando muitas vezes a realidade mostra uma imagem contrária. Além da contribuição para com o intelecto também é possível que durante estas “brincadeiras” se desenvolva um melhor relacionamento entre colegas, facilitando, assim, a vida do aluno no processo de socialização.

Nosso trabalho foi desenvolvido com alunos do 2º ano do ensino médio da educação básica da Escola Cidadã Integral Assis Chateaubriand, localizada na cidade de Campina Grande no estado da Paraíba, que é uma das escolas campo do Programa Residência Pedagógica/ CAPES, Subprojeto Letras Espanhol (UEPB). Nosso intuito foi facilitar o estudo dos assuntos de gramáticas, pois aí residem as principais dificuldade por parte dos alunos. O assunto

¹Graduanda do Curso de Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba-PB, aluna bolsista CAPES do programa Residência pedagógica milenaduarte14@gmail.com;

²Graduanda do Curso de Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba-PB, aluna bolsista CAPES do programa Residência pedagógica ionally.santos@gmail.com;

³Especialista em Língua Espanhola pela Faculdade Signorelli, EAD / Campina Grande/PB, preceptora - bolsista CAPES do programa Residência pedagógica aluskaaluna@hotmail.com;

⁴Professor orientador: Profª Drª., Universidade Estadual da Paraíba - PB/ bolsista CAPES do programa Residência pedagógica profgilda23@gmail.com.

selecionado com base nos conteúdos programáticos, para o terceiro bimestre do ano letivo de 2019, na disciplina de língua espanhola, foi “os vários usos dos porquês” e foi ministrado em duas aulas. O objetivo deste trabalho foi desfazer as imagens negativas que muitas vezes são criadas pelos alunos em relação a esse tipo de assunto. De início, utilizamos o método gramática- tradução para a exposição do conteúdo e em seguida, o jogo do dado como recurso auxiliar para a compreensão e fixação do conteúdo; no final da atividade percebemos a interação no discurso do aprendiz, além de sua capacidade de inserir outros no discurso, favorecendo assim a possibilidade de atuar no mundo social.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Iniciamos de uma maneira mais tradicional usando o quadro de louça para a exposição do conteúdo gramatical “os vários usos dos porquês” em espanhol, fazendo a utilização do método gramática-tradução para os exemplos, que eram colocados em frases em espanhol e em seguida era feita a tradução para que os alunos tivessem uma melhor compreensão e assim fossem tirando as dúvidas quando surgiam. Após a exposição do conteúdo foi pedido que os alunos se dividissem em grupos de cinco pessoas para a realização da atividade. Durante a realização da atividade utilizamos um dado criado por nós mesmos; no dado havia questões e desafios também de nossa elaboração, para que a atividade iniciasse de forma lúdica. Após a formação dos grupos, foi explicado de uma maneira simples, como seria desenvolvida a atividade, que era organizada da seguinte forma: cada grupo, por vez, elegia um representante para pegar e jogar o dado de forma que no final todos do grupo participassem, assim, o aluno que estava na vez jogava o dado e o lado no qual caísse teria que pegar um papel que havia nele uma pergunta ou um desafio sempre com ligação ao conteúdo estudado, o grupo poderia ajudar o colega na resposta caso soubesse e tinham um tempo de três minutos para dar sua resposta. Se o grupo não soubesse a pergunta o desafio passava para o grupo seguinte. A cada acerto o grupo marcava 10 pontos e com cinco minutos para o final da aula o grupo com a maior pontuação vencia o jogo e ganhava um brinde, como reforço positivo sobre seu desenvolvimento na atividade e na aula.

DESENVOLVIMENTO

Esse trabalho foi desenvolvido com base nas pesquisas de Lourenço (2007) sobre a importância do lúdico na aprendizagem de espanhol como língua estrangeira, e de Chaguri (2009) acerca do ensino de espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros.

Lourenço (2007) busca investigar a importância do lúdico na aprendizagem de espanhol como língua estrangeira, para comprovar o valor deste recurso como elemento motivador na aquisição linguística do aluno. Após pesquisa de campo ela destaca a importância do lúdico na vida do aluno.

Constatamos, através de pesquisa de campo, que a criança e o adolescente teriam uma resistência à escola e ao ensino escolar, entre outras causas também porque o ensino não é lúdico, não é prazeroso. Assim acreditamos que o uso de atividades lúdicas nas escolas podem contribuir para tornar a sala de aula um ambiente mais agradável e motivador, uma vez que através das atividades lúdicas o aluno explora sua criatividade, melhora sua auto confiança, apresentando um maior aproveitamento das aulas. (Lourenço, 2007, p.10)

Os jogos, por si só, não são responsáveis pela aprendizagem, mas servem como uma ferramenta mediadora desse conhecimento, como destaca a autora.

Os jogos não apresentam a aprendizagem em si, mas tem uma função de aumentar os conhecimentos linguísticos e extra-linguísticos dos alunos. Além de serem estratégia de motivação da aprendizagem, melhoram a capacidade do aluno de trabalhar em equipe, desenvolvem a auto-estima, a cooperação, a socialização, a humanização e a cooperação. (Lourenço, 2007, p.11)

Nas pesquisas de Chaguri (2009), o objetivo principal é visar uma reflexão sobre o ensino de língua espanhola por meios de jogos e encontrar caminhos para que possam ser trilhados por outros professores. Ele ressalta a importância do papel do professor neste meio em relação a ter conhecimento do método a ser utilizado, e também levando em consideração que tudo e qualquer atividade deve ser pensada e bem elaborado antes de pôr em prática.

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. (Chaguri, 2009, p.83)

A partir desse ponto de vista podemos perceber que é de extrema importância que o professor mediador tenha o conhecimento a respeito dessa prática pedagógica, e também que conheça a turma para saber como será o desenvolvimento da atividade, pois além do papel do professor ser fundamental, o papel do o aluno é essencial.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado deste trabalho foi positivo, pois conseguimos fazer com que todos os alunos participassem e compreendessem o assunto de forma mais dinâmica, com isso atingimos nosso objetivo de desfazer a imagem negativa criadas pelos alunos sobre o conteúdo. Eles puderam perceber que tudo depende da forma que se é abordado e eles podem levar essa reflexão para vida, porque também deve ser pensado as formas de abordar determinado conteúdo na vida social, levando em consideração sempre o respeito ao próximo, pois assim como um conteúdo gramatical pode gerar uma imagem negativa, uma palavra mal dita em um determinado contexto pode gerar consequências enormes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que, o ensino através de atividades lúdicas, mesmo sendo uma ótima estratégia, ainda é pouco utilizado, às vezes por comodismo do professor ou até mesmo pela insegurança de experimentar o novo. Contudo, sabemos que esta não é uma prática pedagógica simples, pois requer tempo para a elaboração e requer muito do professor. Mas pensando pelo lado positivo, há muitas vantagens tanto para o aluno como para o professor. Podemos destacar, também, que a ludicidade pode promover um empenho maior na socialização dos alunos, visto que, se é dada a oportunidade para que todos exponham suas opiniões e que possam trocar

informações com seus colegas em sala, ajudando assim os alunos a perder o medo e a vergonha de falar em público.

Palavras-chave: Interação; Reflexão; Espanhol; Ensino aprendizagem; Lúdico.

REFERÊNCIAS

CHAGURI, J.P, **O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros.** Revista X, v.2, 2009.

LOURENÇO, A.C, **A importância do lúdico na aprendizagem de espanhol como língua estrangeira,** Curitiba, 2007.