



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

ANA BEATRIZ DE SOUZA SILVA

**ENSINO LÚDICO DA ORALIDADE EM LÍNGUA ESPANHOLA: ESTRATÉGIAS DE
TRANSPOSIÇÃO DE ATIVIDADES VIRTUAIS PARA O USO EM SALA DE AULA**

PAU DOS FERROS

2023

ANA BEATRIZ DE SOUZA SILVA

**ENSINO LÚDICO DA ORALIDADE EM LÍNGUA ESPANHOLA: ESTRATÉGIAS DE
TRANSPOSIÇÃO DE ATIVIDADES VIRTUAIS PARA O USO EM SALA DE AULA**

Monografia apresentada ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas.

**ORIENTADORA: Prof. Ma. Antonia
Karolina Bento Pereira**

PAU DOS FERROS

2023

Catlogação da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

S586e Silva, Ana Beatriz de Souza
ENSINO LÚDICO DA ORALIDADE EM LÍNGUA
ESPAÑHOLA: ESTRATÉGIAS DE TRANSPOSIÇÃO DE
ATIVIDADES VIRTUAIS PARA O USO EM SALA DE
AULA. / Ana Beatriz de Souza Silva. - Pau dos Ferros,
2023.

41p.

Orientador(a): Profa. M^a. Antonia Karolina Bento
Pereira.

Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em
Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. oralidade. 2. ludicidade. 3. língua espanhola. 4.
transposição de atividades. I. Pereira, Antonia Karolina
Bento. II. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.
III. Título.

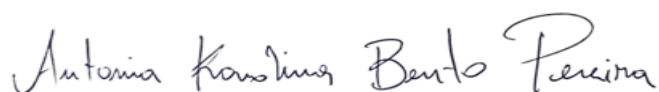
ANA BEATRIZ DE SOUZA SILVA

**ENSINO LÚDICO DA ORALIDADE EM LÍNGUA ESPANHOLA: ESTRATÉGIAS DE
TRANSPOSIÇÃO DE ATIVIDADES VIRTUAIS PARA O USO EM SALA DE AULA**

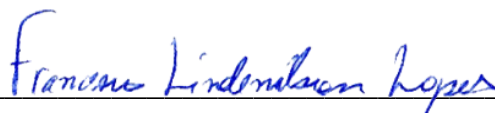
Monografia apresentada ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas.

Aprovada em: 25/08/2023.

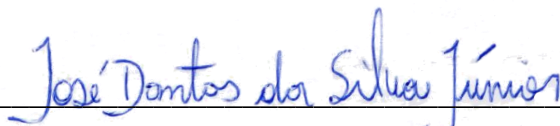
Banca Examinadora



Prof. Ma. Antonia Karolina Bento Pereira
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN



Prof. Dr. Francisco Lindenilson Lopes
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN



Profa. Dr. José Dantas da Silva Júnior
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

AGRADECIMENTOS

Glorifico e agradeço a Deus por finalizar essa monografia e o curso de Letras, pois foi Ele que me concedeu forças em todos os momentos, principalmente nos que eu quis desistir.

Agradeço aos meus pais, Lucia e Françueldo, porque mesmo sem entenderem com é a graduação, sempre me motivaram e não mediram esforços para me ajudar, com palavras de ânimo e me inspirando a ser forte.

Agradeço aos familiares, que sempre vibraram com as minhas conquistas e me ajudaram.

As minhas amigas que mesmo morando longe se alegraram comigo e me ajudaram, e as que estão por perto também, que sempre com palavras de ânimo me impulsionavam a não desistir.

De modo especial também as minhas clientes, que sempre me desejaram o melhor e vibraram com as minhas alegrias, nunca se incomodando em me ajudar, pelo contrário fazendo de coração.

Ao meu marido Alex, que sempre respeitou os meus momentos difíceis dentro da universidade e sempre me incentivou a continuar quando eu queria parar. Tranquilizou a minha mente e não poupou esforços para me ajudar em tudo que precisei.

As minhas amigas Joyce e Leticia, pelas manhãs cheias de risadas, dos sufocos nas apresentações, as ajudas durante as provas e a amizade que construímos para além da universidade.

Agradeço a minha orientadora Karol, por compartilhar seus conhecimentos e ser compreensiva.

Ao professor Junior que me ajudou a sair do zero, quando eu não sabia muito bem sobre o que eu queria escrever.

E do fundo do meu coração expresso gratidão à equipe de professores do curso de letras língua espanhola, todas as experiências e aprendizados ficarão guardados.

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo analisar o uso da ludicidade com atividades virtuais modificadas para o ensino da oralidade em língua espanhola. Para tanto, utilizou-se da pesquisa descritiva e bibliográfica, de abordagem qualitativa. Buscou-se, inicialmente, investigar quais as principais estratégias aplicadas para o ensino da oralidade em língua espanhola; em seguida, descreveu-se e analisou-se três atividades a plataforma PROFEdeELE; e, por fim, apresentou-se propostas para a transposição dessas três atividades virtuais com base nas estratégias para o ensino da oralidade em língua espanhola. A pesquisa está fundamentada, principalmente, nos estudos de Ribeiro (2019) e Gomes (2019), como outros autores que também tratam sobre o ensino da oralidade em língua espanhola e a ludicidade. Os resultados mostraram que é possível usar atividades virtuais que não são empregadas para o ensino da oralidade, mas que podem ser alteradas para o ensino lúdico da oralidade em língua espanhola na sala de aula, fazendo com que os alunos pratiquem mais a língua oral durante as aulas, seja para tirar suas dúvidas ou dialogar com os colegas. Reforça-se, portanto, o quão é significativo o ensino da oralidade em língua espanhola em união com a ludicidade, buscando recursos, como atividades virtuais, que podem ser modificadas para aproveitamento em sala, com objetivo de que as aulas sejam mais interessantes para os alunos.

Palavras-chave: oralidade; ludicidade; língua espanhola; transposição de atividades.

RESUMEN

El objetivo de esta monografía es analizar el uso de la lúdica con actividades virtuales modificadas para la enseñanza de la oralidad en lengua española. Para ello, se utilizó una investigación descriptiva y bibliográfica con un enfoque cualitativo. Inicialmente, se buscó indagar sobre las principales estrategias utilizadas para la enseñanza de la oralidad en lengua española; posteriormente, se describieron y analizaron tres actividades de la plataforma PROFedeELE; y, finalmente, se presentaron propuestas de transposición de estas tres actividades virtuales a partir de las estrategias para la enseñanza de la oralidad en lengua española. La investigación se basa principalmente en los estudios de Ribeiro (2019) y Gomes (2019), así como de otros autores que también abordan la enseñanza de la oralidad en español y la lúdica. Los resultados mostraron que es posible utilizar actividades virtuales que no son utilizadas para la enseñanza de la oralidad, pero que pueden ser modificadas para la enseñanza lúdica de la oralidad en lengua española en el aula, haciendo que los estudiantes practiquen más su lengua oral durante las clases, ya sea para hacer preguntas o dialogar con sus compañeros. Esto pone de relieve lo significativo que es enseñar la oralidad en español de la mano de la lúdica, buscando recursos como actividades virtuales que puedan ser modificadas para su uso en el aula, con el objetivo de hacer las clases más interesantes para los alumnos.

Palabras-clave: oralidad; ludicidad; lengua española; transposición de actividades.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo para realização das atividades.....	27
Figura 2 - Atividade 1	28
Figura 3 - Atividade 2	29
Figura 4 - Atividade 3	30
Figura 5 - Materiais escolares para o Jogo de Mímica.....	32
Figura 6 - Fichas para o jogo Passa ou Repassa.....	34
Figura 7 - Peças para o Jogo da Memória	37

LISTA DE LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

LE	Língua Estrangeira
TDICs	Tecnologias digitais de informação e comunicação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	PRESSUPOSTOS TEÓRICOS SOBRE ORALIDADE E LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA.....	15
2.1	Ensino da oralidade em língua espanhola	15
2.2	Ludicidade no ensino de LE	19
3	METODOLOGIA	24
3.1	Caracterização da pesquisa	24
3.2	Descrição do <i>corpus</i>	24
3.3	Procedimentos de análise	25
4	DESCRIÇÕES, ANÁLISE E TRANSPOSIÇÃO DE ATIVIDADES VIRTUAIS DO PROFEdeELE.....	26
4.1	Descrição e análise das atividades virtuais do PROFEdeELE	26
4.2	Atividades virtuais adaptadas para o ensino lúdico da oralidade em língua espanhola na sala de aula.....	31
4.2.1	Proposta de Atividade 1 – Juego de mímica	31
4.2.2	Proposta de Atividade 2 – Pasar o no pasar	33
4.2.3	Proposta de Atividade 3 – Juego de memoria.....	36
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
	REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

A oralidade assim como as outras habilidades do ensino de línguas, é importante para a aquisição da língua espanhola, pois como afirma Ribeiro (2019) diariamente se usa mais a linguagem oral. Alguns problemas externos interferem no ensino da oralidade, por exemplo, o tanto de aulas, o tempo limitado dessas aulas e a abundância de alunos em sala de aula. Em muitas ocasiões esses fatores interferem na elaboração de uma aula mais dinâmica.

Farias (2015) realizou uma pesquisa com alunos que estavam aprendendo a língua espanhola, para saber qual nível de dificuldade eles classificariam a comunicação oral, e pôde concluir que a maioria achou difícil. Para ensinar sobre a oralidade, se faz necessário o uso de estratégias, para proporcionar um ensino de qualidade, a fim de que o aluno utilize a oralidade para se comunicar fluentemente.

Com isso, as aulas de língua espanhola podem despertar nos alunos o interesse para participar e realizar as atividades. Brisolara e Côrtes (2005) trazem então que o professor ajudará possibilitando novos fundamentos, fazendo com que os estudantes se sintam livres da timidez para se expor diante de outros alunos. Os mesmos autores concordam que a ludicidade certamente pode auxiliar o aluno em seu desenvolvimento, por proporcionar momentos de descontração. Neste caso, o intuito da aula sempre será o ensino da oralidade e não o lúdico, a ludicidade servirá apenas como mais uma ferramenta para proporcionar um ensino motivador.

Gomes (2019) propõe a ludicidade no ensino de línguas como algo que promove afetos aos alunos, oportunidades de ouvir e de se expressar, gerando uma conexão com outros povos e outros costumes, através de suas recordações. Quando se pesquisa por ludicidade, percebe-se o direcionamento mais para as crianças, porém pode ser utilizada com alunos do ensino fundamental, ensino médio ou até mesmo na universidade. A ludicidade pode proporcionar qualidade no processo de aprendizagem em todos os níveis de ensino, porque desperta nos alunos o desenvolvimento de suas qualidades pessoais.

Nesse contexto, a motivação para explorar a temática desta monografia foram as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado I e II do curso de Letras-Língua Espanhola do *campus* de Pau dos Ferros. Durante as observações, foi possível entender como são as aulas de espanhol por parte dos professores, mais precisamente no ensino da oralidade.

Diante disso, surgiram questões para a construção deste trabalho. A pergunta principal é: como a ludicidade e as atividades virtuais modificadas podem contribuir para o ensino da oralidade em língua espanhola? E as perguntas específicas são: quais são os tipos de estratégias aplicadas para o ensino da oralidade em língua espanhola? A plataforma PROFEdeELE disponibiliza atividades que podem ser modificadas para auxiliar no ensino de língua espanhola? Quais estratégias podem ser utilizadas para transpor atividades virtuais para o ensino lúdico da oralidade em sala de aula?

Portanto, o trabalho apresenta como objetivo principal: analisar o uso da ludicidade com atividades virtuais modificadas para o ensino da oralidade em língua espanhola. E tem como objetivos específicos: a) investigar quais as principais estratégias aplicadas para o ensino da oralidade em língua espanhola, a partir do referencial teórico sobre o tema; b) descrever atividades da plataforma PROFEdeELE que podem ser modificadas para auxiliar no ensino de língua espanhola; c) propor a transposição de atividades virtuais com base nas estratégias para o ensino lúdico da oralidade em sala de aula.

Através do estado da arte, foi encontrado o trabalho de Gouveia *et al.*, (2020), que trabalharam com o ensino da oralidade em língua espanhola nos anos iniciais do ensino fundamental, por acreditar que é uma das habilidades mais importantes na aquisição da linguagem, aplicando vídeos com conteúdos mais lúdicos para facilitar o entendimento. Já no artigo de Pavani e Boéssio (2022), foi discutido o uso do lúdico com canções infantis e jogos educativos no ensino de espanhol para crianças, fizeram a escolha desses dois recursos porque desenvolve nos alunos a cognição e estimula a concentração. Verificou-se também o trabalho de Santos (2020), cujo objetivo foi avaliar como as tecnologias digitais estavam sendo aplicadas na escola, para poder considerar de que maneira os professores tinham se adequadado com as tecnologias digitais justamente no ensino de língua espanhola.

Assim sendo, além desta monografia contribuir para os estudos de outros pesquisadores que se interessam por essa temática, torna-se diferente de outros trabalhos, porque contou com a análise de três atividades virtuais da plataforma PROFEdeELE, de modo a serem modificadas para o ensino lúdico da oralidade e aplicação em sala de aula. Ademais, incentiva também os docentes a pesquisar e conhecer mais sobre esse conteúdo, os quais são muito importantes para aquisição

da língua espanhola, juntamente com a ludicidade que proporciona um ensino descontraído e pode facilitar o estudo, priorizando a aprendizagem do aluno.

O trabalho está fundamentado em Farias (2015), que aborda sobre as estratégias na aprendizagem da pronúncia do espanhol por alunos brasileiros. Macedo, Petty e Passos (2005) expõem o lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar. Couto (2016) apresenta os princípios pedagógicos e didáticos para o ensino da língua espanhola. Brisolara e Cortês (2005) tratam sobre o uso da ludicidade para o desenvolvimento da conversação em espanhol como língua estrangeira. Araújo *et al.* (2014) comentam sobre a ludicidade no ensino de espanhol como língua estrangeira. Santos (2021) fala um pouco sobre a habilidade oral no ensino/aprendizagem de língua espanhola. Gomes (2019) discorre sobre a ludicidade nas tramas da leitura nos livros didáticos de língua espanhola. E Ribeiro (2019), que traz a prática da oralidade em língua espanhola.

Quanto à organização estrutural, após essa introdução, que traz a contextualização do tema e os objetivos propostos, o segundo capítulo apresenta o referencial teórico, que trata sobre os métodos, abordagens e estratégias para o ensino da oralidade em língua espanhola, seguido de outro subtópico que se refere especificamente sobre o lúdico. No terceiro capítulo, a metodologia, expondo a caracterização da pesquisa, descrição do *corpus* e os procedimentos de análise. Já no quarto capítulo, situa-se a descrição e análise das atividades virtuais da plataforma PROFE *de* ELE, depois, um tópico com as atividades virtuais modificadas para o ensino lúdico da oralidade em sala de aula e, por último, as considerações finais.

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS SOBRE ORALIDADE E LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Nesta seção, encontra-se pressupostos sobre o ensino da oralidade em língua espanhola, com algumas metodologias de ensino e estratégias para aprendizagem da pronúncia da língua estrangeira. Em seguida, apresenta-se a ludicidade para o ensino em sala de aula.

2.1 Ensino da oralidade em língua espanhola

Neste tópico, está exposto sobre a oralidade em língua espanhola, algumas estratégias que podem ser utilizadas em sala de aula, as quais professor e aluno se identifiquem para aprimorar o desenvolvimento comunicativo, juntamente com alguns métodos e abordagens para o ensino da língua espanhola.

De acordo com Santos (2021), a oralidade é bastante importante para inserir os indivíduos no contexto social e se torna indispensável quando estão aprendendo uma nova língua. A oralidade além da escrita, permite se comunicar de forma mais rápida com outras pessoas de culturas diferentes, realizar trocas de conhecimentos e ser mais confiante quando precisa falar diante de muitas pessoas. Claro que isso só é possível quando o aluno realmente se interessa pela língua que está aprendendo e se dedica a aprender sempre mais.

“[...] A oralidade pode ser trabalhada de diversas maneiras. Para isso o professor, que no caso é o mediador de conhecimento, precisa ter segurança para passar seus conteúdos, para que sejam trabalhados de forma satisfatória” (Santos, 2021, p. 13). Atualmente tem sido mais acessível a busca por conteúdos diversificados para as aulas de LE, porém é de fundamental importância que o professor se disponha em entregar para os alunos um momento de ensino de qualidade, mostrando-se sempre confiante com o que está sendo repassado e demonstrando autoridade, para que o aluno de fato tenha interesse e sinta-se motivado a aprender, e conseqüentemente melhore o seu nível comunicativo.

Ribeiro (2019) enfatiza que a gramática e o vocabulário são prioridades no ensino de língua espanhola, fazendo com que a oralidade perca sua importância. O que torna ainda mais difícil incentivar os alunos se dedicarem a disciplina, pois,

considerando que, especialmente no ensino médio, a disciplina de língua espanhola é vista como preparação para a prova do ENEM. Entretanto, a autora traz que,

Existem, ainda, vários outros fatores que contribuem para que a oralidade seja deixada em segundo plano nas salas de aula, a restrita carga horária é um deles. Com uma ou duas aulas semanais de cinquenta minutos, o professor se encontra em uma situação em que precisa selecionar com cuidado o que será ofertado ao aluno. Nesse caso, tendo em vista a necessidade de os alunos conseguirem um bom resultado no ENEM, a escolha é feita pelos conteúdos gramaticais e lexicais com ênfase na produção escrita e na leitura (Ribeiro, 2019, p. 17).

Portanto, é importante lembrar também que não é só a escola que determina o que o professor deve efetuar. Os conhecimentos adquiridos durante suas formações, contribuem na execução de um bom planejamento para aplicar o ensino da oralidade, dividindo os conteúdos e demonstrando a relevância de todas as habilidades do ensino de línguas.

Para isso, encontram-se estratégias de ensino, as quais os professores podem se beneficiar durante as aulas. Ribeiro (2019) indica:

- uma conversa inicial, em torno do conteúdo que será abordado, para o aluno manifestar suas percepções;
- considerar a execução de gêneros textuais, com o intuito do aluno aprender a diferenciar as falas formais das informais;
- conversação oral em duplas ou grupos, porque facilita o contato entre os alunos, pois se sentem menos pressionados para falar por estarem entre colegas, e empregam-se assuntos que poderão ser tratados durante uma conversa com pessoas de LE, visto que não se trata só de falar, mas também de entender a mensagem do outro;
- preparar para os alunos ouvirem músicas em espanhol e atividades para serem realizadas em casa.
- e criar o hábito de se pronunciar em espanhol durante toda a aula com o objetivo de os alunos falarem também.

Ademais, existem também estratégias aplicadas pelos alunos que podem auxiliar no processo de aprendizagem. Conforme escreveu Farias (2015), a estratégia cognitiva é a que melhor auxilia os alunos a entender o conteúdo da língua estrangeira que está aprendendo, pois pratica, interage e seleciona recursos para compreender ou repassar uma informação, essa estratégia cognitiva atua no desenvolvimento do

aprendiz na “identificação, memorização, armazenamento e recuperação de palavras, sons e outros aspectos da língua” (Farias, 2015, p. 141). Além de ser difícil aprender uma nova língua, se não houver dedicação, não terá êxito. A prática constante do estudo da língua que se deseja aprender, auxilia em nosso progresso comunicativo, principalmente o de memorização.

Farias (2015) traz ainda os tipos de estratégias cognitivas:

- ensaio: é a repetição oral ou escrita, sendo utilizada pelos alunos quando estão no início da aquisição da língua;
- elaboração: é a união de conhecimentos que o aluno já possuía com os que está aprendendo, melhorando ainda mais o seu desempenho e dando mais sentido ao que se aprendeu, “o aluno cria analogias, parafraseia, faz predições e resumos, responde perguntas, anota informações” (Farias, 2015, p. 141);
- estratégia de cooperação: é realizada para momentos em grupos;
- perguntar para esclarecer: é quando o aluno esclarece uma dúvida para compreender o conteúdo. Esta, parece ser a estratégia que os professores mais desejam que os alunos apliquem, pois querem que eles de fato aprendam o que está sendo ensinado;
- e a estratégia de falar consigo mesmo: o aluno faz uso dessa estratégia para se aperfeiçoar e não ser impedido pelo nervosismo na hora de falar e/ou apresentar em público.

Além dessas estratégias de aprendizagem da pronúncia, existem as estratégias de comunicação, que estão divididas em estratégias de redução formal e funcional. A formal, é o momento em que os alunos “optam por um sistema reduzido” (Farias, 2015, p. 142), por ser no início da aquisição da LE, quando se vê obrigado a pronunciar uma frase, recorre ao sistema de poucas palavras, para não mostrar muitos erros. Na funcional “o aprendiz tenta mudar o objetivo comunicativo de sua mensagem” (Farias, 2015, p. 143), utilizando palavras que mais conhece, e dependendo do assunto que está sendo abordado, o estudante pode fazer o uso de palavras que não condizem com o que está sendo dito, pelo fato de não ter maior conhecimento comunicativo.

Encontra-se também as estratégias de êxito comunicativo, divididas em compensação e recuperação. As quais são utilizadas em um nível mais avançado na realização das frases de comunicação. Todas essas estratégias são importantes para

o processo de aprendizagem e desenvolvimento da oralidade de todos os alunos que se interessam em estudar uma LE, com isso, Farias (2015, p. 144) conclui que,

[...] o papel do professor será o de mostrar os diferentes tipos de estratégias para que o aluno possa escolher as que mais se adequam ao seu estilo de aprendizagem e apresentá-las como uma ferramenta a mais que o aluno dispõe e que podem ser utilizadas para tornar mais produtiva sua aprendizagem e suas tentativas de comunicação.

No ensino da oralidade existem maneiras que auxiliam ainda mais o desempenho de quem está aprendendo, como, por exemplo, essas estratégias apresentadas. O aluno é o foco principal, pois é quem precisa se dedicar para aprender, mas é essencial que os professores motivem e estejam dispostos a oferecer formas que contribuam ainda mais no aumento de conhecimentos comunicativos.

Com isso, é válido destacar também alguns princípios pedagógicos e didáticos do ensino da língua espanhola, pois segundo Couto *et al.*, (2016), não existe apenas uma maneira de ensino da LE e que se adeque em todos os ambientes de estudo, a didática precisa estar nos processos de ensino da língua espanhola, sendo dependente da movimentação de aprendizagem do aluno fora da escola, e como o professor pode contribuir para motivá-lo.

Dentre os princípios pedagógicos e didáticos estão o método audiolingual e a abordagem comunicativa. O primeiro refere-se “a memorização de diálogos, exercícios de perguntas e respostas, exercícios de substituição e práticas orientadas de conversação e escrita” (Couto; *et al.*, 2016, p. 35), além disso, davam importância para aqueles que faziam bom uso da gramática. Por outro lado, como afirma Ribeiro (2019), o ensino da língua e a repetição são outras características desse método, e aqui, é mais importante a aquisição da estruturação e do vocabulário essencial da língua, do que saber os seus sentidos.

Já a abordagem comunicativa se “destaca o caráter funcional da língua como instrumento de comunicação e seu uso correto não se limita a ter conhecimento do código linguístico” (Couto; *et al.*, 2016, p. 36), importam mais os conhecimentos externos, como culturais e de expressão, próprias de cada aluno. Apesar dos dois princípios serem relevantes, diante das afirmações da autora a abordagem comunicativa é a que mais está inserida nas práticas do ensino de línguas. Para Ribeiro (2019, p. 24), esse método entrega a liberdade necessária para o aluno, e estabelece que,

O ambiente da aula deve ter um clima de confiança onde haja oportunidades de expressão e compreensão sendo o professor um facilitador. O que se aprende são situações de uso real da língua, não havendo memorização de palavras ou estruturas, utilizando as atividades comunicativas desde o princípio.

O professor é o principal motivador para que o aluno se expresse, não deve esperar pelos erros, mas sempre contribuir com seus conhecimentos para enriquecer a aquisição do aluno. O mais difícil durante o processo de aprendizagem no ensino da oralidade é o medo de errar, ser corrigido, e ficar conseqüentemente constrangido na frente de todos os outros alunos, contudo se o professor souber como liderar o momento, as aulas com certeza terão excelente proveito e os alunos conseguirão falar, e possivelmente errarão, porém, aprenderão muito mais.

Após essa discussão sobre o ensino da oralidade e as estratégias usadas para melhoria comunicativa, no próximo subtópico, encontra-se a ludicidade no ensino de língua estrangeira na sala de aula, expondo os benefícios de aplicar o lúdico nas aulas.

2.2 Ludicidade no ensino de LE

Este tópico trata sobre a ludicidade e as vantagens de ser utilizada em sala de aula, em concordância com outras pesquisas encontradas que abordam sobre este tema.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), no Dicionário Eletrônico Houaiss, escola significa entretenimento e diversão. Porém, essas palavras não podem ser confundidas pelos alunos, como se estivessem livres para fazerem o que quiserem. Os autores expõem que compreender os processos de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitaria resgatar esses significados que foram abandonados ao longo do tempo. Supõem também que os professores teriam que cuidar das dimensões lúdicas para o aluno poder ser protagonista em suas ações dentro de seus limites no desenvolvimento do processo da aprendizagem.

Macedo, Petty e Passos (2005) explicam que o desenvolvimento é a parte interna de uma pessoa e a aprendizagem é gerada na parte externa, portanto essas duas palavras são dois princípios do conhecimento. Eles definem então,

No primeiro caso, [...] o desafio é desdobrar-se para fora, conservando uma identidade ou envolvimento. No segundo, o que interessa é incorporar algo que, sendo externo, há de se tornar nosso, individual ou coletivamente. [...] desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Pode também aprender brincadeiras com seus pares ou cultura e, com isso, desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 10).

Além do lúdico proporcionar essas vantagens citadas acima, contribui também na liberdade da aprendizagem, pois o aluno se desfaz da timidez após trocar conhecimentos com seus colegas em sala e perceber que apesar de muitas diferenças, todos estão ali para aprender.

Assim como acontece com os jogos, que auxiliam e motivam a desenvolver comportamentos como respeitar o próximo, partilhar conhecimentos e coisas materiais, e poder ajudar mutuamente conforme a dinâmica de cada jogo. Independentemente de quem está ao lado no momento da aprendizagem, seja um companheiro ou um adversário. O essencial não é a brincadeira ou a competição, mas sempre considerar o conteúdo que o professor ensina.

Os autores propõem ainda a dimensão lúdica, propondo cinco indicações que confirmam a ludicidade nas atividades das escolas. A primeira é que tenham prazer funcional; a segunda que sejam desafiadoras; a terceira que criem possibilidades ou disponham delas; já a quarta que possuam dimensão simbólica; e a quinta, para expressarem-se de modo construtivo ou relacional.

Diante disso, o “objetivo é desfazer certos mal-entendidos de que o lúdico significa necessariamente algo agradável na perspectiva daquele que realiza a atividade” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 15). Apesar da aula lúdica proporcionar leveza quando se está aprendendo um conteúdo novo de uma disciplina, os professores não podem ficar à mercê do aluno, fazendo somente o que eles gostam para agradá-los e perdendo o sentido da aula. Os docentes possuem plena consciência de que são responsáveis pela aprendizagem de todos os alunos que estão na sala de aula. Então, a ludicidade se torna mais uma ferramenta de contribuição para o crescimento educacional dos discentes.

Com isso, nomeia-se de prazer funcional, de acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), o fato de os alunos não conseguirem definir a escola como uma coisa boa, que possa proporcionar um futuro de profissionais excelentes, por estarem interessados em aproveitar o momento. “Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 17). Os autores continuam

dizendo que o lúdico desperta no pensamento a curiosidade pelo depois, prende a atenção, faz com que o discente se dedique ao momento e dê o seu melhor. Mesmo que no primeiro instante não tenha entendimento de que está adquirindo conhecimento e não apenas brincando.

Para além dessas questões, importa também como os professores se preparam para o momento de uma aula lúdica, identificando quais conteúdos podem utilizar. É sobre desafiar e surpreender os alunos. As pessoas gostam de ser desafiadas, principalmente quando se entende o assunto que está sendo discutido. Muitos estimam também ser surpreendidos, pois, “tem sentido de investigação, de curiosidade, de permissão para a pessoa dizer o que pensa ou sente, de expressar suas hipóteses” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 19). A intensidade e a energia dos alunos podem ser usadas em sala de aula de forma muito agradável.

Dito isso, para as possibilidades, os mesmos autores incentivam que as atividades lúdicas sejam executáveis e que façam sentido para aqueles que estão brincando. Pois o intuito é proporcionar sentimentos bons e não frustrações. Já a dimensão lúdica serve para que a pessoa demonstre através de suas ações as percepções que possui, de acordo com suas experiências. E a expressão construtiva, é permitir que o aluno, se movimente sem precisar de um percurso pré-estabelecido, mas sendo conduzido ao seu prazer.

Para Gomes (2019), os afetos através da ludicidade é um fator que colabora consideravelmente no ensino de línguas, porém que podem ser despertados para além dos jogos e das brincadeiras, fazendo uma avaliação do comportamento pessoal diante de seus discursos, para possíveis redefinições do ser. Explica então que,

O trabalho com a ludicidade está pensado como uma possibilidade de que o aprendiz esteja exposto a discursos que façam referência aos diferentes momentos sócio-históricos e que, a partir disso, possa inscrever-se em outros saberes a partir do contato com a rede de memórias que remetem a [...] língua (Gomes, 2019, p. 42).

Aprendendo, assim, a se preparar para discursos nos ambientes de língua estrangeira, se separando mais da parte gramatical e movendo-se para a conexão pessoal com outras apropriações culturais, aderindo e se transformando interna e externamente.

Gomes (2019) enfatiza que existem momentos dos quais a ludicidade contribuirá para que os alunos se expressem através de suas dúvidas, para romper o

que já está pré-estabelecido, ampliando bem mais os ambientes discutidos e conseguindo aprofundar os assuntos debatidos dentro de cada aula de LE. A “relação com as significações elucidam aquilo que acreditamos ser próprio do funcionamento lúdico, uma vez que há a abertura para que o sujeito não apenas desvende o código ou um conceito estético” (Gomes, 2019, p. 48), porém, crie vínculos, seja com imagens, leituras ou até mesmo músicas, gerando outros sentidos a partir do que já está exposto.

Vale ressaltar também que não são todos os alunos que concordam com esse método de ensino. Araújo *et al.* (2014) enfatizam através de suas pesquisas que alguns alunos não têm interesse de participar de aulas que exijam a mudança, como, por exemplo, trocar a cópia do livro para aprender jogando em grupo, pois conheceram um método de ensino e preferem seguir o mesmo padrão, utilizando livros ou até mesmo copiando atividades do quadro. Tem também alunos que se demonstram entediados, pelo fato de já conhecerem e saberem como funciona a dinâmica, ou ainda aqueles que são impedidos de se concentrar e de participar por questões pessoais que ocorrem fora do ambiente escolar.

Já Brisolara e Côrtes (2005, p. 35) investigaram sobre a possibilidade do uso do lúdico para o ensino de conversação em língua estrangeira, e concluíram que,

Uma proposta baseada na ludicidade proporciona um melhor desenvolvimento de habilidades como a produção oral e escrita da língua estrangeira, além de reforçar os conteúdos que são ensinados em sala de aula. [...] Tais como o trabalho com desenhos animados, músicas, propagandas diversas, entre outros.

Com dedicação e paciência, o professor pode encontrar recursos como esses que os autores propõem para dinamizar as aulas e proporcionar atividades de muita concentração, fazendo com que os alunos esqueçam que estão na escola por obrigação.

Diante do exposto, é válido ressaltar a importância de se empregar a ludicidade nas aulas de língua espanhola, pois além de colaborar com o processo de desenvolvimento do aluno enquanto aprende, expande mais os sentidos já criados e motiva a desconstrução do ser.

Com tudo, após essas contribuições, na próxima seção está descrita detalhadamente a metodologia, em que se caracteriza a pesquisa, descrevendo o *corpus* e os procedimentos de análises.

3 METODOLOGIA

A partir daqui, está apresentado os passos da metodologia para a construção dessa monografia, os quais foram alcançados diante das buscas e transposições de atividades virtuais para o ensino lúdico da oralidade em língua espanhola.

3.1 Caracterização da pesquisa

Esta monografia tem a abordagem metodológica na pesquisa qualitativa, visto que não possui elementos que possam ser quantificados, buscando “explicar o porquê das coisas [...], pois os dados analisados são não-métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens” (Gerhardt; Silveira, 2009, p. 34). Tendo como base o método da pesquisa bibliográfica, porque se baseia em outros autores que já fizeram pesquisas na mesma área, ou seja, neste caso, que já investigaram a oralidade em língua espanhola e a ludicidade. Destaca-se, especialmente, os estudos que apresentam as estratégias para o trabalho com a oralidade em língua espanhola.

Em relação aos objetivos, o trabalho se apoia na pesquisa descritiva, já que descreve as particularidades do ensino da oralidade em língua espanhola, e os conceitos do que é a ludicidade, fazendo a conexão entre elas e descrevendo, ainda, as estratégias utilizadas em algumas atividades virtuais da plataforma PROFEdeELE. Além disso, Cervo e Bervian (2002) mostram que a pesquisa descritiva reflete, expõe, investiga e associa os elementos sem que sejam manipulados. Sendo assim, após refletir sobre a temática e ter exposto às falas de outros autores acompanhadas de algumas explicações, em seguida apresenta-se a análise do uso da ludicidade com atividades virtuais modificadas para o ensino da oralidade em língua espanhola.

3.2 Descrição do corpus

O PROFEdeELE é uma plataforma virtual de língua espanhola para professores e alunos, com atividades interativas e recursos práticos, pode ser facilmente acessada pelo site <<https://www.profedelee.es/>> e de forma gratuita, exceto os materiais didáticos disponíveis para *download*, que são pagos. Conta com atividades dos seis níveis de competência linguística: A1, A2, B1, B2, C1 e C2. A plataforma está composta pelas categorias de ensino: gramática, funções, ortografia,

vocabulário, exames e cultura. E essas categorias possuem formatos de leituras, unidade didática, testes, *podcast*, *kahoot*, apresentação, atividade breve, canção e uma sala de fuga onde se encontra os materiais didáticos pagos. Além disso, pode-se encontrar outras temáticas de ensino: imprensa, espanhol terapia, países hispânicos e valores.

Logo, o objeto de estudo são três atividades da plataforma PROFEdeELE, da categoria de vocabulário, com o conteúdo sobre materiais escolares, e esse assunto foi selecionado por ser importante conhecê-los também, principalmente quando se inicia a aprendizagem de uma nova língua, pois são materiais comuns no dia a dia estudantil.

As atividades selecionadas não são utilizadas, a princípio, para o ensino da oralidade, mas foram pensadas para a transposição no ensino lúdico da oralidade em sala de aula, e modificadas para utilizá-las fora do contexto virtual. Além de serem atividades lúdicas e em formato de jogos, para atrair mais a atenção dos alunos.

3.3 Procedimentos de análise

O procedimento ocorreu da seguinte forma: primeiro, foram apresentadas as principais estratégias para o ensino da oralidade em língua espanhola com base nos estudos de Farias (2015), Couto (2016), Santos (2021) e Ribeiro (2019). Em seguida, encontra-se a descrição das atividades e de que maneira podem ser respondidas no *site* virtualmente. Bem como, a análise das atividades virtuais disponíveis e escolhidas da plataforma PROFEdeELE, demonstrando o que elas proporcionam para as pessoas que estão acessando e aprendendo. Por fim, está exposto à transposição das três atividades virtuais com base nas estratégias para o trabalho com a oralidade em sala de aula de forma lúdica.

Na próxima seção, aponta-se as descrições das atividades virtuais e suas transposições para aplicação em sala de aula no ensino lúdico da oralidade.

4 DESCRIÇÕES, ANÁLISE E TRANSPOSIÇÃO DE ATIVIDADES VIRTUAIS DO PROFEdeELE

Nesta seção está descrito primeiramente como são as atividades virtuais escolhidas da plataforma PROFEdeELE e como podem ser respondidas através do site, assim como a análise das atividades. E no outro tópico, apresentam-se as atividades modificadas para que os professores possam usá-las dentro da sala de aula no ensino lúdico da oralidade de língua espanhola.

4.1 Descrição e análise das atividades virtuais do PROFEdeELE

Nesse tópico apresenta-se a descrição das três atividades selecionadas, tal como a forma que são respondidas na plataforma, juntamente com a análise dessas atividades.

Todas as atividades motivam a concentração, e quem acessa aprende e pratica como se escreve o nome dos materiais escolares na língua espanhola. As três atividades selecionadas ensinam os materiais escolares e são da categoria de vocabulário, porém não trabalham a oralidade virtualmente, e assim como afirma Ribeiro (2019), a gramática e o vocabulário são prioridades no ensino de língua espanhola, mas faz com que a oralidade perca sua importância.

Portanto, apesar dos alunos não responderem para a plataforma oralmente, eles podem praticar a oralidade e ativar essas estratégias cognitivas propostas no aporte teórico. Já a transposição dessas atividades é justamente para a prática da oralidade em língua espanhola, especialmente em sala de aula.

Antes da realização de cada atividade, a plataforma apresenta frases que servem como exemplo, para auxiliar nas respostas. Como mostra a Figura 1:

Figura 1 - Exemplo para realização das atividades



Fonte: Plataforma PROFEdeELE. <https://www.profedelee.es/actividad/material-escolar/>

Ao lado esquerdo na Figura 1 está o nome do material, que neste caso é o lápis, e embaixo uma frase para facilitar o entendimento e a memorização. Já ao lado direito, situa-se a imagem do objeto. Depois desse exemplo, estão disponíveis mais quatro modelos, com o apontador, a borracha, o marcador de texto e a caneta, para em seguida iniciar a primeira atividade. Os exemplos antes de cada atividade, ativam a estratégia cognitiva, pois como frisou Farias (2015), é a que melhor auxilia os alunos, assim, a pessoa que responde consegue identificar, memorizar e aprender na língua espanhola quais foram os materiais escolares apresentados.

Passando para a primeira atividade analisada, os materiais escolares são *el sacapuntas* que em português é o apontador; *el lápiz* é o lápis; *el bolígrafo*, a caneta; *la goma* que é a borracha; e *el subrayador* o marcador de texto. Para completar a atividade, se faz necessário clicar na palavra, arrastar e encaixar corretamente no retângulo branco que está em cada imagem do material escolar, como exemplifica a Figura 2:

Figura 2 - Atividade 1



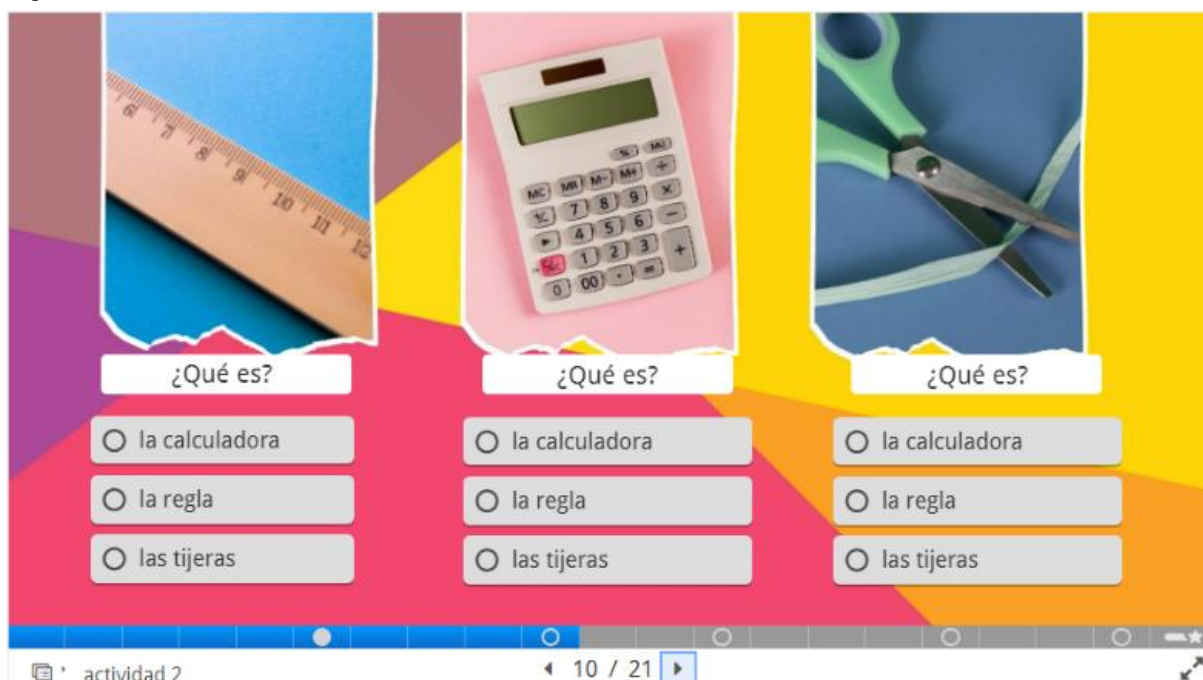
Fonte: Plataforma PROFEdeELE. <https://www.profedelee.es/actividad/material-escolar/>

Do lado esquerdo da Figura 2 encontram-se as imagens dos materiais escolares com os retângulos brancos, e do lado direito as palavras que precisam ser arrastadas para o local correto. Na atividade é preciso fazer a identificação visual, unindo a palavra ao material que corresponde. Encontra-se presente também a estratégia de elaboração, porque de acordo com Farias (2015), uni conhecimentos que o aluno possui com os que está aprendendo, melhorando seu desempenho e dando mais sentido ao que já aprendeu. Neste caso, os exemplos seriam os conhecimentos que o aluno adquiri antes, e que facilitam a aprendizagem na hora de realizar a atividade depois, demonstrando um desenvolvimento positivo.

Após colocar as palavras, para conferir se todas estão corretas, é preciso clicar na palavra *comprovar*, que em português quer dizer verificar, a qual está localizada na parte inferior do lado esquerdo da Figura 2.

Na segunda atividade selecionada, os materiais escolares são *la regla* que em português se diz régua; *la calculadora* é a calculadora; e *las tijeras* a tesoura. Para responder essa atividade é preciso escolher uma entre as três opções de resposta de cada pergunta que vem acompanhada com a imagem do material escolar, e clicar na opção escolhida, como mostra a Figura 3:

Figura 3 - Atividade 2



Fonte: Plataforma PROFEdeELE. <https://www.profedelee.es/actividad/material-escolar/>

Na Figura 3 apresenta-se então três objetos, com três opções de respostas que não variam, facilitando a aprendizagem, pois, conforme a resposta vai sendo definida, a plataforma corrige se as opções escolhidas estão corretas ou não. Observa-se que esta atividade também estimula a identificação visual, porque a escolha da resposta se dará após visualizar as imagens. E assim como na primeira, aqui é possível identificar a estratégia de elaboração, visto que, nesta estratégia, o aluno também está apto para responder perguntas, conforme disse Farias (2015). Após finalizar a atividade dois, pode-se então prosseguir para mais dois exemplos, que ajudarão a dar continuidade na atividade três.

Desta vez, na terceira atividade analisada, são dois materiais escolares, *e/ estuche* que em português se fala estojo e *la mochila*, a mochila. O nome do material escolar está com as letras embaralhadas, e uma letra por vez deve ser colocada nos quadrados brancos que estão acima dos objetos escolares, para formar os nomes corretamente. Como apresenta a Figura 4:

Figura 4 - Atividade 3



Fonte: Plataforma PROFEdeELE. <https://www.profedelee.es/actividad/material-escolar/>

Ao lado esquerdo da Figura 4, mostra-se a imagem do estojo com a quantidade de letras para formar a palavra *estuche*, e ao lado direito o desenho da mochila com as letras embaralhadas, para formarem a palavra *mochila*.

Quem responde essa atividade, assim como na primeira e na segunda, faz uso da associação visual, pois ver o objeto facilita a formação da palavra. Aqui, pode-se ativar a estratégia de ensaio, uma vez que, Farias (2015) afirma ser a estratégia de repetição, e o aluno a utiliza quando está na aquisição da língua. Deste modo, dependendo do nível de conhecimento de quem está praticando, precisará repetir algumas vezes a união das letras.

Diante desta análise, é essencial lembrar que essas atividades disponíveis na plataforma PROFEdeELE proporcionam para quem acessa, um apoio para o progresso da aprendizagem, demonstrando ser um bom suporte para contribuir com os estudos de língua espanhola.

Desse modo, no próximo tópico estão desenvolvidas as estratégias de transposição dessas atividades, para que sejam usufruídas em sala de aula, no ensino lúdico da oralidade de língua espanhola.

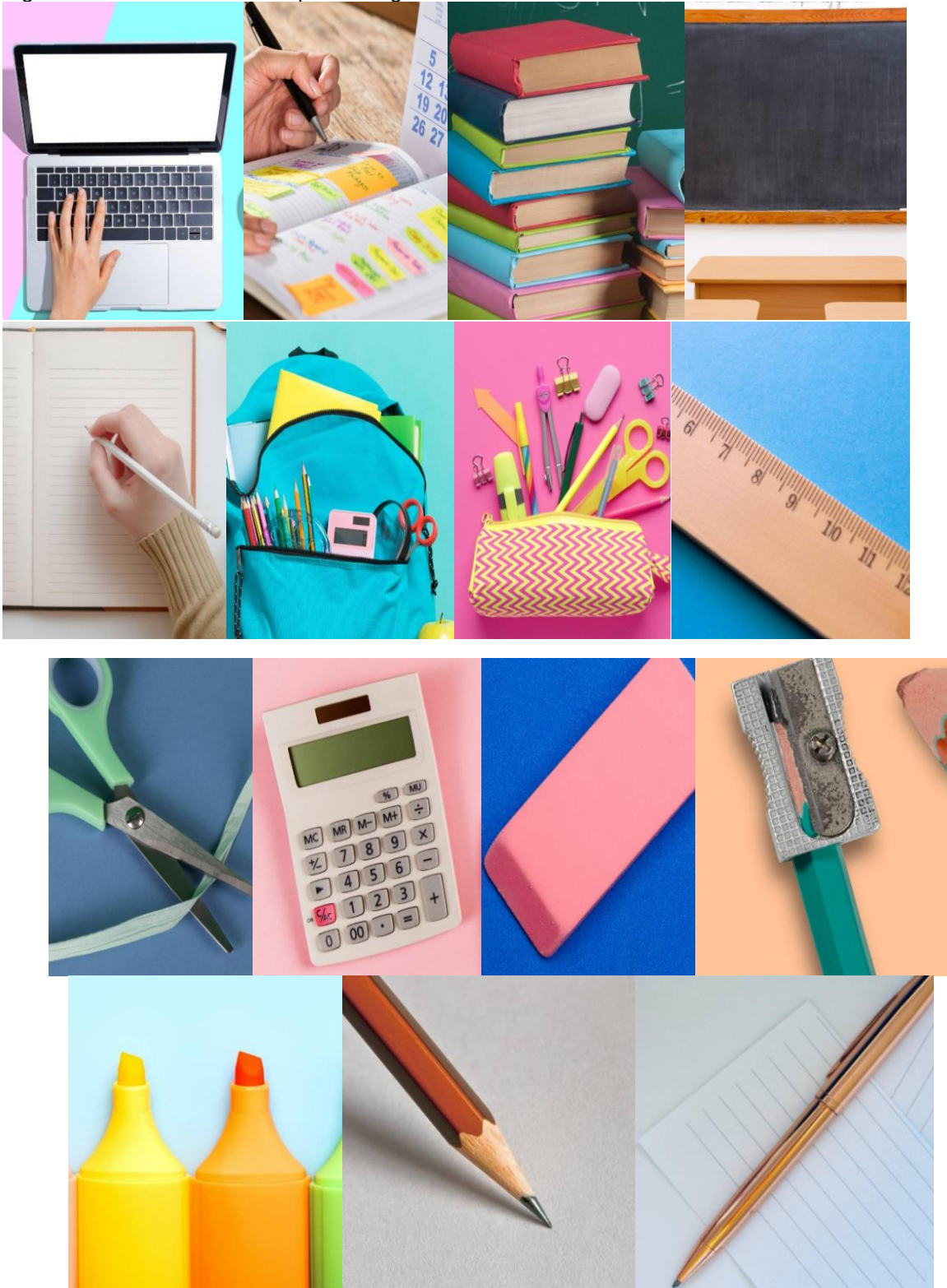
4.2 Atividades virtuais adaptadas para o ensino lúdico da oralidade em língua espanhola na sala de aula

Este subtópico apresenta as três atividades modificadas para jogos lúdicos, para os alunos praticarem a oralidade durante as aulas de espanhol, trabalhando em grupos e sendo protagonistas do processo de aprendizagem. A primeira atividade proposta é um jogo de mímica, a segunda é uma brincadeira que se chama passa ou repassa, e a terceira atividade é um jogo da memória. As três atividades trabalham os materiais escolares, assim como as atividades virtuais já apresentadas anteriormente.

4.2.1 Proposta de Atividade 1 – Juego de mímica

Para iniciar este jogo, o docente é responsável por dividir a turma em dois grupos, embaralhar os papéis com os desenhos dos materiais escolares e colocar em uma caixa. Uma pessoa de um dos dois grupos inicia pegando um papel sem mostrar aos demais, em seguida faz uma movimentação corporal para que os alunos do grupo adversário respondam, oralmente e em língua espanhola, qual foi o material sorteado. Após ser respondida, o aluno que fez o movimento escolhe outro aluno para fazer a mímica pegando outro papel na caixa, e assim sucessivamente, até que todos participem. Na Figura 6 estão as imagens dos materiais escolares que podem ser utilizados para o momento deste jogo:

Figura 5 - Materiais escolares para o Jogo de Mímica



Fonte: Plataforma PROFEdeELE.

Esta atividade incentiva o aluno a responder na língua espanhola oralmente, e proporciona um momento de convívio em equipe. Mas antes de iniciar a dinâmica, o

professor pode estimular, em concordância com o que diz Ribeiro (2019), a estratégia de ensino, com uma conversa inicial, em torno do conteúdo que será abordado, preparando o aluno para sua participação. E o aluno, por sua vez, poderá usar a estratégia de perguntar para esclarecer, pois Farias (2015) diz que é utilizada quando o aluno esclarece uma dúvida para compreender melhor o conteúdo.

Além disso, para Gomes (2019), os afetos através da ludicidade é um fator que colabora consideravelmente no ensino de línguas. Nesse sentido, organizar o momento e um conteúdo que enriqueça a aprendizagem do aluno são essenciais. Então, aqui confirma-se a ludicidade com as possibilidades, pois conforme disse Macedo, Petty e Passos (2005), as atividades lúdicas precisam ser executáveis e possuírem sentido para aqueles que estão brincando.


4.2.2 Proposta de Atividade 2 – Pasar o no pasar

Para começar a atividade dois, o docente é responsável por dividir a turma em dois grupos, cada grupo realiza uma fila, e o professor leva fichas com imagens dos materiais escolares acompanhadas de três perguntas em cada uma. Somente o professor observa as fichas, faz as perguntas em língua espanhola, e conseqüentemente os alunos também devem responder em espanhol. Em seguida, o docente começa com a primeira pergunta para o primeiro aluno de um dos grupos.

Se o aluno acertar, ponto para o grupo; se não souber a resposta, passa para o outro grupo, e se eles também não souberem, repassa para o que estava respondendo primeiro. E então o professor poderá fazer a segunda pergunta da ficha, para o grupo ter a oportunidade de pontuar; cada vez que o aluno da frente acerta, vai para o final da fila e a professora escolhe outra ficha; as perguntas devem ser feitas para um grupo de cada vez, independente de quem acertou anteriormente.

A seguir, na Figura 7, estão expostas às fichas com as imagens dos materiais escolares e com as perguntas:

Figura 6 - Fichas para o jogo Passa ou Repassa

 <p>¿con que podemos medir los tamaños?</p> <p>¿con que podemos medir lo más hondo?</p> <p>¿como dibujamos segmentos de recta?</p> <p><i>regla</i></p>	 <p>¿Con que podemos realizar cálculos básicos?</p> <p>¿Con que podemos realizar cálculos de desviación estándar?</p> <p>¿Con que podemos realizar cálculos de regresión?</p> <p><i>Calculadora</i></p>	 <p>¿Qué nos ayuda a desarrollar la percepción visual?</p> <p>¿Qué nos ayuda a desarrollar la coordinación ojo-mano?</p> <p>¿Con que podemos realizar cálculos básicos?</p> <p><i>tijeras</i></p>
---	--	--



¿Qué usamos para fijar materiales?

¿Qué ayuda en el desarrollo de la motricidad fina?

¿Qué aporta al desarrollo de la autonomía del niño?

pega



¿Qué estimula el cerebro, te hace pensar, soñar, ser creativo?

¿Cómo mantener tu "músculo de escritura" en forma?

¿Cómo aprende el estudiante a controlar la presión sobre el lápiz?

cuaderno



¿Qué se puede transportar fácilmente?

¿Qué ofrece movilidad, portabilidad y flexibilidad a los usuarios?

¿Qué es ligero y compacto, adecuado para uso doméstico o para fines de entretenimiento?

ordenador



¿Qué presenta diferentes tipos, colores, formatos y materiales?

¿Qué es un instrumento utilizado para aplicar tinta sobre una superficie?

¿Qué utensilio usas para escribir que no necesita mojarse en tinta y no se corre?

bolígrafo



¿Cuál es el elemento básico en el aula?

¿Cuál es el principal recurso de visualización que un docente puede utilizar para dialogar con los estudiantes?

¿Qué se ha convertido en uno entre los muchos productos que facilitan la rutina educativa?

pizarra



¿Qué cabe en cualquier estuche u organizador de escritorio?

¿Cómo creas o mantienes una punta de lápiz afilada y funcional?

¿Qué están fabricados con materiales resistentes?

sacapuntas



¿Qué existe en diferentes espesores, texturas y tonos?

¿Qué es un excelente aliado para hacer dibujos más profesionales?

¿Qué es para las pinturas?

lápiz de color



¿Qué reúne información científica confiable?

¿Qué sirve de consulta para los estudiantes?

¿Cuáles están elaborados en lenguaje y formato adecuado al rango de edad que contemplan, facilitando la comprensión?

libro de texto



¿Qué es ideal para trabajos más simples?

¿Qué es más barato y más pequeño?

¿Qué es realmente suave y genial para borrar lápices suaves y pequeños detalles?

goma

Nessa atividade, pratica a audição, e a resposta do aluno precisa ser oral e em língua espanhola, trabalha em equipe e exercita a concentração. Inicialmente, o professor fará o uso da estratégia de ensino, conforme escreveu Ribeiro (2019), criando o hábito de se pronunciar em espanhol durante toda a aula com o objetivo de os alunos também responderem somente em espanhol. Os alunos, então, terão o poder de aplicar a estratégia de cooperação, realizada para momentos em grupos, conforme esclareceu Farias (2015).

Ademais, Brisolara e Côrtes (2005) afirmam que trabalhar com a ludicidade possibilita um excelente avanço no desenvolvimento da oralidade. E com esses jogos, o intuito é contribuir ainda mais. Portanto esta proposta, destaca-se lúdica por ser desafiadora, porque de acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), as atividades desafiadoras permitem que o aluno demonstre seus pensamentos e suposições.

4.2.3 Proposta de Atividade 3 – Juego de memoria

Por último, a atividade três, não é um jogo da memória comum, pois nessa transposição se utiliza letras embaralhadas nas palavras, assim como a terceira atividade virtual da plataforma PROFEdeELE, apresentada no tópico anterior.

Ocorre, então, da seguinte maneira: o professor divide a turma em cinco grupos, entrega as peças do jogo da memória misturadas e viradas para baixo, com as imagens e os nomes embaralhados dos materiais escolares. Além de precisarem encontrar a imagem e a palavra para formar o par, necessitam desvendar todas as palavras que virarem, oralmente e em língua espanhola. A seguir, na Figura 8, encontra-se o material disponível para o jogo, com palavras e imagens dos materiais escolares:

Figura 7 - Peças para o Jogo da Memória



Fonte: Autoria própria.

Nesta última dinâmica, o aluno responderá oralmente e em língua espanhola e utilizará a concentração. E então, a estratégia de ensino usada pelos discentes, e que

melhor se encaixa nessa, é a de conversação oral em grupos, porque Ribeiro (2019) comenta que facilita o contato entre os alunos, pois por estarem entre colegas, eles se sentem menos pressionados para falar. Aqui, assim como na proposta 2, cabe ao aluno a estratégia de cooperação, pois Farias (2015) direciona essa estratégia para os instantes em grupos.

Já o uso da ludicidade nesta atividade, de acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), estimula a aprendizagem de brincadeiras coletivas, e assim, os alunos desenvolvem novas capacidades. Por estarem em equipes, serem desafiados e por precisarem de atenção. Assim como permite a expressão construtiva, fazendo com que o aluno se movimente sem precisar de um percurso pré-estabelecido, mas seja conduzido ao seu prazer.

Por fim, diante de tudo exposto, compreende-se que as atividades virtuais da plataforma PROFEdeELE, podem auxiliar no ensino lúdico da oralidade em língua espanhola, desde que, estejam modificadas para o uso em sala de aula. Essas atividades em formato de jogos com a dinâmica lúdica, possivelmente incentivará também aos professores da área a buscar recursos que enriqueçam mais as aulas de espanhol.

A seguinte seção, e última, trata das considerações finais, retomando quais foram os objetivos desta monografia e como foram executados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O foco principal deste trabalho foi analisar a ludicidade juntamente com as atividades virtuais modificadas para o ensino da oralidade em língua espanhola na sala de aula, e percebeu-se que é possível unir e aplicar essa forma de ensino, proporcionando aos alunos aulas mais atrativas e, ao mesmo tempo, educativas.

Considerando os objetivos específicos propostos, dentre as principais estratégias usadas para o ensino da oralidade em língua espanhola com base no referencial teórico da área, verificou-se que, a que mais se destaca para ser empregada pelos professores é uma conversa inicial em torno do conteúdo que vai ser abordado, para o aluno manifestar suas percepções. Outra delas foi a estratégia de criar o hábito de se pronunciar em espanhol durante toda a aula para os alunos responderem somente em espanhol. Além disso, mais uma estratégia que se sobressai é a conversação oral em grupos, porque facilita o contato entre os alunos, deixando-os menos pressionados para falar.

Com relação aos alunos, eles podem se adaptar melhor a estratégia cognitiva, pois pratica, interage e seleciona recursos para compreender ou repassar uma informação. E a estratégia de elaboração, visto que, uni conhecimentos que o aluno possui com os que está aprendendo, melhorando seu desempenho e dando mais sentido ao que já aprendeu. Já a estratégia de ensaio, destaca-se por ser uma estratégia de repetição, e o aluno a utiliza quando está na aquisição da língua.

No tocante às atividades que o PROFEdeELE disponibiliza e que podem ser modificadas para auxiliar no ensino de língua espanhola, nota-se que a plataforma está apta para contribuir com os estudos de língua espanhola, seja virtualmente ou como apoio, para que o professor pesquise e modifique as atividades para a sala de aula, ou ainda com os *downloads* de unidade didática que são pagos.

Por último, conforme as estratégias de transposição das atividades virtuais para o ensino lúdico da oralidade em sala de aula. Na primeira atividade selecionada, salienta-se a estratégia de conversação sobre a temática do que vai ser ensinado, despertando, através da ludicidade, os afetos entre os alunos, que podem também usar a estratégia de perguntar para esclarecer uma dúvida e compreender o conteúdo. Na segunda atividade, realça-se a estratégia de pronúncia na língua espanhola durante todos os momentos da aula, tanto por parte do professor, quanto do aluno, além do uso da ludicidade para se obter um desenvolvimento ainda melhor na

oralidade, e os alunos ativam a estratégia de cooperação, realizada para momentos em grupos. E na terceira atividade, evidencia-se a estratégia da conversa oral e em grupos, por ser uma brincadeira lúdica e coletiva, fazendo com que os alunos desenvolvam novas capacidades acerca da temática trabalhada.

Salienta-se que as atividades são lúdicas, em formato de jogos e pensadas para a prática da oralidade, com o intuito de motivar a concentração e despertar o desejo no aluno de querer aprender a nova língua. Desse modo, apesar das adversidades que surgem diante dos planejamentos para ministrar as aulas, o professor consegue pensar, buscar e elaborar dinâmicas descontraídas que diferenciem uma aula da outra, priorizando sempre o ensino e a aprendizagem do aluno.

Logo, com esta monografia, reforça-se o quão é importante aplicar o ensino da oralidade nas aulas de língua espanhola, inclusive usufruir também de recursos que aprimorem essas aulas, como a ludicidade e as atividades virtuais. E serve como estímulo para outros pesquisadores enriquecerem ainda mais esse âmbito, com trabalhos que contribuam para aulas mais lúdicas enfocando a oralidade, bem como as outras habilidades de leitura, escrita e escuta em língua espanhola.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Klayton Oliveira; *et al.*, **Ludicidade no Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira: percepções dos alunos do Ensino Fundamental de escolas públicas de Boa Vista - Roraima**. XI Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia, [S. l.], p. 7-10, 2014.
- BRISOLARA, Luciene Bassols; CÔRTEZ, João Luís Rocha Paixão. **O uso da ludicidade para o desenvolvimento da conversação em Espanhol como Língua Estrangeira**. Revista Didática Sistemática, [S. l.], v. 1, p. 35-36, 2005.
- CERVO, Amado; BERVIAN, Pedro. **Metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo: Prentice Hall, p. 14, 2002.
- COUTO, Ligia Paula *et al.*, **Didática da Língua Espanhola no Ensino Médio**. Cortez Editora, [S. l.], n. 1, p. 31-36, 2016.
- FARIAS, Maria Solange. **Estratégias na aprendizagem da pronúncia do Espanhol por alunos brasileiros**. Editora CRV, [S. l.], n. 1, p. 139-144, 2015.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Plageder, 2009.
- GOMES, Marina Maria da Glória. **A ludicidade nas tramas da leitura: o jogo mobilizador de sujeito, lugares e sentidos no livro didático de língua espanhola**. Dissertação (Pós-graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, p. 13-59, 2019.
- MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Artmed, [S. l.], p. 9-18, 10 out. 2005.
- RIBEIRO, Márcia Maria de Azevedo. **Propostas didáticas para a prática da oralidade em língua espanhola no ensino médio de escolas públicas**. 2019. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciado em Espanhol) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Natal, 2019.
- SANTOS, Uine Nascimento dos. **A oralidade no ensino de Língua Espanhola na Educação a Distância (EAD)**. Centro de Ciências Aplicadas e Educação, [S. l.], p. 13-17, 2021.
- Vocabulario del material escolar**. ProfeDeELE. Disponível em: <https://www.profedelee.es/actividad/material-escolar/>. Acesso em: 24 jul. 2023.