



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS, POLÍTICAS, JURÍDICAS Y DE  
LA COMUNICACIÓN  
MAESTRIA EM LINGÜÍSTICA ESPAÑOLA**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NA  
DISCIPLINA DE LÍNGUA ESPANHOLA EM IPIXUNA DO PARÁ  
(PA)**

Iris Nara Amaral da Silva

Asunción, Paraguay

2019

Iris Nara Amaral da Silva

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NA  
DISCIPLINA DE LÍNGUA ESPANHOLA EM IPIXUNA DO PARÁ  
(PA).**

Dissertação apresentada, defendida e aprovada para curso de Pós-Graduação em Linguística Espanhola da Faculdade de Ciências Jurídicas Política e de Comunicação da Universidade Autônoma de Assunção como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Linguística Espanhola.

Orientadora: Prof. Dra. Clara Roseane da S.A. Mont'Alverne

Asunción, Paraguay

2019

Iris Nara Amaral da Silva

**O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA).**

Asunción (Paraguay)

Tutor: Prof. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne  
Dissertação de Mestrado em Linguística Espanhola, p.221– UAA, 2019.

Palavras Chave:

1. Lúdico 2. Ensino-aprendizagem 3. Motivação 4. Língua Espanhola

Iris Nara Amaral da Silva

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NA  
DISCIPLINA DE LÍNGUA ESPANHOLA EM IPIXUNA DO PARÁ  
(PA).**

Esta dissertação foi avaliada e aprovada para obtenção do título de Mestre em  
Linguística Espanhola, pela Universidade Autónoma de Asunción- UAA.

---

---

---

*Chegando de mansinho, ambos foram preenchendo espaço e tempo, num cotidiano de cumplicidade e partilha amorosa.*

*Samuel, querido amigo e companheiro, sou grata por me apresentar o mundo de forma mais amorosa, acreditando sempre nos meus sonhos.*

*Querido Davi, com você tenho aprendido o quanto desconhecia e o quanto ainda preciso aprender sobre as crianças, sua infância e brincadeiras.*

*Orgulho-me por ser sua mãe.*

## **AGRADECIMENTO**

Em primeiro lugar agradeço a Deus por me dar força e persistência. Aos meus pais Rogério Pereira e Maria de Nazaré por me ensinarem a nunca desistir dos meus objetivos e sempre ser grata a todos que me estenderem a mão, principalmente aos meus professores. Ao meu esposo Samuel Ferreira que sempre me incentivou a buscar mais conhecimento no âmbito acadêmico e foi muito compreensivo nos momentos mais delicados. Ao meu filho Davi Ferreira, que mesmo sentindo a minha ausência ao decorrer dos estudos, sempre me recebeu com um carinhoso e afetuoso abraço, fazendo todo o esforço valer a pena.

Aos meus amigos de Ipixuna do Pará que também estiveram juntos nesta árdua caminhada, galgando esse título de mestrado: Antonia de Nasaré, Elielsa Perieira, Márcia, Jorge Oliveira, Silvia Carmo, Fábio Costa e Emanuel Reis. Em especial minha amiga Jucineuda de Brito, a qual tanto me incentivou e me ajudou na conclusão dos estudos.

A minha equipe que toma conta do meu lar com muito zelo e responsabilidade no período em que estou fora: Thalita Silva, Allane e Eliane. Aos meus sogros Helena e José. Aos professores do mestrado pela atenção, companheirismo, carinho e competência nas realizações das aulas. Um agradecimento especial a minha orientadora que conseguiu fazer com que eu finalizasse esta etapa, por ser uma profissional competente, dedicada e acima de tudo, amiga. A Universidade Autónoma de Asunción pela oportunidade dessa conquista.

A equipe gestora da escola Irmã Agnes Vincquier, aos coordenadores pedagógicos, ao professor de Língua Espanhola e aos alunos que gentilmente contribuíram com essa pesquisa.

Não poderia deixar de agradecer ao povo paraguaio que tanto me ensinou por meio da cultura e costumes desta nação. Ajudou-me a ser uma pessoa melhor, mais compreensiva e paciente. Esse país me ensinou o verdadeiro significado da persistência, da excelência nos trabalhos acadêmicos e do amor próprio. Obrigada Paraguai!

Só espero seu doutor  
Não me falte com atenção  
Cuide lá dos meus direitos  
Quanto aqui cuido do grão  
    Não me faça desatinos  
    Nem passar decepção  
    O senhor escreve certo  
    Eu só sei lavar o chão.

(Rogério Pereira, 1998, p.72)

## SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS .....	x
LISTA DE TABELAS .....	xi
LISTA DE ABREVIATURAS.....	xii
RESUMEN .....	xiii
RESUMO .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO 1: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	14
1. O LÚDICO E O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESPAANHOLA .....	14
1.2. O lúdico numa perspectiva sócio-histórica.....	17
2. O ENSINO DA LÍNGUA ESPAANHOLA NO BRASIL.....	22
2.1 Histórico .....	25
2.2 O que dizem os PCN's? .....	31
3. MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM.....	36
3.1 Os modelos de motivação e a aprendizagem de Línguas Estrangeiras ....	39
3.1.1 O modelo sócio-educacional de Gardner e Lambert .....	39
3.1.2 Os modelos neurobiológicos de Schumann .....	42
3.1.3 O modelo motivacional de Dörnyei.....	44
3.2 Estratégias motivacionais para a aprendizagem de línguas .....	45
3.3 O lúdico e o desenvolvimento da competência comunicativa na aula de Língua Espanhola .....	48
3.3.1 A abordagem comunicativa .....	49
4. TEORIA DE KRASHEN .....	51
4.1 A hipótese do monitor .....	54
4.2 A hipótese de ordem natural .....	55
4.3 A hipótese do insumo .....	55
4.4 A hipótese do filtro afetivo .....	56
4.5 A hipótese do input compreensível.....	56
5. PAPEL DO PROFESSOR DE LE .....	57
6. ATIVIDADES LÚDICAS.....	61
6.1 Teatro na escola .....	62
6.2 Música na escola.....	63
6.3 Jogos de palavras .....	66
6.4 Dança na escola .....	71
7. SÍNTESE SOBRE A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FORMA DE MOTIVAÇÃO DENTRO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESTRANGEIRA E ENSINO DE LE .....	73
CAPÍTULO 8: METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO .....	76
8. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO .....	76
8.1. Problema da investigação .....	77
8.2. Objetivos da pesquisa .....	78
8.2.1. Objetivo Geral .....	79
8.2.2. Objetivos Específicos .....	79
8.3. Metodologia: desenho da investigação e cronograma .....	81
8.3.1 Desenho da Investigação .....	82
8.3.2 Cronograma da Pesquisa.....	86



8.4 Contexto espacial e socioeconômico da pesquisa.....	86
8.4.1 O Projeto Político Pedagógico da escola de Ensino Médio Irmã Agnes Vincquier .....	94
8.5 Participantes da pesquisa .....	97
8.5.1 1 turma do 3º ano do Ensino Médio da escola.....	97
8.5.2 O professor de Língua Espanhola.....	98
8.5.3 Os gestores (administrativo e pedagógico) da escola .....	98
8.6. Instrumentos: construção e validação da coleta dos dados.....	98
8.6.1. Guia de entrevista e Entrevista .....	99
8.6.2. Questionários abertos.....	101
8.7 Processo de análise dos dados .....	101
8.7.1 Dinâmica da Pesquisa .....	102
8.7.2 Técnicas para a análise dos dados .....	102
8.7.2.1 Revisar o material .....	104
8.7.2.2 Estabelecer um plano de trabalho inicial .....	104
8.7.2.3 Codificar os dados em um primeiro nível ou plano.....	105
8.7.2.4 Codificar os dados em um segundo nível ou plano .....	105
8.7.2.5 Interpretar os dados.....	105
8.7.2.6 Descrever contexto(s) .....	106
8.7.2.7 Assegurar a confiabilidade e validade dos resultados .....	106
8.7.2.8 Responder, corrigir e voltar ao campo.....	107
CAPÍTULO 9: ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS .....	108
9. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS .....	108
9.1. METODOLOGIA DO PROFESSOR DE LÍNGUA ESPANHOLA ....	109
9.1.1 O que dizem os gestores da metodologia do professor de Língua Espanhola .....	110
9.1.2 O que a equipe gestora entende sobre práticas lúdicas na educação	113
9.1.3 O que os gestores dizem a respeito de como o professor de Língua Espanhola utiliza o lúdico em sala de aula .....	115
9.1.4 O que os coordenadores pedagógicos falam da metodologia do professor de Língua Espanhola.....	117
9.1.5 O que os coordenadores pedagógicos entendem sobre a prática lúdica na educação.....	121
9.1.6 O que os Coordenadores Pedagógicos falam sobre a prática lúdica do professor de Língua Espanhola.....	123
9.1.7 O que o professor de Língua Espanhola fala da sua própria metodologia em sala de aula.....	125
9.1.8 O que o professor de Língua Espanhola entende por práticas lúdicas na educação.....	126
9.1.9 O que o professor de Língua Espanhola fala das práticas lúdicas que ele utiliza em sala de aula .....	128
9.1.10 O que o professor de Língua Espanhola fala sobre as dificuldades de incorporar o lúdico nas aulas .....	129
9.1.11 O que os alunos falam sobre a metodologia do professor de Língua Espanhola .....	132
9.1.12 O que os alunos entendem sobre práticas lúdicas na educação .....	136
9.1.13 O que os alunos retratam sobre as atividades lúdicas realizadas em sala de aula.....	139
9.1.14 Resultado do primeiro objetivo .....	140

9.2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO	142
9.2.1 O que os gestores falam sobre como motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola por meio do lúdico	143
9.2.2. Como os gestores retratam a forma como é incentivado o lúdico no PPP da escola	146
9.2.3 O que os coordenadores pedagógicos falam a respeito do lúdico como fator motivacional nas aulas de Língua Espanhola	150
9.2.4 O que os Coordenadores pedagógicos retratam a respeito do incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola	152
9.2.5 O que o professor fala sobre como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola	153
9.2.6 O que o professor de Língua Espanhola retrata sobre o favorecimento das praticas lúdicas na própria metodologia	155
9.2.7 O que o professor fala a respeito dos efeitos que o lúdico produz na aprendizagem dos alunos de Língua Espanhola	156
9.2.8 O que o professor relata a respeito de como o lúdico pode ajudar os alunos a compreender textos, desenvolver a oralidade e a escrita na Língua Espanhola	157
9.2.9 Resultado sobre o segundo objetivo	159
9.3. O LÚDICO NA OPINIÃO DOS ALUNOS	161
9.3.1 O que os alunos relatam sobre as dificuldades que eles têm nas aulas de Língua Espanhola	164
9.3.2 O que os alunos falam a respeito de como as atividades lúdicas podem ajudar na aprendizagem da Língua Espanhola em sala de aula	167
9.3.3 Resultado sobre o terceiro objetivo	169
CONCLUSÕES E PROPÓSTAS	176
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	187
REFERÊNCIA ELETRÔNICA	195
APÊNDICES	196
APÊNDICE 1 – Carta enviada à direção da instituição, locos da pesquisa E.M.E.M. Irmã Agnes.	197
APÊNDICE 2 – Técnicas- Guia de Entrevista do professor.	198
APÊNDICE 3 - Técnica –Guia de Entrevista dos Gestores.	200
APÊNDICE 4 – Técnica- Guia de Entrevista dos Coordenadores Pedagógicos	202
APÊNDICE 5 - Técnica – Questionário dos alunos do 3º ano do ensino médio.	204

## **LISTA DE FIGURAS**

<b>FIGURA 1:</b> Desenho Geral do Processo de Investigação.....	12
<b>FIGURA 2:</b> Diagrama das estratégias de aprendizagem de acordo com Oxford.....	46
<b>FIGURA 3:</b> Características da aquisição e aprendizagem.....	52
<b>FIGURA 4:</b> Perguntas e objetivos da Investigação .....	80
<b>FIGURA 5:</b> Desenho Geral do Processo de Investigação .....	82
<b>FIGURA 6:</b> Programação das Ações.....	86
<b>FIGURA 7:</b> Localização geográfica do Brasil .....	87
<b>FIGURA 8:</b> Localização geográfica de do Pará.....	89
<b>FIGURA 9:</b> Localização geográfica de Ipixuna do Pará .....	91
<b>FIGURA 10:</b> Localização geográfica da escola .....	93
<b>FIGURA 11:</b> Escola Irmã Agnes Vincquier.....	94
<b>FIGURA 12:</b> Técnicas utilizadas na pesquisa .....	101

## **LISTA DE TABELAS**

<b>TABELA 1:</b> Quantidade de matrículas do ensino Fundamental e Médio.....	90
<b>TABELA 2:</b> Quantidade da população que frequentava o ensino fundamental e médio.....	91
<b>TABELA 3:</b> Matrícula inicial do ensino fundamental e médio nas escolas de Ipixuna do Pará.....	92
<b>TABELA 4:</b> Participantes da pesquisa.....	98

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

HTP- Hora de Trabalho Pedagógico

LDB - Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional

PCNS- Parâmetros Curriculares Nacionais

PPP – Projeto Político Pedagógico

LE – Língua Estrangeira

ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal

NDR - Nível de Desenvolvimento Real

MERCOSUL - Mercado Comum do Sul

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio

LM – Língua Materna

LAD - Dispositivo de Aquisição da Linguagem

L2 – Segunda Língua

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

OEA - Organização dos Estados Americanos

INEP- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira

CNPJ - Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica

SOME - Sistema de Ensino Modular

LA - Linguística Aplicada

ASL – Aquisição de Segunda Língua

## **RESUMEN**

La presente tesis se analiza el aspecto lúdico como herramienta motivacional en la asignatura de Lengua Española. Nos proponemos investigar este tema por la necesidad de indagar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Española en esta municipalidad, a partir del análisis de la metodología de enseñanza de idiomas del profesor de español de la escuela Irmã Agnes Vincquier. Para ello se planteó el siguiente problema de investigación: ¿Cómo la actividad lúdica puede influir en el aprendizaje de la lengua española en los alumnos del tercer año de la Enseñanza Media en la escuela Irmã Agnes Vincquier?. Consecuentemente el objetivo general del estudio que se planteó fue: Analizar la influencia de lo lúdico en las prácticas pedagógicas del profesor de lengua española de los grupos de tercer año de la enseñanza media de la Escuela Estadual Irmã Agnes Vincquier, en la Municipalidad de Ipixuna do Pará. Para alcanzar este objetivo se concretaron los siguientes objetivos específicos: Describir la metodología de la enseñanza empleada por el profesor de español en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del tercer año; Conocer la opinión del profesor sobre la importancia de actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos, y Conocer la opinión de los alumnos sobre la importancia de lo lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español. Se adoptó para la investigación un tipo de estudio descriptivo, con diseño transversal, siguiendo el enfoque cualitativo. La investigación fue realizada en Brasil, Estado de Pará, en la Municipalidad de Ipixuna do Pará en la escuela Irmã Agnes Vincquier, única escuela de Enseñanza Media de Ipixuna de Pará. Como instrumentos de recolección de datos se han utilizado guía de entrevistas y cuestionarios abiertos, aplicados a 03 gestores escolares, 03 coordinadores pedagógicos, 01 profesor de Lengua Española y 19 alumnos del tercer año de la Enseñanza Media. Los resultados del estudio demostraron que el uso de lo lúdico tiene influencia positiva en la práctica pedagógica del profesor de Lengua Española de la Escuela Irmã Agnes Vincquier. Se constató la eficacia de las actividades lúdicas como herramientas motivacionales empleadas con los alumnos del tercer año. pues las clases mediadas por la utilización de actividades lúdicas fueron más significativas, dinámicas e placenteras, en la percepción de los alumnos, profesor, coordinadores pedagógicos y gestores. En consecuencia, los alumnos se vuelven más atentos, participativos y motivados, debido a la interacción proporcionada por esta herramienta.

**Palabras Clave:** Lúdico, Enseñanza-aprendizaje, Motivación, Práctica Pedagógica, Lengua Española.

## **RESUMO**

A presente dissertação analisa o aspecto lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola. Propõe-se investigar este tema pela necessidade de indagar sobre o processo de ensino-aprendizagem da Língua Espanhola neste município, a partir da análise da metodologia do ensino de idiomas do professor de espanhol da escola Irmã Agnes Vincquier. Para isso se formulou o seguinte problema de investigação: Como a atividade lúdica pode influenciar na aprendizagem da língua espanhola nos alunos do terceiro ano do Ensino Médio na escola Irmã Agnes Vincquier? Consequentemente o objetivo geral do estudo que se formulou foi: Analisar a influência do lúdico nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola das turmas de terceiro ano do ensino médio da Escola Estadual Irmã Agnes Vincquier, no Município de Ipixuna do Pará. Para alcançar este objetivo se definiram os seguintes objetivos específicos: Descrever a metodologia do ensino empregada pelo professor de espanhol no processo de ensino aprendizagem dos alunos do terceiro ano; Conhecer a opinião do professor sobre a importância de atividades lúdicas na aprendizagem dos alunos, e Inteirar-se da opinião dos alunos sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem do espanhol. Adotou-se para a investigação um tipo de estudo descritivo, com desenho transversal, seguindo o enfoque qualitativo. A investigação foi realizada no Brasil, Estado do Pará, no Município de Ipixuna do Pará na escola Irmã Agnes Vincquier, única escola de Ensino Médio de Ipixuna do Pará. Como instrumentos de coleta de dados se utilizaram guia de entrevistas e questionários abertos, aplicados a 03 gestores escolares, 03 coordenadores pedagógicos, 01 professor de Língua Espanhola e 19 alunos do terceiro ano do Ensino Médio. Os resultados do estudo demonstraram que o uso do lúdico tem influência positiva na prática pedagógica do professor de Língua Espanhola da Escola Irmã Agnes Vincquier. Constatou-se a eficácia das atividades lúdicas como ferramentas motivacionais empregadas com os alunos do terceiro ano, pois as aulas mediadas pela utilização de atividades lúdicas foram mais significativas, dinâmicas e prazerosas, na percepção dos alunos, professor, coordenador pedagógico e gestores. Em consequência, os alunos se tornaram mais atentos, participativos e motivados, devido à interação proporcionada por esta ferramenta.

**Palavras Chave:** Lúdico, Ensino-aprendizagem, Motivação, Prática Pedagógica, Língua Espanhola.

## **ABSTRACT**

This dissertation analyzes the playful aspect as a motivational tool in the Spanish Language class. It was proposed to investigate this theme by the need to inquire about the teaching-learning process of the Spanish Language in this town, based on the methodology of language teaching by the Spanish teacher of the Agnes Vincquier School. For this reason the following research problem was formulated: How can playful activity influence the learning of the Spanish language in the students of the third year of High School in the Agnes Vincquier School? As a consequence, the general objective of the study was: To analyze the influence of playful in the pedagogical practices of the Spanish language teacher of the third year classes of Sister Agnes Vincquier State School in the town of Ipixuna do Pará. To reach this objective, the following specific goals were fixed: Describe the teaching methodology used by the Spanish teacher in the teaching-learning process of the third year students; To know the teacher's opinion about the importance of playful activities in the students' learning, and to understand the students' opinion about the importance of the playful in the teaching-learning process of the Spanish language. A kind of descriptive study with a transversal design following the qualitative approach was adopted for the investigation. This investigation was made in Brazil, in the State of Pará, in the town of Ipixuna do Pará, at the Sister Agnes Vincquier School, the only high school in Ipixuna do Pará. We used, as data collection instruments, interviews' guide and opened questionnaires applied to 03 school administrators, 03 coordinators, 01 Spanish language teacher and 19 students of the third year of high school. The results of the study showed that the use of the playful has a positive influence on the pedagogical practice of the Spanish Language teacher of the Agnes Vincquier School. It was proved the efficiency of playful activities as motivational tools used with the third year students, because the classes mediated by the use of playful activities were more significant, dynamic and pleasant, in the perception of students, teacher, pedagogical coordinator and managers. As a result, students have become more attentive, participatory and motivated, because of the interaction provided by this tool.

**Keywords:** Playful, Teaching-learning, Motivation, Pedagogical Practice, Spanish Language.



## INTRODUÇÃO

---

### INTRODUÇÃO

A presente tese intitulada: “*O uso do Lúdico como Ferramenta Motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA)*” propõe-se a investigar o ensino da Língua Espanhola a partir de análises de práticas diferenciadas que facilitem o processo ensino e aprendizagem no ensino médio, sugerindo o lúdico como ferramenta de motivação na turma do 3º ano da Escola Estadual Irmã Agnes Vincquier em Ipixuna do Pará, Pará, Brasil.

Um breve apanhado de tempo sobre a mentalidade da utilização do lúdico será feito aqui. Desde a época de Platão (1999, p.296) “as brincadeiras e jogos já tinham uma função determinada: a aprendizagem. Naquele tempo os jogos eram utilizados para capacitar os indivíduos a vencerem as guerras e os inimigos”. Já no Renascimento, as brincadeiras se assemelhavam mais às concepções de ludicidade dos tempos atuais, uma vez que estas facilitavam os estudos e eram voltadas para o desenvolvimento da inteligência. Fröebel (1902), filósofo alemão, criador dos Jardins de Infância, iniciou os estudos sobre o lúdico como recurso em sala de aula, colocando o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Ele acreditava que brincar era a fase mais importante da infância, refletindo posteriormente na vida adulta do indivíduo.

No entanto, no século XX, a pedagogia tradicional priorizou o conteúdo em detrimento dos jogos e brincadeiras, relegando a um segundo plano a ludicidade. Por muito tempo, confundiu-se “ensinar” com “transmitir”, tornando o aluno um agente passivo do processo de aprendizagem.

Na década de 90, com a promulgação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), voltou-se a pensar pedagogicamente no uso das atividades lúdicas, levando o aluno a ser agente ativo da construção do seu próprio conhecimento. Acreditando-se na importância do lúdico, a proposta da nova LDB traz a tona uma concepção de educação que vai além da simples instrução. Sendo assim, a atividade lúdica como um meio motivador vem ao encontro do que sugere a nova LDB. Contudo, não se pode esquecer que, no processo de ensino e aprendizagem, a figura do professor torna-se de primordial importância.

É indispensável a atuação do professor na aquisição do conhecimento, uma vez que suas atitudes irão interferir nas possíveis relações que o aluno venha a estabelecer com os conteúdos e com o mundo. Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Logo, para ele o lúdico é uma característica fundamental do ser humano; dessa forma o professor, ao realizar o seu trabalho em sala de aula, deverá estabelecer relações entre o conhecimento puro e o ato de brincar. De acordo com Rau (2012a, p. 31):

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito.

Nesse sentido o brincar representa um fator de grande importância na socialização das pessoas, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente é o mais completo dos processos educativos, além de ajudar a desenvolver a inteligência emocional do ser humano.

As atividades lúdicas, além de oferecer momentos prazerosos, são responsáveis pelo desenvolvimento de diversas habilidades como a inteligência, a coordenação e a socialização, afirma Duprat (2014). Portanto, mesmo sem ter consciência disso, ao brincar, a criança está desenvolvendo aspectos físicos e psíquicos.

Apesar das brincadeiras fazerem parte do cotidiano escolar e um grande número de professores saberem da sua importância, nota-se que o fato de já terem brincado um dia, não garante o conhecimento mais aprofundado sobre a ludicidade. De acordo com Rau (2012a) o lúdico precisa ser levado a sério no ambiente escolar, favorecendo o aprendizado por meio do jogo e da brincadeira. Essa ferramenta é um objeto de estudo relativamente novo que precisa ser estudado e vivenciado. Com vistas a atender a nova proposta da LDB, e muitas vezes, pela falta de embasamento teórico, muitos professores partem diretamente para a prática, deixando a teoria de lado. No entanto, teoria e prática são indissociáveis.

O jogo como recurso pedagógico tem a função de ensinar e, por isso, tem objetivos a atingir. Segundo Kishimoto (2011), o jogo educativo está associado a duas

funções: A primeira função lúdica do jogo apresenta a ideia de que sua experiência proporciona a diversão, o prazer quando escolhido espontaneamente pela criança. A segunda função educativa é quando a ação do jogo desenvolve saberes no indivíduo. Portanto, o equilíbrio dessas duas funções é o que determina o objetivo do jogo educativo.

De acordo com Rau (2012a, p. 34):

Quando você entra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora no jogo), escolhe caminhos (elabora hipóteses), brinca de faz-de-conta (vivencia papéis), raciocina e enfrenta desafios (tenta superar os obstáculos) vivencia emoções e conflitos (alegria, ansiedade), organiza o pensamento (supera os problemas, percebe erros e acertos), e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo).

Portanto, a ludicidade no contexto escolar é muito mais do que um procedimento de ensino, é uma oportunidade de dar ao aluno a descoberta e a construção livre de seu caráter e de um olhar crítico com o meio em que vive, formando, assim, sua personalidade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) sugerem que os momentos de jogos e brincadeiras devem se constituir em atividades permanentes no cotidiano escolar. Com base nessa proposta curricular, tem-se percebido, que muitos professores estão se perdendo em seus objetivos, deixando a brincadeira de forma solta e, muitas vezes, descontextualizada. Surge então a necessidade de se fazer uma análise crítica de como o professor estabelece relações da sua prática pedagógica com a teoria sobre o lúdico. É certo que as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação.

O professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Não resta dúvida de que a formação teórica do professor é necessária para uma boa atuação. Para Piaget (Apud Macedo, 2000, p.38) “o professor deve conhecer as características do desenvolvimento de seu aluno, pois desta forma, ele promoverá uma relação de confiança recíproca, fazendo com que o aluno conquiste sua autonomia”. Assim sendo, deduz-se que os professores sabem o que eles querem atingir, mas muitas vezes não

imaginam o quanto a atividade lúdica irá realmente interferir na experiência motora, social, afetiva e cognitiva do aluno.

É importante que eles busquem informações e enriqueçam suas experiências para entender o brincar e saber como utilizá-lo visando o aprendizado sistemático do aluno, ajudando-os a construir e organizar suas ideias, ampliando-lhes o olhar sempre que possível.

### **Justificativa da Investigação**

Pretendeu-se, com essa pesquisa, verificar junto ao professor de Língua Espanhola, se o trabalho que ele vem desenvolvendo na turma do 3º ano do ensino médio com a utilização do lúdico vem surtindo efeito positivo e se a opinião dos alunos é favorável ao uso dessas práticas em sala de aula e assim possa trazer resultados mais satisfatórios em relação à aprendizagem.

Desta forma, almejou-se incentivar principalmente professores de língua estrangeira, em especial da Língua Espanhola, a resgatarem a importância do lúdico no desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem na turma do 3º ano do ensino médio, supõe-se que esses alunos já trazem consigo o conhecimento prévio e uma experiência de aprendizagem desta língua desde o 1º ano. Logo o lúdico sendo utilizado como fator motivacional, de forma contextualizada e fundamentada, com a capacidade metodológica de conscientizar os alunos de que os jogos e brincadeiras são indispensáveis no cotidiano escolar quando utilizados de forma adequada e planejada, terá grandes possibilidades de êxito no processo de aprendizagem.

Outra questão que impulsionou e desencadeou a necessidade desse aprofundamento nos estudos sobre o lúdico como fator motivacional no 3º ano do ensino médio, mantendo um olhar mais sistematizado sob a forma de uma pesquisa, foi justamente entender essa realidade, pois as referências estudadas até então, se concentrava no lúdico apenas no ensino da educação infantil e no ensino fundamental.

Mas, jogos e brincadeiras também podem ser utilizados como estratégias de motivação e aprendizagem na fase adulta, é importante para o desenvolvimento humano. Sendo uma das portas de entrada na Educação do ensino médio, não podemos negar o contato direto ou indireto com as diversas linguagens e interações que o lúdico pode possibilitar.

Por isso, a escola possui o dever de proporcionar essa relação, sabendo ensinar com a utilização do lúdico, assegurando aos alunos acesso a sala de aula e espaço físico escolar adequados, como afirma Soares (2009). Cabendo destacar, Freire (2002, p. 65) aponta que “os seres humanos não são seres que apenas existem no mundo, mas que estão em plena relação com este mundo, e dessa forma são capazes de tomarem consciência de si e do mundo”. Essa necessidade de tomar consciência de si e do mundo é que move todo o processo educacional e a busca pelo aperfeiçoamento do ser humano.

Mediante essa realidade, surgiu o interesse em conhecer as influências que o uso do lúdico reflete no ensino médio, em especial no 3º ano, através da prática pedagógica dos professores que mediam o processo de aprendizagem dos alunos.

Buscando ao mesmo tempo conhecer as legislações que incentivam o uso do lúdico como fator motivacional na educação para que ele possa contextualizar os conteúdos, ter uma melhor compreensão do ambiente natural e social, e como deve(ria) ser uma prática pedagógica que fomente a articulação dessa ferramenta e os conteúdos acadêmicos para os alunos que estudam nessa fase da educação. Justamente porque a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº: 9394/96, em seu artigo 32, diz:

(...) o ensino gratuito e obrigatório nas escolas públicas, e tendo como objetivo a formação básica do cidadão, sendo pautada na compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamentam a sociedade.

Todavia, o lúdico é capaz de fazer com que os discentes compreendam melhor o mundo e a sociedade, por isso deve estar presente na educação, desde sua base que é a educação infantil, atendendo crianças que possui de 0 até 03 anos de idade nas creches e de 04 a 05 anos na pré-escola até o ensino médio, e porque não dizer, em toda fase de escolarização da vida do sujeito.

O lúdico deve ser usado de forma consciente, portanto, o uso dessa ferramenta não poderá ser um mero passa tempo, mais sim, deverá possuir intencionalidade e objetivos específicos, visando o desenvolvimento de habilidades e competências específicas no ensino médio. Possibilitando ao aluno o contato com as diversas brincadeiras, jogos, danças e músicas, permitindo a motivação para aprender e participação ativa no seu processo educativo como ser construtor e não reproduzidor de conhecimento acumulado pela humanidade.

É muito provável que se encontre nas intuições de ensino, alunos não entusiasmados pela escola. Demo (2007, p. 85) enfatiza “que o que se estuda em sala de aula, como regra, não faz parte do futuro que espera os alunos”. Cabendo assim, ao professor, trazer para o espaço educativo o que desperta no aluno esse prazer em aprender, dentro de um contexto significativo para ele. Estimulando as percepções sensoriais, lançando mão de textos interativos, hipertexto, suportes que agregam as diversas linguagens e despertam os diversos sentidos.

Reconhecer também que o lúdico é um fator motivacional e que pode ser usado para facilitar o trabalho do professor, de maneira que possa ressignificar conceitos, romper limites e quebrar paradigmas ultrapassados, é provável que o profissional da educação, em especial o professor, traga para a prática pedagógica o que tem de melhor por meio da ludicidade.

Mas, para isso é necessário que o docente se envolva em uma linguagem contemporânea e busque aprimoramento, para se libertar da forma tradicional e bancária de lecionar, se envolvam no uso dos recursos pedagógicos inovadores, visando ressignificar paradigmas educativos. Porém, esse envolvimento deve ser estimulado desde a formação inicial e prosseguir na formação continuada do professor.

Contudo, essa capacitação não se torna tão fácil para os alunos. Segundo Masetto (2000, p. 142):

Para nós, professores, essa mudança de atitude não é fácil. Estamos acostumados e sentimo-nos seguros com o nosso papel de comunicar e transmitir algo que conhecemos muito bem. Sair dessa posição, entrar em diálogo direto com os alunos, correr risco de ouvir uma pergunta para a qual no momento talvez não tenhamos resposta, e propor aos alunos que pesquisemos juntos para buscarmos resposta – tudo isso gera um grande desconforto e uma grande insegurança.

Diante do exposto, sabe-se dessas dificuldades, mas é preciso ter consciência que o ensino médio é a porta de entrada para muitos alunos, nessa primeira etapa, adentrarem no mercado de trabalho, se matricular em uma universidade e se especializar, não se pode negar a esses discentes essa busca pelo conhecimento de forma significativa e reflexiva. No entanto, o contato direto ou indireto desses alunos com as diversas linguagens e interações que o lúdico possibilita irá facilitar esse processo.

É uma pesquisa viável de ser realizada por estar centrada em apenas uma instituição educacional, possibilitando o contato com todos os participantes e coparticipantes da ação pedagógica na escola, além de permitir a observação em loco da inserção do lúdico como ferramenta de motivação nas aulas das turmas do 3º ano, investigando acerca das influências que o lúdico possui ao ser inserido no fazer pedagógico do professor de Língua Espanhola do ensino médio.

Desse modo, a relevância do estudo se dá, em contribuir para o aprofundamento dos estudos relativo ao lúdico como ferramenta motivacional e as possibilidades de inserção desde recurso nas aulas do 3º ano do ensino médio, analisando quais influências essa prática exerce no processo de ensino e aprendizagem dos alunos dessa faixa etária.

A relevância social da investigação está no aprofundamento dos estudos relativos ao lúdico como ferramenta motivacional de ensino no ambiente escolar, em especial nas turmas de 3º ano do ensino médio, uma vez que possui o intuito de fomentar o uso contínuo do lúdico na prática pedagógica do professor, para assim, realizar uma reflexão crítica do que está sendo realizado em sala de aula, frente as necessidades de formação social, pessoal e profissional que esses alunos do ensino médio precisam para prosseguir seu processo de ensino e aprendizagem da Língua Espanhola.

Além, de ser importante para o campo educacional e acadêmico, uma vez que somente com aulas mais atrativas e didáticas, permitirá ao aluno aprender de forma significativa e motivará a coordenação de cursos de licenciatura a refletirem para transformar a formação acadêmica de licenciatura em Língua Espanhola e incluir esses recursos na prática pedagógica desses futuros docentes. Já para os professores graduados, incentivará a busca pela capacitação continuada para desenvolver práticas que envolvam a ludicidade como forma de motivação nas aulas de língua estrangeira, a fim de incrementar seu conhecimento para posteriormente, poder mediar o processo de aprendizagem de seus alunos de forma consciente, responsável e inovadora.

Considera-se que o resultado desse estudo trará consequências positivas, como: a escola possibilitará formação continuada para que os professores possam incrementar suas aulas com a utilização do lúdico; todos envolvidos no ambiente educacional conseguirão visualizar a importância do lúdico como ferramenta motivacional no desenvolvimento dos alunos, não só os professores; os professores realizarão mediações

pedagógicas buscando a melhoria da qualidade da educação e aprendizagem, que levará ao entusiasmo dos alunos pelas aulas, onde as mesmas se tornarão mais didáticas, prazerosas e atrativas, realizando um ensino integrador entre os diversos componentes curriculares do ensino médio.

Portanto, a relevância desse estudo se dá, também, pela intenção em contribuir para o aprofundamento dos estudos relativos ao processo ensino e aprendizagem no ensino médio, como forma de chamar mais atenção dos alunos para as aulas, com olhar contemporâneo e inovador, porque hoje vivemos em redes de relacionamentos virtuais e presenciais, dentro de ciberespaço conceituado como um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores (Levy, 1999). Logo, se o professor não atrair a atenção dos alunos em sala de aula, as ferramentas externas irão chamar e se tornar cada dia mais interessante.

### **Problematização da Investigação**

Mediante o exposto, surge a necessidade visível de aprofundar os conhecimentos relativos á verdadeira inserção do lúdico como ferramenta de motivação no ensino médio. Porém, a escola conforme Demo (2007, p. 89) “esta cada dia mais alienada, não só porque nela quase não se aprende, mas principalmente porque aquilo que, porventura, aprende-se está fora do contexto que as novas gerações irão enfrentar”. Isso mostra o quanto é necessário o envolvimento da escola para incluir em seu Projeto Político Pedagógico (PPP) atividades que sejam significativas para os alunos.

O uso adequado do lúdico nas práticas pedagógicas dos professores motivarão os alunos a participar, interagir e aprender melhor, apesar de estarem na faixa etária de 14 a 50 anos. Entretanto, quando se fala em Lúdico na educação deve-se incorporá-lo de forma responsável pelos professores, enxergando o aluno (sujeito) como ser ativo, no processo de construção da tão almejada sociedade democrática e justa, que preza pelo desenvolvimento da consciência crítica do indivíduo desde a infância.

Sendo assim, precisando que ocorram mudanças urgentes nas concepções e paradigmas curriculares escolares, pois conforme Demo (2007, p. 80), “mudam as sensibilidades, as subjetividades, as materialidades, as espiritualidades, enquanto a escola permanece impassível. Anda no mundo da lua, se é que anda para algum lugar”. Por isso, cabe a nós professores reflexivos e pesquisadores, lutarmos por essa mudança



na educação, tendo em vista a (re)qualificação profissional, de habilidades e competências docentes (Prete, 2005).

Nesse sentido, precisa-se de professor que contribua para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, mediando sua aprendizagem para a construção do sujeito e suas relações sociais, para “se perceber como um ser relacional, que influencia a construção da sociedade em que vive, ao mesmo tempo que é influenciado por ela” (Neder, 2005, p. 66). Em contrapartida, encontramos professores que utilizam o lúdico nas aulas, mas, como meros passatempo, alienando as potencialidades que essas ferramentas trazem para seu fazer pedagógico.

No entanto, não basta o professor possuir uma formação inicial e continuada de qualidade, se não possuir a vontade de mudar, de incrementar suas aulas, como Neder (2005, p. 75) afirma:

A formação do professor deve se constituir, ela própria, uma prática reflexiva que possibilite a compreensão de um conjunto de ideias, princípio e valores que estruturam, mas não determinam, a busca da compreensão do processo pedagógico.

Assim, encontramos professores que não buscam essas capacitações, que se negam a possibilidade de voltar a estudar, pensando que o diploma já adquirido na universidade (formação inicial) comprova sua competência em sala de aula. Fato esse que sabemos nunca se concretizar, pois, como destaca Freire (1996, p. 50), “somos seres culturais, histórico, inacabado e consciente do inacabamento”. Então, devemos buscar conhecer o novo ou transformar o “antigo” e incorporá-los no nosso cotidiano.

A importância do lúdico como fator motivacional nesta pesquisa está na possibilidade de facilitar o processo ensino-aprendizagem da Língua Espanhola. Necessita que o professor desta disciplina esteja aliado as novas concepções pedagógicas, para assim desenvolver a autonomia do aprendiz, utilizando de metodologias que estimulem o aprender uma nova língua, realizando constante interações que são “diálogos, interação, troca entre interlocutores humanos” e a “interatividade é possibilidade de agir, intervir sobre programas e conteúdos” (Possari, 2005, p. 95). Portanto, levando em consideração que a maioria dos alunos brasileiros de escolas públicas não conseguem falar fluentemente, ou compreender e interpretar textos da língua, há necessidade de avaliar o ensino da língua espanhola no 3º ano do ensino

médio, logo, será importante estudar qual o melhor método de ensino para que eles tenham um melhor rendimento nas aulas.

Na grade curricular das escolas Estaduais do Estado do Pará, vem sendo implantado gradativamente a disciplina Língua Espanhola, mas pela carência de profissionais habilitados para ministrar aula nessa disciplina, muitas escolas optam pelo inglês ou ficam sem professor.

O lúdico é um assunto bastante abrangente e muito pesquisado, mais no ensino fundamental, pouco no ensino médio. Eis o desafio: Como o lúdico é executado nas aulas de Língua Espanhola na escola Irmã Agnes Vincquier? O uso do lúdico como ferramenta motivacional é importante na aprendizagem dos alunos de Língua Espanhola? A utilização do lúdico nas aulas de Língua Espanhola contribui para o aprendizado de conhecimentos linguísticos, como: escrever, ler e produzir? O lúdico facilita o desenvolvimento da oralidade do discente?

Levamos o seguinte problema de investigação: Como o lúdico, na metodologia docente, influencia na aprendizagem dos alunos do 3º ano do ensino médio da escola Irmã Agnes Vincquier (Ipixuna do Pará)?

### **Objetivos da Investigação**

Tendo em vista a necessidade do professor mediar essa construção do conhecimento de seus alunos e inserir formas mais atrativas dentro do processo ensino aprendizagem da Língua Espanhola, a presente pesquisa possui como objetivo geral: Analisar a influência do lúdico nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola nas turmas do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará.

E para consolidar essa análise, temos como objetivos específicos:

1. Descrever a metodologia que o professor de Língua Espanhola utiliza na sala de aula;
2. Conhecer a opinião sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem do aluno;
3. Inteirar-se da opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem em sua aprendizagem.

## **Desenho Geral da Investigação**

Toda pesquisa científica necessita de um método sistemático e organizado para que os dados coletados acerca do objeto de pesquisa respondam os objetivos propostos pelo investigador.

(...) a investigação científica é um processo que, mediante a aplicação do método científico, busca informação fiel e relevante para entender, verificar, corrigir ou aplicar o conhecimento. Sua finalidade consiste em solucionar problemas científicos e se caracteriza por ser reflexiva, sistémica e metódica. (Campoy, 2018, p.31)

Nessa pesquisa, busca-se investigar se a utilização de atividades lúdicas nas aulas de espanhol nas turmas do 3º ano do ensino médio pode ser capaz de motivar, estimular o interesse pela disciplina, resultando assim no avanço cognitivo. Para este fim será realizado uma pesquisa de enfoque qualitativo, do tipo descritivo e transversal.

Por tratar de uma pesquisa de enfoque qualitativo; o seu alcance é descritivo. Segundo Campoy (2018, p.231, apud Talyon d Bogdan, 1986, p.20) consideram “a pesquisa qualitativa como aquela que produzem dados descritivos: as próprias palavras das pessoas, faladas ou escritas, e as condutas observáveis”. A investigação descritiva busca compreender as características de determinadas populações ou fenômenos de forma a analisar, observar, registrar, interpretar, classificar sem a interferência do entrevistador.

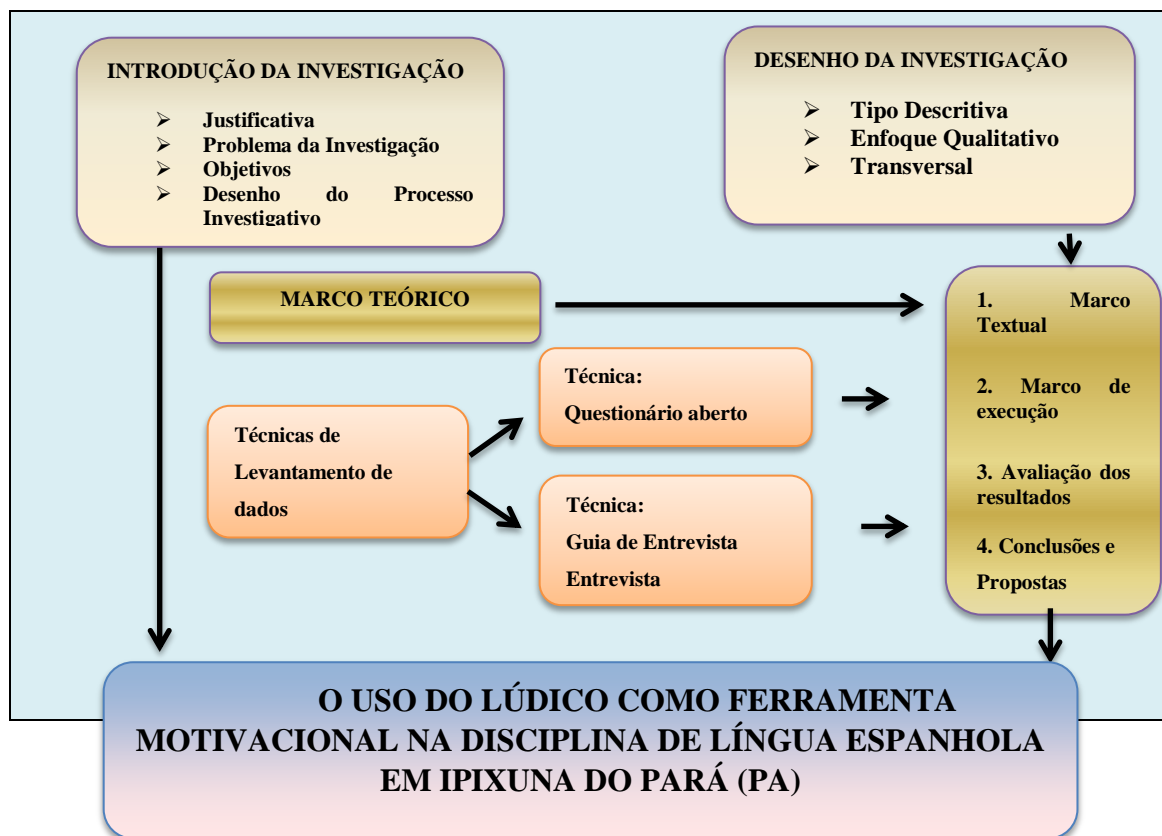
A pesquisa foi realizada de modo transversal. Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 223) afirmam que

(...) é a investigação que se realiza sem manipular deliberadamente as variáveis, ou seja, trata-se da pesquisa em que não fazemos variar intencionalmente as variáveis independentes, assim como “é observar fenômenos tal como se produzem em seu contexto natural, para depois analisá-los”, ressaltam ainda que é transversal porque “coletam dados em um só momento, em um tempo único”.

Portando, os dados desta pesquisa foram coletados em um tempo determinado, podendo assim ser classificada desta forma.

O esquema geral da investigação está representado na figura a seguir:

**FIGURA 1:** Desenho Geral do Processo de Investigação



Expostos os referidos inteiros da pesquisa, o trabalho foi estruturado em nove capítulos, dimensionados e integrados numa totalidade, de modo a subsidiar o estudo em sua efetivação. Tem-se, assim, a seguinte organização:

A Fundamentação Teórica foi dividida em sete capítulos que explanam sobre o Lúdico, refletindo sobre seu histórico, conceitos e sua importância no ambiente escolar. Reflete sobre o ensino da língua espanhola no Brasil perante as legislações brasileiras, bem como nos documentos oficiais que referenciam a legalidade e o dever do Estado em disponibilizar essa modalidade de ensino. Ressalta também o lúdico como ferramenta motivacional dentro do processo ensino e aprendizagem da língua espanhola, bem como o uso de metodologias que favorecem o ensino de uma língua estrangeira. Serão apresentadas algumas influências e contribuições da estratégia motivacional para aprendizagem de línguas na prática pedagógica do professor do

ensino médio, mostrando competências e habilidades que são desenvolvidas através desses da utilização do lúdico. Por fim, é frisado o papel do docente nesse processo de ensino e exposta algumas atividades lúdicas, como o teatro, música, jogos e dança.

A Metodologia da Investigação correspondente ao capítulo 8. Nesta parte se descreve o problema da investigação, se expõe os objetivos gerais e específicos, evidencia o desenho da investigação e cronograma seguido para a realização da pesquisa. Além de dissertar sobre o contexto espacial e socioeconômico, bem como o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola que será investigada. Descreve-se a fundamentação metodológica, evidenciando o procedimento empírico da investigação e a técnica e os instrumentos aplicados, além dos processos de validação, contexto de trabalho, os participantes do estudo, finalizando com a descrição do processo de análise dos dados.

A Análise e Interpretação dos Dados correspondem ao capítulo 9, expõe a análise e interpretação dos dados da pesquisa. Nessa análise são considerados os aspectos qualitativos colhidos juntos aos participantes, mediante os guias de entrevistas, entrevistas e questionários abertos. Realizando assim, a análise e interpretação dos dados que foram relacionadas com algumas teorias abordadas no marco teórico. Primeiro se analisa a metodologia do professor de Língua espanhola, em seguida a importância do lúdico na aprendizagem do aluno, finalmente, como a utilização da ludicidade é interpretada a partir da visão dos discentes participantes.

Por fim, foram realizadas as Conclusões e Propostas a respeito dos resultados da pesquisa e seus desdobramentos ao campo da educação, especificamente na área do ensino da Língua Espanhola, bem como propostas sugeridas quanto à utilização das práticas lúdicas no ensino do Espanhol no Ensino Médio.

## **CAPÍTULO 1**

### **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

---

#### **1. O LÚDICO E O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESPANHOLA**

O uso do lúdico no processo ensino-aprendizagem tem possibilitado a criação de novas metodologias. Os estudantes interagem com o professor e não são meramente receptores de informações, enfim são práticas de atividades que são úteis em vários contextos. De maneira geral, praticá-las desenvolve a fluência criativa e outros processos mentais como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada das decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, a socialização com o grupo e, além disso, desenvolve a habilidade espacial e a paciência.

Por volta do século XIX, muitos estudiosos se atentaram para o assunto e começaram a se debruçar em estudos para trazer importantes contribuições sobre o tema, entre os principais teóricos que estudaram sobre o lúdico, destaca-se os psicólogos Piaget e Vygotsky, o filósofo Rousseau, os pedagogos e educadores Fröbel, Pestalozzi e Montessori. Estes teóricos foram de grande importância nos estudos pedagógicos que tomavam o lúdico como método fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem da criança (Carleto, 2018). Nesta pesquisa, serão aprofundadas apenas as teorias de Piaget e Vygotsky, além de outros teóricos.

Diante dos estudos desses estudiosos, percebeu-se que a aprendizagem humana se inicia logo na primeira infância, sendo este um momento de grandes descobertas e de uma curiosidade incessante (e necessária) por parte das crianças, onde através do brincar, a curiosidade na criança seria muito mais valorizada e explorada.

É através do lúdico que a criança irá desenvolver-se socialmente, será através das brincadeiras, dos jogos, que a mesma poderá conseguir vivenciar o que vê a sua volta. Como nos lembra Papalia & Feldman (2013) o brincar vai tornando-se também uma ação imaginativa, mais elaborada, contribuindo para a criatividade das crianças e propiciando uma capacidade social. A relação da criança com o brincar, desenvolve aspectos como afetividade, criatividade, capacidade de raciocínio, interação coletiva com o(s) outro(s), etc., assim proporcionando um entendimento do mundo.

Educar implica em ajudar uma pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas que o outro possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com a tua visão de mundo, junto as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (Rau, 2012, p. 38).

Contanto, em nossa sociedade globalizada e mediada pelos aparelhos eletrônicos, percebeu-se uma mutação dos sentidos do que é ser uma criança e do que se espera desta. Tal movimento acaba por evidenciar cada vez mais, crianças aptas ao mundo digital, mas distantes do seu mundo infantil, como a curiosidade, o brincar livre, a construção de fantasias, a criatividade e invenção, as descobertas no processo tentativa e erro, entre outros. Reconhece-se a importância dos aparelhos digitais, podendo, se bem utilizados, beneficiar o processo de ensinagem e aprendizagem (Araújo; Reszka, 2016). Entretanto, falta-se uma integração desses recursos tecnológicos ao processo de educação, para desenvolver um uso consciente de tais tecnologias e respeitando a infância com suas especificidades.

Outro fenômeno que vem sendo recorrente é a banalização da infância, tanto pelos pais, quanto pelas instituições de ensino. Assim, no lugar das brincadeiras, outros sentidos vão tomando espaço na infância, como cursos profissionalizantes e técnicos, o corpo quieto, a criança adultizada, ou até mesmo, a criança medicalizada (Bocchi; Herculino, 2017). O brincar e a brincadeira não fazem mais parte nas relações familiares, bem como, em algumas instituições vindo sendo substituídas precocemente pelos estudos disciplinares e formais, não levando em conta o lúdico como ferramenta excepcional para a aprendizagem das crianças.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, porém não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado inferior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Em contrapartida, a professora titular da Faculdade de Educação da USP, Kishimoto (2013, p.34), afirma que “hoje, na sociedade pós moderna, foi estabelecido que brincar era coisa de criança, pois para os adultos sobrou o trabalho”. Entretanto, no cotidiano das pessoas, entre piadas, e-mails curiosos e cartas de baralho ainda sobrevive à brincadeira. Quanto mais lúdico for o adulto mais ele cria.

O lúdico pode servir tanto à criança quanto para o adulto, é aí que se começa a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando há brincadeira, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender.

Kishimoto (2013, p. 110), ao comentar sobre a importância do brincar, explica que:

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade.

O ser humano vive em sociedade, em grupo, deve se relacionar e que nem sempre é uma tarefa simples. Nesse sentido, os jogos didáticos podem mesmo funcionar como elementos que favoreçam relações mais agradáveis e descontraídas para os alunos e, entre professor e aluno. Essa busca de relação é provavelmente fundamental para que haja aprendizagem significativa.

Uma aula com características lúdicas não implica necessariamente que tenha muitos e variados jogos ou brincadeiras. Conta muito a “atitude” lúdica do professor em relação ao seu educando. Mais importante do que o tipo de atividade lúdica, é a forma como o aluno é orientado e ele entenda o porquê da atividade, qual o objetivo. Seja qual for o caminho escolhido pelo professor, é preciso que o processo de ensino e aprendizagem forneça ao aluno um propósito, uma intenção comunicativa, uma necessidade de transmitir informação, de estabelecer vínculos e conviver de maneira solidária e harmoniosa com os outros.

Portanto, é de suma importância, além dessa “postura lúdica”, o uso da criatividade do educador na elaboração dos jogos para aplicá-los em sala de aula a fim de que seja uma grande aliada na motivação dos alunos no processo ensino-aprendizagem. Porém, entender os benefícios que o lúdico pode trazer ao aluno e à educação em geral, ainda é a maior barreira para os educadores.



## 1.2. O lúdico numa perspectiva sócio-histórica

O lúdico, dentro de uma perspectiva sócio-histórica é um tipo de atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais. A partir das asserções de Almeida (2017) o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Por tanto, é instrumento educativo e já se fazia presente no universo criativo do homem desde primórdios da humanidade.

No Brasil os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que se mantém até hoje. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional. Toda herança cultural e educacional deve ser utilizada para o aprendizado universal dos alunos, haja vista que existem várias etnias, raças e povos e, portanto, deve-se resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos nos dias atuais.

Os jogos e brincadeiras de hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que deve ser ressaltado é justamente que, o que se tem é um material importante trazido como herança dos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles.

Os índios sempre se fizeram valer de seus costumes para ensinar seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Seus filhos constroem seus próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza; caçam e pescam com o olhar diferente dos adultos e seus objetivos são sempre o de brincar e se divertir sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência.

Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa, lúdica, e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência.

Os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham seus contatos com a ludicidade como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. Seus costumes, trazidos de Portugal, eram totalmente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros, em suas bagagens, nos navios negreiros da África até aqui.

Já no final da Idade Média e início da Idade Moderna em meados do século XV a Igreja Católica, tornou-se responsável por extinguir os jogos da educação por considerar o jogo algo profano. Seu uso para o ensino volta a ter destaque logo em seguida com os jesuítas, mas que não se perpetuou, pois em meados de 1758 os jesuítas foram expulsos e o Brasil ficou sem nenhum sistema organizado de ensino. Hora ou outra vinham professores enviados de Portugal para ministrar cursos, tais como o curso de álgebra, segundo uma carta régia de 1799, sobre o ensino de matemática no Brasil.

Citando o século XX, houve algumas propostas novas, como a Pedagogia Nova, ajudando a estruturar um novo olhar para o ensino, além do Positivismo e o Tecnicismo do Ensino de Ciências. Nas primeiras décadas do século XX, o aprender fazendo, a pesquisa investigatória, o método da redescoberta, os métodos de solução de problemas como também as feiras e clubes de ciências foram as grandes mudanças ocorridas para um ensino que até então não tinha essa preocupação.

A Revolução de 1930 que pôs fim à Primeira República, se tornou um dos movimentos mais importantes no Brasil, e também para a educação brasileira. Todos valorizavam o papel que a educação deveria cumprir para sua realização, coerentemente com o seu horizonte ideológico. Foi então criado o Ministério da Educação e Saúde Pública, tendo Francisco Campos, o primeiro Ministro da Educação.

Esse olhar para a educação surgiu a partir da necessidade do sistema econômico, pois a Revolução de 30 ficou marcada pela abertura do Brasil para o mundo capitalista de produção, e o Brasil, por ter acumulado muito capital até então, passou a investir no mercado interno e na produção industrial. A partir daí temos uma nova realidade que era a necessidade de mão de obra especializada e para tal era preciso investir na educação.

Em 1932 foi lançado por um grupo de educadores, o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova, dirigido ao povo e ao governo, o documento apresentava a diversidade teórica e ideológica do grupo que o concebeu, mas com ideias consensuais. Destaca-se a proposta de um programa de reconstrução educacional em âmbito nacional e o princípio da escola pública, leiga, obrigatória, gratuita e do ensino comum para ambos os sexos,

que deu resultados num curto espaço de tempo, pois já na promulgação da nova Constituição em 1934, a educação passa a ser direito de todos, devendo ser ministrada pela família e pelos Poderes Públicos.

O uso do lúdico no ensino perpassou por vários sistemas, ficou fortalecido com os estudos e pesquisas das áreas das ciências humanas que tratam do desenvolvimento cognitivo e a importância de se aprender de forma significativa. A Psicologia, a Pedagogia e até mesmo a Sociologia deram ênfase ao estudo sobre como o convívio social das crianças influencia no aprendizado, dando ênfase à utilização do lúdico como objeto de estudo e pesquisa para o desenvolvimento dos alunos. Passou-se então a ter estudos publicados que tratam da educação lúdica não somente como um ato simplista de brincar, sem qualquer relação com o desenvolvimento do ser humano, sendo considerado em qualquer fase da vida, um instrumento relacional com o conhecimento. Podendo esta, ser desenvolvida como uma ação isolada ou coletiva e até mesmo indireta com o ato de conhecimento. Desenvolvendo um pensamento crítico, reflexivo e ativo no ser humano, enriquecendo seu senso de responsabilidade e cooperativismo, proporcionando a este uma apropriação das funções cognitivas e sociais para seu desenvolvimento.

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

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

Contudo, os estudos sobre o emprego do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Língua Espanhola na educação básica, iniciam-se na análise das teorias de aprendizagem. Segundo Mourão (2012, p. 33) “O ensino de Língua Estrangeira encontrou nas ciências, na psicologia e nos estudos linguísticos, fontes para

dar sustentação aos seus procedimentos de estudo relacionados à aprendizagem e ensino de línguas”. Portanto, as diferentes abordagens para o exercício das quatro habilidades (ler, escrever, falar e ouvir) dentro do ambiente escolar não são elaboradas de forma alheia, mas com base em estudos científicos, dos quais são criados os diferentes métodos de ensino.

Dentre as principais teorias da aprendizagem encontra-se o Behaviorismo, a partir do qual é possível afirmar que o ensino acontece através da mudança de comportamento, Skinner (1972) sustenta que a fala em língua materna ou mesmo em língua estrangeira é produto do estudo de idioma como comportamento através da resposta às diferentes situações comunicativas.

Skinner (1972, p.4) expõe algumas ideias sobre três variáveis:

(...) três são as variáveis que compõem as chamadas contingências de reforço, sob as quais há aprendizagem: (1) a ocasião em que o comportamento ocorre, (2) o próprio comportamento e (3) as consequências do comportamento.

A teoria de Skinner apesar de desconsiderar o estado emocional dos estudantes e os processos mentais da aquisição de segundo idioma, ainda influencia o aprendizado de língua estrangeira no ensino regular recompensando com estímulo positivo uma resposta induzida e, com estímulo negativo, qualquer resposta que fuja do padrão proposto pelo professor.

Em relação ao ensino de Língua Estrangeira, por exemplo, ocorre mais ou menos assim, de forma bem simplificada: após ser apresentado aos elementos iniciais da linguagem, o aprendiz é estimulado a demonstrar o que aprendeu; após a expressão do aprendiz (resposta), geralmente através da fala, ele é recompensado positivamente (um elogio, por exemplo) caso tenha bom desempenho, ou é 'punido' (uma correção ou crítica imediata, por exemplo) caso tenha cometido erros. (Mourão, 2012, p.37)

Como o autor supracitado, métodos com exercícios de gramática e tradução no ensino de línguas estrangeiras são frequentemente empregados em sala de aula, o que, visivelmente, limita as habilidades de seu uso pelos alunos.

Em contrapartida, há a teoria Cognitivista, postulada por Jean Piaget, que se preocupa com o raciocínio por trás do comportamento, uma vez que essa teoria acredita

que a aquisição do conhecimento acontece através de situações criadas dentro do ambiente em que o aluno se encontra e que o levam a pensar a respeito da melhor estrutura a ser usada em cada momento do uso do idioma. Piaget (1993) sustenta a ideia de que o aluno desenvolve a aprendizagem através de situações problema de uso da língua sobre as quais precisa refletir para encontrar soluções, diferente da teoria behaviorista que supõe que os estímulos, positivos e/ou negativos, são os fundamentos da aquisição de segunda língua.

A teoria do sociointeracionismo, proposta por Vygotsky, defende a origem social da língua provinda da interação, não apenas na aquisição de língua materna, mas no aprendizado de um idioma estrangeiro. Vygotsky vai além do cognitivismo proposto por Piaget, levando ainda algumas críticas a essa ideia, pois afirma que não apenas os processos mentais são responsáveis pelo aprendizado, mas o meio externo influencia-o diretamente.

Além disso, afirma que é a partir da comunicação que o aluno adquire habilidade de fala, porque não apenas reage às palavras que ouve, mas analisa o contexto em que elas são ditas, a linguagem corporal e as expressões faciais utilizadas no ato da comunicação. Dessa forma, o aprendizado, de acordo com essa concepção, não provém de experiências pessoais, mas dentro de um grupo interagindo com outros falantes.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) de Vygotsky (1998) tem sido a inspiração para novas pesquisas no ensino de língua estrangeira (Lira, 2013). Ao considerar que o Nível de Desenvolvimento Potencial (NDP), o conhecimento em fase “embrionária”, precisa de um período de amadurecimento para se integrar ao Nível de Desenvolvimento Real (NDR), o conhecimento internalizado pelo aluno que lhe dá autonomia na realização de atividades, depara-se com a necessidade da criação de um ambiente propício para que haja desenvolvimento das novas habilidades almejadas (Lira, 2013; Mourão, 2012). O aluno aprende a falar, falando. A proposta vygotskiana sugere que a aquisição de uma segunda língua venha através de atividades práticas de comunicação realizadas entre os alunos.

O emprego do lúdico na utilização da abordagem sociointeracionista de Vygotsky (1998) apresenta o segundo idioma ao aluno de uma forma mais natural, assim como sua língua materna foi apresentada no início da infância. Lightbown e Spada (2013) reafirmam essa ideia lembrando que crianças adquirem um primeiro idioma após horas de exposição à língua por meio de músicas, jogos e em frente à

televisão, assim, a aprendizagem de uma língua estrangeira não deve ser diferente. A exposição à língua e a expressão oral desde o início do aprendizado se fazem necessárias, já que falar ajuda a reter informação, por isso, adultos falam em voz alta consigo mesmos ao realizar uma tarefa difícil ou ler instruções.

Novas habilidades de comunicação trabalhadas nas aulas de língua espanhola não serão absorvidas apenas com elogios e estímulos orais do professor, nem por uma internalização da ideia com exercícios gramaticais e de tradução. “O aprendizado deve ser orientado para o futuro, e não para o passado” (Vygotsky 1998, p. 130). Aprender um novo idioma e adquirir autonomia para usá-lo vem da interação social vivenciada em atividades lúdicas que envolvam professores e alunos harmoniosamente, pois apenas através da comunicação em si, naturalmente estimulada, as habilidades necessárias para a comunicação na língua-alvo serão adquiridas.

Certamente 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 (2013) aponta que a atividade lúdica no processo de ensino/aprendizagem é um dos fatores que integra aquisição de uma Língua Estrangeira (LE) que o aprendiz esteja em contato, o qual ocorre gradativamente e inconscientemente de forma a resultar uma comunicação natural.

## **2. O ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA NO BRASIL**

Houve um crescimento expressivo de interesse na Língua Espanhola desde o início da década de 90. Um dos fatores contribuintes por esse crescimento foi a expansão das relações comerciais entre Brasil e países Latino Americanos falantes de Espanhol. Outro fator importante seria a chegada de diversas empresas e instituições espanholas ao Brasil, e um terceiro fator relevante seria o peso da cultura espanhola que impulsionaram e incentivaram o mercado de ensino dessa língua.

O primeiro aspecto a ser refletido faz referência ao Mercado Comum do Sul (MERCOSUL) que foi estabelecido em 1991 pelo tratado de assunção cujo principal objetivo é abrir caminhos para a constituição de um mercado comum entre os países membros: Argentina, Brasil, Paraguai, Uruguai e postumamente a adesão da Venezuela. Desta forma, criam-se diversas expectativas econômicas entre os países integrantes.

Ao considerar os países que fazem parte do MERCOSUL, percebe-se que somente o Brasil não possui o Espanhol como língua oficial, portanto nota-se a necessidade de um idioma comum que facilite as relações tanto comerciais quanto culturais.

Como alega o senador Fogaça apud Sedycias (2005, p. 20):

É útil recordar que o processo de globalização da economia, que caracteriza o mundo contemporâneo, está exigindo dos países a adoção de medidas que favoreçam sua inserção. De forma positiva, no contexto internacional, na América Latina, o Acordo de Constituição de um Mercado Comum do Sul– Mercosul, marca um começo que anima a integração dos países, com o objetivo de conjugar os esforços e de conquistar um espaço promissor no novo cenário econômico internacional. O êxito do MERCOSUL, não obstante, requer um esforço progressivo para fazer possível uma maior aproximação e entendimento entre os países membros. Neste sentido, o domínio de um idioma comum é de fundamental importância.

Percebe-se nessa exposição do senador Fogaça uma valorização não só nas relações comerciais do MERCOSUL, mas também na língua espanhola como veículo de comunicação internacional, o que torna a língua cada vez mais influente no Brasil e no mundo.

Em relação às empresas espanholas no Brasil, pode-se citar a Telefônica ou Endesa e grandes bancos como o Santander ou banco Bilbao de Vizcaya que são consideradas grandes companhias com fortes investimentos no Brasil que do mesmo modo cooperaram para a supervalorização da língua espanhola como língua de negócios.

Seguindo esta linha de raciocínio sobre o porquê da valorização do espanhol, o terceiro assunto a se considerar, e não menos importante, é a influência da cultura hispânica (países de idioma espanhol) no Brasil.

Com a globalização, a importância da cultura hispânica se destaca, uma vez que as pessoas estão em busca de novas informações. Além de receber influências da Espanha, sabe-se que geograficamente o Brasil possui diversas fronteiras com países cuja língua oficial é o Espanhol. E está explícito que essa proximidade faz com que os brasileiros tenham afinidade com essa cultura, seja através das músicas, literatura,

culinária, manifestações artísticas, culturais e etc. Geralmente, as pessoas entendem cultura como as tradições e costumes de uma determinada comunidade, a maneira de viver e seus valores morais. Entretanto, o que mais representa a cultura de um povo é a sua língua.

Assim sendo, essa influência cultural do mundo hispânico transmitida ao Brasil, tanto dos países da América Latina como da própria Espanha propiciou relevância ao ensino do Espanhol.

É nesse contexto que a língua espanhola começou a ser valorizada e passou a ser incluída nos currículos de vários cursos de nível superior, bem como na grade curricular do Ensino Fundamental e Médio de muitas instituições de ensino privado e público.

Frutos dessa expansão e difusão, em 2005, o governo federal dispõe a Lei 11.161/2005, a qual torna obrigatória a oferta do espanhol nas escolas de Ensino Médio, sendo que o prazo para cumprir essa determinação expirou em 2010. Para tanto, o passo seguinte sobre o panorama histórico do ensino de línguas no Brasil a ser tratado, seguirá em relação aos objetivos da disciplina e metodologias da língua espanhola. Então, para complementar as LDBs que define e regulariza o sistema de educação brasileiro, foram publicados os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) com objetivo de auxiliar o professor e as escolas no desempenho de seu trabalho apresentando propostas de reorientação curricular feitas pela Secretária e Ministério de Educação. Servirão de estímulo e apoio à reflexão sobre a prática diária, ao programa de aulas e, ademais, ao desenvolvimento do currículo da escola, contribuindo ainda para a atualização profissional.

É importante refletir sobre como é necessário e relevante o ensino do idioma espanhol no sistema educativo brasileiro, e ainda em que medida os documentos que regem a educação brasileira, mais especificamente, os que tangem o ensino de línguas estrangeiras como os PCN e a Lei 11.161 contribuem para a aquisição desse conhecimento que não se restringe às regras gramaticais e ortográficas, mas que contribuem para a formação individual, cultural e profissional dos sujeitos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN 1996, 2001) são determinantes para o ensino de uma ou mais línguas estrangeiras nas instituições regulares de ensino bem como da lei 11.161. Ao considerar que vivemos a era das inovações tecnológicas que exige que as pessoas estejam atualizadas para acompanharem as transformações econômicas, sociais e comportamentais decorrentes de se viver em um mundo



globalizado, conhecer outros idiomas e outras culturas possibilita o entendimento, o diálogo e a comunicação entre diferentes nações, além de contribuir para o desenvolvimento pessoal, intelectual e profissional.

Sendo assim, conhecer outros idiomas deixou de ser opção para se tornar uma necessidade atualmente. Em virtude disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 2001) determinam que as instituições de ensino ofereçam pelo menos uma língua estrangeira moderna aos alunos matriculados.

Pelo seu caráter de sistema simbólico, como qualquer linguagem, elas funcionam como meios para se ter acesso ao conhecimento e, portanto, às diferentes formas de pensar, de criar, de sentir, de agir e de se conceber a realidade, o que propicia ao indivíduo uma formação mais abrangente e ao mesmo tempo mais sólida (Brasil, 2001. p. 25).

De acordo com dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) há aproximadamente 500 milhões de falantes da língua espanhola, com cerca de 390 milhões de falantes nativos e de 110 milhões de falantes que têm o idioma como segunda língua, estando presentes na América do Sul, América Central, América do Norte e África.

Como o objetivo de fazer uma reflexão acerca da necessidade e importância do ensino da Língua Espanhola, é interessante fazer um breve resgate histórico do surgimento do idioma assim como breve recorte da história do ensino de línguas estrangeiras no Brasil e no Pará, perpassando pelos PCNs e pela lei 11.161. Fatores importantes para a compreensão de como o idioma espanhol tornou-se um dos idiomas mais difundidos e falados no mundo atualmente, e, conseqüentemente, se pensar na relevância de seu ensino e aprendizagem.

## 2.1 Histórico

Convém fazer um breve resgate histórico do ensino de línguas estrangeiras no sistema educativo brasileiro, perpassando pelos PCNs e enfocando as determinações da lei 11.161 para refletir em que medida a obrigatoriedade do ensino da língua espanhola pode estimular e despertar o interesse dos educandos, contribuindo assim para que a aprendizagem do idioma seja de fato consolidada, e que ultrapasse as paredes das salas de aulas enquanto disciplina da grade curricular e faça parte da vida do aprendiz.

O Brasil se constituiu a partir da união de várias etnias, portanto, não há como atribuir à constituição do país uma única etnia, já que desde o início do processo de colonização parte do território nacional foi alvo de disputas entre a coroa portuguesa e a espanhola. Mencionando ainda entre outras tentativas de invasão, a francesa e a holandesa, e também as levadas de migrantes da Espanha, Itália, Alemanha, Japão entre outras nações que ajudaram na constituição do país.

Sendo assim, o país que chamamos Brasil constituiu-se a partir da união de inúmeras etnias, idiomas e culturas. Com isso, podemos afirmar que as línguas estrangeiras sempre estiveram presentes em nosso território e que de certa forma o país é “plurilingual”, já que ainda hoje muitas regiões do país conservam e utilizam dialetos autóctones e de migração, atribuindo-lhes, portanto, características de regiões bilíngues.

A preocupação em ensinar uma ou mais língua(s) estrangeira(s) no sistema educacional brasileiro surgiu a partir do interesse em comunicar-se nos idiomas influentes da época, ocorrendo assim a oficialização do ensino de língua estrangeira no Brasil em 22 de junho de 1809:

E sendo, outrossim, tão geral e notoriamente conhecida a necessidade de utilizar-se das línguas francesa e inglesa, como aquelas que entre as vivas têm mais distinto lugar, e é de muita utilidade ao Estado, para aumento e prosperidade de instrução publica, que se crie na Corte uma cadeira de língua francesa e outra inglesa (Moacyr, 1936, p. 61)

Com o exposto acima, a língua francesa e a inglesa passaram a integrar o ensino na Corte, introduzindo assim o ensino de outras línguas modernas na educação nacional, como ocorreu a partir das mudanças implantadas no ensino secundário em 1855 pelo então Ministro Couto, tornando obrigatório o ensino do francês, do inglês e do alemão e facultativo o ensino do italiano. Em relação às línguas clássicas, há a obrigatoriedade do ensino do latim e do grego. Em relação a isso Chagas (1979, p.105) traz: “as línguas modernas ocuparam então, e pela primeira vez, uma posição análoga a dos idiomas clássicos, se bem que ainda fosse muito clara a preferência que se destina ao Latim”. E com o passar do tempo o ensino das línguas modernas suplantou o ensino das línguas clássicas que foram retiradas da grade curricular escolar. Com a Reforma de Capanema em 1942 o ensino secundário passa a ser estruturado em curso ginásial de quatro anos e curso colegial de três anos, sendo dividido entre científico e clássico. Chagas (1979) aponta que o ministro Gustavo Capanema afirmava que a inclusão do ensino da língua

espanhola no currículo escolar contribui com a aquisição do conhecimento e para a aproximação entre as nações coirmãs:

(...) ensino secundário das nações cultas dá em regra o conhecimento de uma ou duas delas, elevando-se tal número para três nos países cuja língua nacional não constitui um instrumento de grandes recursos culturais. A reforma adotou esta última solução, escolhendo o francês e o inglês, dada a importância desses dois idiomas na cultura universal e pelos vínculos de toda a sorte que a eles nos prendem; e o espanhol por ser uma língua de antiga e vigorosa cultura e de riqueza bibliográfica, cuja adoção, por outro lado, é um passo a mais que damos para nossa maior e mais íntima vinculação espiritual com as nações irmãs do Continente (Chagas, 1979, p.116).

O ensino da Língua Espanhola foi introduzido tanto no ensino clássico como no científico, como consta no Capítulo II, Art. 12 do Decreto-Lei nº 4.244 de 09 de abril de 1942. Contudo, continuava sendo obrigatório o ensino da língua materna. Desse modo, é a partir da Reforma Capanema que se inicia o Ensino de Língua Espanhola no Brasil, para em 20 de dezembro de 1961 ser promulgada pelo presidente João Goulart a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) nº. 4024, que estabelecia os parâmetros para todos os níveis de ensino, subdividindo o currículo em três partes, são elas: a nacional com as disciplinas obrigatórias determinadas pelo Conselho; a Federal de Educação; e a regional também obrigatórias, porém estabelecidas pelo Conselho de Educação Estadual; e a parte diversificada, disciplinas estabelecidas pela própria instituição escolar, a partir de lista prévia estabelecida pelo Conselho de Educação.

A nova versão da Lei de Diretrizes e Bases da Educação - Lei 5692/71 de 1971 determina o ensino de língua estrangeira no 1º e no 2º graus (atual Ensino Fundamental e Médio), sendo obrigatório no Ensino Médio devido à exigência nas seletivas para o Ensino Superior. Com a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 20 de dezembro de 1996 (Lei 9.394), a língua estrangeira passa a ser incluída no Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Neste em caráter obrigatório:

Art. 26 – Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser completada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e

da clientela. § 5º - Na parte diversificada do currículo será incluído, obrigatoriamente, a partir da quinta série, o ensino de pelo menos uma língua estrangeira moderna, cuja escolha ficará a cargo da comunidade escolar, dentro das possibilidades da instituição. Art. 36 – O currículo do ensino médio observará o disposto na Seção I deste capítulo e as seguintes diretrizes: (...) III – Será incluída uma língua estrangeira moderna, como disciplina obrigatória, escolhida pela comunidade escolar, e uma segunda, em caráter optativo, dentro das disponibilidades da instituição.

Como maneira de complementar a LDB, foram criados os PCN (1998) que trazem que “a aprendizagem de uma língua estrangeira juntamente com a língua materna, é direito de todo cidadão” (p.19). Segundo o documento, foram criados critérios para a inserção da língua estrangeira na comunidade escolar, que devem estar calcados nos fatores históricos; nos fatores relativos às comunidades locais e nos fatores relativos à tradição.

A relevância é frequentemente determinada pelo papel hegemônico dessa língua nas trocas internacionais, gerando implicações para as trocas internacionais nos campos da cultura, da educação, da ciência, do trabalho, etc. (PCN, 1998, p.23). Objetivando a representatividade que uma língua tenha no desenvolvimento específico da história da humanidade, já que o fator histórico torna-se imprescindível na aprendizagem de um idioma.

O referido documento traz como exemplos de línguas relevantes o Inglês, pela crescente e notória influência econômica norte-americana pós II Guerra Mundial e a língua espanhola pelas trocas comerciais e econômicas com os países integrantes do MERCOSUL. Em relação aos fatores relativos às comunidades locais, sugere a inclusão tanto de línguas indígenas como de línguas de imigrantes, devido a laços culturais, afetivos e ou de parentesco. Quanto às comunidades onde o português não é língua materna, justifica-se seu ensino como segunda língua. E em relação aos fatores relativos à tradição, considera-se a relação cultural desenvolvida entre dois países, citando o caso do francês pelas trocas culturais entre Brasil e França.

O documento aborda a importância de se conhecer a língua espanhola devido às trocas comerciais e também à proximidade geográfica entre o Brasil e os países hispanofalantes:

Deve-se considerar também o papel do espanhol, cuja importância cresce em função do aumento das trocas econômicas entre as nações que integram o Mercado Comum Sul (Mercosul). Esse é um fenômeno típico da história recente do Brasil, que, apesar da proximidade geográfica com países de fala espanhola, se mantinha impermeável à penetração do espanhol (Brasil, 1998, p. 23).

Os documentos que determinam o ensino de uma língua estrangeira e sugerem, neste caso, o ensino da língua espanhola, sustentam seus argumentos nos laços mercantis que envolvem os países membros do MERCOSUL e sua proximidade geográfica com países de língua espanhola. Mas, é indispensável dar atenção à questão de que não há apenas a proximidade geográfica entre Brasil e alguns países de língua espanhola, indo, além disso, já que o nosso país faz fronteira geográfica com sete desses países. Desse modo, as trocas perpassam as simples trocas comerciais, havendo trocas artísticas - culturais, de costumes, de hábitos e modos de vida. Lembrando ainda que há a exigência do conhecimento de uma língua estrangeira como critério de seleção em cursos de pós-graduação e que muitos candidatos optam pelos conhecimentos em língua espanhola e também há exigência do conhecimento básico do espanhol para ingresso em vários cursos de especialização no exterior, além de ser opção de língua estrangeira nas provas do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) e de vestibulares em todo o território nacional. Isso contribui para o interesse em aprender o idioma.

Para contribuir e facilitar a imersão dos brasileiros no idioma e cultura hispânica foi promulgado a lei 11.161 em 05 de agosto de 2005, que determinou a inserção da Língua Espanhola no currículo das Instituições regulares de ensino brasileiras para o Ensino Médio e sendo facultativa no currículo do Ensino Fundamental - ciclo II. Lei que de alguma maneira vem para complementar e fechar uma lacuna deixada pelos PCN quando apontam a relevância de se conhecer a Língua Espanhola, mas sem que sua oferta fosse obrigatória. Conforme a Lei 11.161(2005):

Art. 1o O ensino da língua espanhola, de oferta obrigatória pela escola e de matrícula facultativa para o aluno, será implantado, gradativamente, nos currículos plenos do ensino médio. § 1o O processo de implantação deverá estar concluído no prazo de cinco anos, a partir da implantação desta Lei. § 2o É facultada a inclusão da língua espanhola nos currículos plenos do ensino fundamental de 5a a 8a séries.

Art. 2o A oferta da língua espanhola pelas redes públicas de ensino deverá ser feita no horário regular de aula dos alunos.

Art. 3o Os sistemas públicos de ensino implantarão Centros de Ensino de Língua Estrangeira, cuja programação incluirá, necessariamente, a oferta de língua espanhola.

Art. 4o A rede privada poderá tornar disponível esta oferta por meio de diferentes estratégias que incluam desde aulas convencionais no horário normal dos alunos até a matrícula em cursos e Centros de Estudos de Língua Moderna.

Art. 5o Os Conselhos Estaduais de Educação e do Distrito Federal emitirão as normas necessárias à execução desta Lei, de acordo com as condições e peculiaridades de cada unidade federada.

Art. 6o A União, no âmbito da política nacional de educação, estimulará e apoiará os sistemas estaduais e do Distrito Federal na execução desta Lei. Art. 7o Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

O que se vislumbrou com as determinações dos PCN sobre o ensino de língua estrangeira e da lei 11.161, é que os brasileiros estejam aptos a comunicar-se nessa língua, considerando que há o contato real por meio de diferentes manifestações de uso da língua seja pela música, pelo cinema, pela política e/ou por fatores econômicos.

A lei 11.161 de 2005 trouxe uma novidade importante da valorização do ensino da língua espanhola. Ela deu um prazo de cinco anos para que as escolas se adequem a implantação deste ensino, logo a partir de agosto de 2010 todas as escolas públicas e privadas de nível médio deveriam oferecer o ensino da língua espanhola para os para os alunos.

Essa lei surgiu em um momento em que havia um grande impasse em relação as políticas linguísticas do Brasil dentro do MERCOSUL. Havia uma expectativa muito grande de que tanto no Brasil a língua espanhola tivesse uma grande expansão e a língua portuguesa por sua vez tivesse uma grande expansão também nos países membros do mercado.

No final da década de 80 até o período que a lei foi assinada em 2005 um aumento da presença do capital espanhol no Brasil. Então a lei foi o resultado de várias expectativas frentes de disputas de espaço no âmbito das políticas linguísticas educacionais no Brasil.

No período de implantação da lei, nem todas as escolas estavam preparadas para a execução da mesma. A maior dificuldade foi falta de profissionais qualificados para suprir essa grande demanda que havia para a língua espanhola nas escolas brasileiras.

Por fim, doze anos depois, Michel Temer e o Ministro da Educação Mendonça Filho propõem a nova reforma do Ensino Médio, sancionada no começo de 2017. Com ela, é revogada a Lei nº 11.161 de 2005 que incluía a língua espanhola entre os conteúdos obrigatórios do ensino médio. Como foi dito acima, antes da reforma as escolas podiam escolher se a língua estrangeira ensinada aos alunos seria o inglês ou o espanhol. Agora, com a reforma, a língua inglesa passará a ser a disciplina obrigatória no ensino de língua estrangeira, a partir do sexto ano do ensino fundamental. Se a escola só oferece uma língua estrangeira, esta precisa ser obrigatoriamente o inglês. A justificativa do Ministério da Educação é que a língua inglesa é a mais disseminada e a mais ensinada no mundo inteiro.

Essa decisão foi protestada por muitos linguistas e especialistas em educação no Brasil como um retrocesso: o argumento é que a lei 11.161/2005 era um grande avanço por apostar no plurilinguismo e pluriculturalismo.

Além disso, na nova Base Nacional Comum Curricular, não há nenhuma menção da Língua Espanhola. A BNCC é um conjunto de orientações que deverá nortear os currículos das escolas, redes públicas e privadas de ensino, de todo o Brasil. A Base trará os conhecimentos essenciais, as competências e as aprendizagens pretendidas para crianças e jovens em cada etapa da educação básica em todo país. A BNCC pretende promover a elevação da qualidade do ensino no país por meio de uma referência comum obrigatória para todas as escolas de educação básica, respeitando a autonomia assegurada pela Constituição aos entes federados e às escolas.

## 2.2 O que dizem os PCN's?

Considerando a política linguística como uma ação do Estado que orienta os objetivos do ensino e aquisição, no caso, de uma língua estrangeira, surgem os PCNs como uma medida de política linguística para complementar as LDBs.

Os PCNs abordam todos os aspectos relevantes no ensino da Língua Estrangeira. Neles são citadas diversas contribuições de uma educação voltada aos interesses dos alunos, como: expansão das habilidades comunicativas e ampliação cultural,

compreensão das diferentes formas de comunicação e da variabilidade dialetal, adequação linguística de acordo com o ambiente em que está inserido.

No ano de 1998, a publicação dos PCNs de 5ª a 8ª séries (6º ao 9º ano), aconselhou, com base no princípio da transversalidade, uma abordagem sociointeracionista para o ensino de língua estrangeira, ou seja, aponta a necessidade de considerar três fatores para orientar a inclusão de uma determinada língua estrangeira no currículo: fator relativo à história, às comunidades locais e à tradição, deste modo, valoriza-se uma abordagem voltada à interação do aprendiz incorporando aspectos socioculturais da língua através da leitura.

Os Parâmetros não chegam a propor uma metodologia específica de ensino de línguas, mas sugerem uma abordagem sociointeracional, com ênfase no desenvolvimento da leitura, justificada, segundo seus autores, pelas necessidades do aluno e as condições de aprendizagem.

A ênfase na leitura em língua estrangeira pode ser observada no seguinte fragmento retirado dos PCNs (1998, p.20):

(...) Portanto, a leitura atende, por um lado, às necessidades da educação formal, e, por outro, é a habilidade que o aluno pode usar em seu próprio contexto social imediato. Além disso, a aprendizagem de leitura em Língua Estrangeira pode ajudar o desenvolvimento integral do letramento do aluno. A leitura tem função primordial na escola e aprender a ler em Língua Estrangeira pode colaborar no desempenho do aluno como leitor em sua LM (Língua Materna). Deve-se considerar também o fato de que as condições na sala de aula da maioria das escolas brasileiras (carga horária reduzida, classes superlotadas, pouco domínio das habilidades orais por parte da maioria dos professores, material didático reduzido ao giz e livro didático etc.) podem inviabilizar o ensino das quatro habilidades comunicativas. Assim, o foco na leitura pode ser justificado em termos da função social das Línguas Estrangeiras no país e também em termos dos objetivos realizáveis tendo em vista condições existentes.

Nota-se que nos PCNs a leitura ganha peso frente às outras habilidades comunicativas e o professor poderá sentir-se limitado enquanto a sua ação em sala de aula para trabalhar com as demais habilidades linguísticas, podendo gerar no aluno um



pensamento de que ele só aprenderá a falar na Língua Estrangeira se frequentar cursos de ensino privado.

No caso específico do ensino da língua espanhola percebe-se que há uma visão diferente frente a outras línguas, de acordo com este fragmento retirado dos PCNs (1998, p.20):

(...) No Brasil, tomando-se como exceção o caso do espanhol, principalmente nos contextos das fronteiras nacionais, e o de algumas línguas nos espaços das comunidades de imigrantes (polonês, alemão, italiano etc.) e de grupos nativos, somente uma pequena parcela da população tem a oportunidade de usar línguas estrangeiras como instrumento de comunicação oral, dentro ou fora do país.

Sendo assim, com base no documento entende-se que o ensino do Espanhol por compartilhar fronteiras com países hispano falantes deve estar centrado também, no desenvolvimento das habilidades orais. Porém, esta questão não é abordada relevantemente neste documento. E sim, enfatiza-se o uso que se faz da Língua Estrangeira via leitura, mencionado anteriormente, como habilidade principal para a aprendizagem de uma língua.

No entanto, através das leituras, em especial das edições dos PCNs posteriores, identifica-se que além do ensino via leitura propostos, o documento também aponta a utilização de abordagens comunicativas, ou seja, em lugar de centrar-se o estudo somente na gramática normativa, o que não implica no abandono da leitura como instrumento de aprendizagem, agregar o valor comunicativo na didática da aprendizagem da língua estrangeira.

Desta forma, a disciplina de Língua Estrangeira deve ocupar um espaço importante no currículo das escolas e deixar de ser tratada como uma matéria isolada, que até então se pautava na leitura e memorização de aspectos gramaticais, ou seja, priorizava o estudo de textos escritos.

De acordo com os PCNs (2000, p.6):

Não se pode mais postergar a intervenção no Ensino Médio, de modo a garantir a superação de uma escola que, ao invés de se colocar como elemento central de desenvolvimento dos cidadãos, contribui para a sua exclusão. Uma escola que pretende formar por meio da imposição de modelos, de exercícios de memorização, da fragmentação do

conhecimento, da ignorância dos instrumentos mais avançados de acesso ao conhecimento e da comunicação. Ao manter uma postura tradicional e distanciada das mudanças sociais, a escola como instituição pública acabará também por se marginalizar.

O documento demonstra a importância no que diz respeito a mudança no modo de se pensar o modelo didático/pedagógico no ensino médio, ao se colocar avesso à ideia de restringir a utilização de um único modelo de se ensinar.

No que se refere aos objetivos do ensino da Língua Estrangeira, é importante que primeiro se delimite uma visão de linguagem mais ampla, vinculada aos contextos socioculturais aos quais se relaciona e que se considerem os conhecimentos prévios e a “bagagem” cultural que cada aluno possui para que se possa relacionar o que se aprende ao que já se sabe.

Conforme os PCNs (Brasil, 2006, p. 109):

(...) os novos conhecimentos introduzidos em determinada prática sociocultural ou determinada comunidade de prática entrarão numa inter-relação com os conhecimentos já existentes. Nessa inter-relação entre o “novo” e o “velho”, ambos se transformam, gerando conhecimentos “novos”. Para que ele se torne um processo crítico e eficaz, é importante evitar, nessa inter-relação, a mera importação do novo, sem promover a devida interação com o velho, por meio da qual tanto o recém-importado quanto o previamente existente se transformarão, criando algo novo.

Portanto, a partir da consideração do “velho” e da aceitação do “novo”, a educação em Língua Estrangeira pauta-se em uma incorporação do que se aprende ao que já se é sabido, gerando uma reformulação, que se torna mais fácil quando feita dessa maneira, porque não tenta desconstruir o que já foi propagado.

Quanto à prática de ensino propriamente dita, é de suma importância que o professor conheça teorias linguísticas atuais que sustentam a utilização da gramática como um instrumento essencial, mas não como o único meio de ensinar uma língua. É inconcebível que em pleno século XXI, com diversos recursos, ainda se parta de palavras soltas, descontextualizadas.

O professor deve tentar fazer com que seus alunos compreendam a importância de estudar a Língua Estrangeira para sua vida, fazendo com que assimilem a relevância da disciplina na escola. É necessário frisar que os objetivos da Língua Estrangeira na

escola são diferentes dos objetivos da Língua Estrangeira em um curso de idiomas. Nessa perspectiva, os PCNs afirmam que, em muitos casos, há falta de clareza sobre o fato de que os objetivos do ensino de idiomas em escola regular são diferentes dos objetivos dos cursos de idiomas. Trata-se de instituições com finalidades diferenciadas.

Observa-se a citada falta de clareza quando a escola regular tende a concentrar-se no ensino apenas linguístico ou instrumental da Língua Estrangeira (desconsiderando outros objetivos, como os educacionais e os culturais). Esse foco retrata uma concepção de educação que concentra mais esforços na disciplina/conteúdo que propõe ensinar (no caso, um idioma, como se esse pudesse ser aprendido isoladamente de seus valores sociais, culturais, políticos e ideológicos) do que nos aprendizes e na formação desses (Brasil, 2006, p. 90). Os PCNs orientam que, no Ensino Médio, sejam trabalhadas as seguintes habilidades: leitura, comunicação oral e prática escrita.

Sugerem ainda que essas habilidades sejam praticadas considerando a realidade social/local do grupo. Se a escola e o grupo estão voltados para o vestibular, devem ser utilizados textos que proporcionem exercícios e aperfeiçoamento para tal concurso, por exemplo, mas sem esquecer que questões objetivas sobre regras gramaticais não trabalham as três habilidades que se objetiva. São sugeridos, ainda, alguns temas para serem abordados, como: “cidadania, diversidade, igualdade, justiça social, dependência/interdependência, conflitos, valores, diferenças regionais/ nacionais”.

A questão da leitura e, além disso, a da compreensão dos textos é evidenciada como fundamental para o efetivo aprendizado de línguas. Todos os temas anteriormente citados devem ser tratados através de textos que proporcionem chegar até eles. Por isso, é vital o trabalho contextualizado, interativo e multidisciplinar. Os PCNs afirmam a separação e a redução são formas de aprendizagem presentes na educação há muito tempo. São válidas e funcionam na produção e na construção de conhecimento. O problema é quando essas formas se tornam únicas, ou prioritárias, ou fórmulas. O exercício constante apenas delas pode resultar na consolidação de um raciocínio linear e pouco criativo nos aprendizes.

Diante das citadas reflexões, é importante ressaltar que os Parâmetros Curriculares Nacionais devem ser vistos pelos educadores como um documento norteador de princípios, mas cabe ao professor aplicá-los de acordo com os objetivos e interesses dos aprendizes, reforçando o pluralismo de ideias e concepções pedagógicas exposta na LDB de 1996. A escolha dos textos de leitura deve, por exemplo, partir de

temas de interesse dos alunos e que possibilitem reflexão sobre sua sociedade e ampliação da visão de mundo, conforme a proposta educativa focalizada neste documento (Brasil, 2006, p. 114). Nessa ótica, de acordo com os PCNs, concretiza-se o principal objetivo da escola como um todo: formar cidadãos críticos, capazes de refletir sobre a própria vida e sobre a sociedade em geral.

### **3. MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM**

Pode-se afirmar que a aprendizagem acontece por um processo cognitivo imbuído de afetividade, relação e motivação. Assim, para aprender é imprescindível “poder” fazê-lo, o que faz referência às capacidades, aos conhecimentos, às estratégias e às destrezas necessárias, para isso é necessário “querer” fazê-lo, ter a disposição, a intenção e a motivação suficientes.

Para ter bons resultados, os alunos necessitam de colocar tanta voluntariedade como habilidade, o que conduz à necessidade de integrar tanto os aspectos cognitivos como os motivacionais.

A motivação é um processo que se dá no interior do sujeito, estando, entretanto, intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, principalmente, seus professores e colegas. Nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropriar-se do conhecimento.

A motivação é um fator que deve ser equacionado no contexto da educação, ciência e tecnologia, tendo grande importância na análise do processo educativo. Ela apresenta-se como o aspecto dinâmico da ação: é o que leva o sujeito a agir.

O processo que mobiliza o organismo para a ação, a partir de uma relação estabelecida entre o ambiente, a necessidade e o objeto de satisfação é a motivação. Isso significa que, na base dela, está sempre um organismo que apresenta uma necessidade, um desejo, uma intenção, um interesse, uma vontade ou uma predisposição para agir. Está também incluído o ambiente que estimula o organismo e que oferece o objeto de satisfação. E, por fim, na motivação está incluído o objeto que aparece como a possibilidade de satisfação da necessidade.

Uma das grandes virtudes da motivação é melhorar a atenção e a concentração, nessa perspectiva pode-se dizer que a motivação é a força que move o sujeito a realizar

atividades. Ao sentir-se motivado o indivíduo tem vontade de fazer alguma coisa e se torna capaz de manter o esforço necessário durante o tempo necessário para atingir o objetivo proposto.

A preocupação do ensino tem sido a de criar condições tais, que o aluno “fique a fim” de aprender. Diante desse contexto percebe-se que a motivação deve ser considerada pelos professores de forma cuidadosa, procurando mobilizar as capacidades e potencialidades dos alunos a este nível.

Torna-se tarefa primordial do professor identificar e aproveitar aquilo que atrai o educando, aquilo do que ela gosta, como modo de privilegiar seus interesses.

Motivar passa a ser, também, um trabalho de atrair, encantar, prender a atenção, seduzir o aluno, utilizando o que ele gosta de fazer como forma de engajá-la no ensino.

Sugestões de Bock (2001, p. 78) de como criar interesses:

1) Propiciando a descoberta. O aluno deve ser desafiado, para que deseje saber, e uma forma de criar este interesse é dar a ele a possibilidade de descobrir; 2) Desenvolver nos alunos uma atitude de investigação, uma atitude que garanta o desejo mais duradouro de saber, de querer saber sempre. Desejar saber deve passar a ser um estilo de vida. Essa atitude pode ser desenvolvida com atividades muito simples, que começam pelo incentivo à observação da realidade próxima ao aluno – sua vida cotidiana –, os objetos que fazem parte de seu mundo físico e social. Essas observações sistematizadas vão gerar dúvidas (por que as coisas são como são?) e aí é preciso investigar, descobrir; 3) Falar ao sempre numa linguagem acessível, de fácil compreensão; 4) Os exercícios e tarefas deverão ter um grau adequado de complexidade. Tarefas muito difíceis, que geram fracasso, e tarefas fáceis, que não desafiam, levam à perda do interesse. O aluno não “fica a fim”; 5) Compreender a utilidade do que se está aprendendo é também fundamental. Não é difícil para o professor estar sempre retomando em suas aulas a importância e utilidade que o conhecimento tem e poderá ter para o aluno. Somos sempre “a fim” de aprender coisas que são úteis e têm sentido para nossa vida.

O professor deve descobrir estratégias, recursos para fazer com que o aluno queira aprender, deve fornecer estímulos para que o aluno se sinta motivado a aprender.

Ao estimular o aluno, o educador desafia-o sempre, para ele, aprendizagem é também motivação, onde os motivos provocam o interesse para aquilo que vai ser aprendido.

É fundamental que o aluno queira dominar alguma competência. O desejo de realização é a própria motivação, assim o professor deve fornecer sempre ao aluno o conhecimento de seus avanços, captando a atenção do aluno.

A aprendizagem é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. A aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como da transferência destes para novas situações.

A estrutura cognitiva do aluno tem que ser levada em conta no processo de aprendizagem. Os conhecimentos que o aluno apresenta e que correspondem a um percurso de aprendizagem contínuo são fundamentais na aprendizagem de novos conhecimentos.

São os conhecimentos que o aluno já possui que influenciam o comportamento do aluno em cada momento, uma vez que disponibiliza os recursos para a aptidão. É necessário refletir sobre o que é o conhecimento e perceber que é algo de complexo que deve ser entendido como um processo de construção e não como um espelho que reflete a realidade exterior.

O professor deve utilizar as estratégias que permitam ao aluno integrar conhecimentos novos, utilizando para tal métodos adequados e um currículo bem estruturado, não esquecendo o papel fundamental que a motivação apresenta neste processo.

As técnicas de incentivo que buscam os motivos para o aluno se tornar motivado, proporcionam uma aula mais efetiva por parte do docente, pois ensinar está relacionado à comunicação.

O ensino só tem sentido quando implica na aprendizagem, por isso é necessário conhecer como o professor ensina e entender como o aluno aprende, só assim o processo educativo poderá acontecer e o aluno conseguirá aprender a pensar, a sentir e a agir.

Não há aprendizagem sem motivação, assim um aluno está motivado quando sente necessidade de aprender o que está sendo tratado. Por meio dessa necessidade, o aluno se dedica às tarefas inerentes até se sentir satisfeito.

### 3.1 Os modelos de motivação e a aprendizagem de Línguas Estrangeiras

Os rumos e tomados pelos estudos motivacionais na área da aprendizagem de línguas estrangeiras é diferente dos tomados pela psicologia. Isso se dá pelo fato de que a aprendizagem de línguas estrangeiras é diferente de outros tipos de aprendizagem e mesmo de outras ações humanas.

A aprendizagem de uma língua estrangeira envolve mais que meras habilidades de aprendizagem, ou um sistema de regras, ou a gramática; ela envolve uma modificação na autoimagem, a adoção de novos comportamentos sociais e culturais e modos de ser. (Williams, 1994 apud Dörnyei, 2005, p. 68).

Outra razão para essa diferença de rumos é que, devido ao fato do domínio de uma língua estrangeira ser uma atividade de longo prazo, a “motivação não permanece constante durante o curso de meses ou anos” (Dörnyei, 2001, p. 16). Atividades que podem ser realizadas em curto prazo não requerem que a motivação seja mantida por muito tempo, o que não ocorre com a aprendizagem de língua estrangeira.

É consenso entre pesquisadores do processo de aprendizagem de línguas estrangeiras que a motivação gera aprendentes com maiores chances de sucesso na aprendizagem (Dörnyei, 2001; Dörnyei, 2005; Ushioda, 2008). Um dos grandes interesses nos estudos sobre motivação é o fato de ser um construto que lida com diferenças individuais e tentam explicá-las. Pode-se observar, por exemplo, como os fatores motivacionais atuam nas pessoas, haja vista que essa atuação ocorre de forma diferente em indivíduos diferentes, ou até no mesmo indivíduo em momentos diferentes.

#### 3.1.1 O modelo sócio-educacional de Gardner e Lambert

Os estudos sobre motivação foram direcionados a partir da perspectiva da Psicologia Social em suas teorias cognitivas com os trabalhos de Gardner e Lambert (1959, 1972), dois psicólogos canadenses que, juntos de seus alunos e assistentes, estudaram a motivação e o seu papel no ensino de línguas em uma perspectiva sócio-psicológica. Segundo Gómez (1999), a complexidade do conceito fez com que quase não houvesse pesquisas sobre ele. Ainda conforme o autor citado, outros estudos sobre

motivação e a aprendizagem de segunda língua (L2) foram realizados, mas ainda dependentes desse enfoque sócio-psicológico.

Ao final da década de 1950, Gardner, recém mestre em Psicologia, começou a interessar-se pelas diferenças individuais variáveis de aquisição de uma segunda língua. Sob a orientação de Lambert, Gardner formulou sua tese de que para aprender bem outra língua, um indivíduo deve ter algum motivo para fazê-lo, que envolva a comunidade desse outro idioma. Seu foco estava sobre os índices de atitudes em relação à outra comunidade linguística, como a motivação, a ansiedade, entre outros (Gardner, 2009).

Algum tempo depois, através de pesquisas de caráter empírico, Gardner e Lambert (1972) definiram dois tipos de motivação: a instrumental e a integrativa. A motivação instrumental caracteriza-se pelo desejo de se obter um reconhecimento social devido à LE, assim como benefícios financeiros. Nesse sentido, o aprendiz busca na LE um status social e econômico que não possui na língua materna e que ele acredita que alcançará com a LE. Já a motivação integrativa caracteriza-se por meio de atitudes positivas do aprendiz em relação aos falantes da língua alvo, do desejo ou vontade de se integrar a um grupo de nativos, a fim de conhecê-los e conversar com eles (Gómez, 1999). A motivação de tipo integrativo foi considerada superior a de tipo instrumental devido à crença de que o aprendiz motivado por uma orientação integrativa teria um melhor domínio da língua alvo. Assim, a motivação de tipo integrativa foi considerada a base para que o aprendiz tenha sucesso em sua aprendizagem de uma LE (Gardner, 1985). Apesar disso, houve muitas críticas sobre a superioridade do tipo integrativo, levando os estudos sobre motivação a serem ampliados em seu campo de pesquisa.

Em suas principais obras, *Motivational Variables in Second Language Acquisition*, de 1959 e *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*, de 1972, Gardner e Lambert (1972) estabeleceram procedimentos de pesquisa científicos e introduziram técnicas e instrumentos de avaliação padronizados. Assim, elevados padrões de investigação foram instaurados e permitiram um amadurecimento das pesquisas sobre motivação nos estudos sobre o processo de aprendizagem de uma L2 (Dörnyei, 1994). A complexidade da motivação deve-se, então, ao fato de que vários fatores e variáveis incidem sobre ela, como, por exemplo, as técnicas docentes assim como características da personalidade dos aprendizes.



Gardner foi, segundo Gómez (1999), o grande responsável por essa linha de pesquisa que ele mesmo iniciou. Ainda de acordo com o autor supracitado, Gardner também se comprometeu em revisar sua própria teoria sobre a influência da motivação na aprendizagem de L2.

Uma dessas revisões levou-o a elaborar uma bateria de testes que buscava medir a atitude e a motivação conhecida como AMTB – Attitude/Motivation Test Battery. Essa bateria de testes continha vários itens que focalizavam a avaliação do aprendiz e de seu ambiente de aprendizagem. Com esse teste, Gardner pôde oferecer uma lista dos fatores motivacionais encontrados que afetam o rendimento escolar baseando-se em estudos empíricos, que o levaram a revisar novamente seus resultados e postular o modelo sócio-educacional (Gardner, 1985). Assim, buscava-se explorar a aprendizagem de uma língua através das atitudes, da motivação e da ansiedade em sala de aula; intensidade motivacional e até do currículo do professor. Para ele, as atitudes do aprendiz em relação à língua influenciam na motivação que, por ser de base afetiva, também é mantida por elas.

O modelo sócio-educacional propõe que o sucesso na aprendizagem de uma segunda língua é em grande parte devido ao funcionamento das diferenças individuais variáveis, entre elas a motivação, alguns fatores antecedentes como gênero, idade, etc., os contextos de aquisição da língua e os resultados da aprendizagem. Para o teórico, o sucesso da aprendizagem será mediado pelas características individuais do aluno, como a motivação e as atitudes.

A motivação seria, portanto, o fator determinante de variabilidade na aquisição de uma segunda língua e que o comportamento dos aprendizes em relação à comunidade da língua alvo exerceria influência sobre a aprendizagem dessa língua. Além disso, o modelo sócio-educacional se refere à motivação como uma força impulsionadora do ser humano e que possui três aspectos fundamentais: o esforço, o desejo e as atitudes positivas. Para Gardner (1985), o aprendiz com altos níveis de esforço tenderia a ser mais bem sucedido em sua aprendizagem do que outros, assim como o aprendiz que é altamente motivado se esforçaria mais, seria mais persistente e atento, com objetivos estabelecidos.

À vista disso, dois fatores podem servir de apoio à motivação: o contexto educacional e o contexto cultural. O contexto educacional refere-se a qualquer característica do ambiente educacional que pode ser importante para a motivação de um

aprendiz de uma segunda língua, desde as políticas da escola e de quem a dirige até o ambiente de sala de aula. No contexto cultural, os aspectos sociais de um indivíduo possuem influência em sua aprendizagem, desde suas crenças sobre a importância de se aprender uma segunda língua até seus ideais e expectativas sobre essa língua.

### 3.1.2 Os modelos neurobiológicos de Schumann

Schumann (1997) foi pioneiro no campo de ASL (Aquisição de Segunda Língua) em levantar a bandeira de que não há cognição sem emoção. De fato, seu argumento central é que a aquisição de língua materna e de uma segunda língua são processos fundamentalmente orientados pelas emoções e que a afetividade embasa a cognição humana. Partindo de sua própria experiência, e interessado em compreender como o sucesso final, em termos de proficiência, é bastante variado no processo de aprendizagem de uma língua, Schumann e colaboradores avançaram na última década um quadro teórico denominado, em sua monografia mais recente, de neurobiologia do afeto – uma perspectiva neurobiológica da avaliação de estímulos.

Em linhas gerais, a resposta de Schumann (1997) para a diferença de sucesso na aprendizagem realizada por cada aprendiz concerne o sistema de avaliação de estímulos que é diferenciado em cada pessoa. Desta maneira, Schumann (1997) argumenta que não há um melhor método de ensino/aprendizagem de língua já que cada cérebro, e seu substrato avaliador, responde a instrução de maneiras distintas e que o desenvolvimento de proficiência depende da adaptabilidade de cada cérebro às suas condições de instrução, como uma pessoa recuperando de um acidente cerebral requer muita dedicação e adaptação. Schumann (1997) tem procurado entender, ao longo de sua vida profissional, como sua própria tentativa de aprender algumas línguas falhou ou apresentou resultados distintos, insatisfatórios e cercado de variáveis sociais e afetivas consideradas por ele como inibidoras do processo de aquisição de uma segunda língua (Schumann, 1978). Segundo o autor estas variáveis podem ser agrupadas em uma única variável responsável pela aquisição, que denominou de aculturação. Essa variável significava o nível de integração psicológica e social de um indivíduo com o grupo social da língua alvo similar ao conceito de motivação integrativa (Gardner e Macintyre, 1993). Schumann (1997) argumenta que o aprendiz adquire a língua na medida que ele se aproxima e se integra aos falantes da língua alvo. Na época, sua teoria envolvia

construtos psicológicos que foram fortemente criticados como demasiadamente abstratos, idealizados e reducionistas.

De acordo com a neurobiologia do afeto, o cérebro avalia os estímulos que recebe e isso leva a uma resposta emocional e conseqüentemente comportamental. Schumann (1997) postula cinco dimensões de avaliação de estímulos: novidade, prazer, significância de objetivos e necessidade, potencial de ação, imagem social e identitária. O autor argumenta que esta perspectiva neurobiológica, fornece componentes materiais-neurobiológicos que sustentam construtos psicológicos como o conceito de motivação como a glândula pituitária, a pineal e o sistema límbico. Note-se o uso constante de Schumann (1997) do par mente-cérebro, um colapso que reduz e sobrepõe um ao outro provocando possíveis caminhos reducionistas para a compreensão da inter-relação entre emoção e cognição. De fato, uma das principais dificuldades na compreensão e utilização da teoria de Schumann (1997) é correlacionar sua hipótese neurobiológica e mental as dados pensados por ele em autobiografias de aprendizes de L2 e de colocar o cérebro como um homúnculo responsável pela avaliação dos estímulos da aprendizagem.

Perde-se aqui a possibilidade de se compreender o papel da própria linguagem, das identidades pessoais e da reflexão na aprendizagem de uma L2. Além disso, a ênfase de Shumman (1997) no cérebro internaliza o estudo das emoções, como estados afetivos cerebrais individuais, perdendo-se aqui o foco nas relações do indivíduo em seu contexto de aprendizagem.

A proposta neurobiológica de Schumann (1997) compartilha de algumas crenças naturalizadas da tradição filosófica ocidental, que pode limitar a compreensão da inter-relação sistêmica entre emoção e cognição no ensino/aprendizagem de línguas (Aragão, 2005). Como por exemplo: a) a tentativa incansável de se estabelecer um isomorfismo entre determinados circuitos neuronais e estruturas cerebrais com comportamentos sociais complexos; b) em consequência, um colapso que reduz e sobrepõe um ao outro provocando caminhos reducionistas como as abordagens mente-cérebro; c) a insistência na investigação, comprometida com órgãos financiadores e a tecnologia moderna, de neurônios, glândulas, áreas do cérebro e demais elementos do sistema nervoso central que estão em menor ou maior grau envolvidos com a emoção/cognição como propriedades de agentes individuais isolados; d) a compreensão das emoções como

estados “mentais-cerebrais”; e) uma crescente abstração na busca por substrato neurobiológico que sustenta comportamentos sociais e relacionais complexos.

### 3.1.3 O modelo motivacional de Dörnyei

O modelo de Dörnyei, de 1994, contempla uma abordagem educacional em uma perspectiva com foco na motivação em sala de aula. A intenção de Dörnyei (1994) era a de apresentar um modelo que sintetizasse as diversas linhas de pesquisa, oferecendo uma estrutura extensiva de componentes motivacionais categorizados em três dimensões primordiais.

- a) Nível da língua – engloba atitudes em relação aos falantes da L2 (Segunda Língua) e o interesse pessoal por línguas. Incorpora vários componentes relativos aos aspectos da L2, tais como cultura e comunidade, como também valores intelectuais e pragmáticos associados à L2. Este nível divide-se em dois subsistemas (motivacional integrativo e motivacional instrumental) que incorporam elementos motivacionais de orientação integrativa (baseada em aspectos da personalidade e de atitudes do aprendiz que busca uma aproximação com os membros integrantes da L2) e de orientação instrumental (baseada nas vantagens e ganhos advindos do conhecimento da L2);
- b) Nível do aprendiz - inclui características individuais que o aprendiz traz consigo para o processo de aprendizagem, especialmente a autoconfiança linguística, a necessidade de sucesso e a ansiedade. Em contexto mais amplo, a autoconfiança refere-se à crença de que as pessoas têm a habilidade de produzir resultados, alcançar objetivos e realizar tarefas com competência;
- c) Nível da situação de aprendizagem – são componentes motivacionais específicos da situação de aprendizagem de uma L2 dentro do contexto de sala de aula, subdivididos da seguinte forma: componentes motivacionais específicos do curso (relacionados ao currículo, aos materiais de ensino, ao método de ensino e às tarefas de aprendizagem); componentes motivacionais específicos do professor (concernentes ao impacto motivacional da personalidade do professor, ao comportamento e ao estilo de ensino/prática); e componentes motivacionais específicos

do grupo (relacionados às características do grupo de aprendizes). (Dörnyei, 1994, p. 56).

Segundo Dörnyei (2001) modelos processuais recentes têm enfatizado o conceito de motivação intrínseca, originada no próprio indivíduo quando os alunos consideram as atividades e as tarefas prazerosas, interessantes e desafiadoras em si mesmas. Os alunos se tornam intrinsecamente motivados quando a aprendizagem gera um sentimento de satisfação, prazer e recompensa nela mesma, sem a necessidade de recompensas e premiações, ou mesmo punições, externas à tarefa (motivação extrínseca).

Embora se sabe que a realidade muitas vezes seja outra, é desejável e saudável que em espaços educativos busquem um cenário, no qual, seja importante que todos estejam envolvidos num desfrute prazeroso do fazer pedagógico, como se este fazer não tivesse um objetivo ou um propósito externo à atividade em si mesma. Um espaço de convivência significativo e prazeroso para todos ali envolvidos. De fato, um conjunto de pesquisadores sugere que aspectos afetivos positivos como o prazer na convivência, a empatia, a cooperação e a colaboração, a solidariedade, a ética e o respeito mútuo, a auto-estima e a alegria são todos contagiosos. O professor tem papel central aí, ao apresentar, por exemplo, entusiasmo pode colocar seus alunos entusiasmados, bem como o contrário também possa ocorrer.

### 3.2 Estratégias motivacionais para a aprendizagem de línguas

Durante o processo de aprendizagem da língua espanhola, cada aprendiz desenvolve alguma estratégia para auxiliar no seu aprendizado. Alguns ouvem músicas de seus cantores favoritos para aprimorarem a compreensão oral, aumentar o conhecimento de vocabulário; outros preferem ver filmes e há àqueles que formam grupos de conversação para praticar o espanhol.

Vários estudiosos começaram a investigar a respeito das estratégias de aprendizagem de uma segunda língua. Destacam-se nesses estudos, pesquisadores como Oxford (1990) e O'Malley e Chamot (1990).

Oxford (1990, p.87) define as estratégias de aprendizagem como “ações realizadas pelos alunos para ampliar sua própria aprendizagem (...) ações realizadas

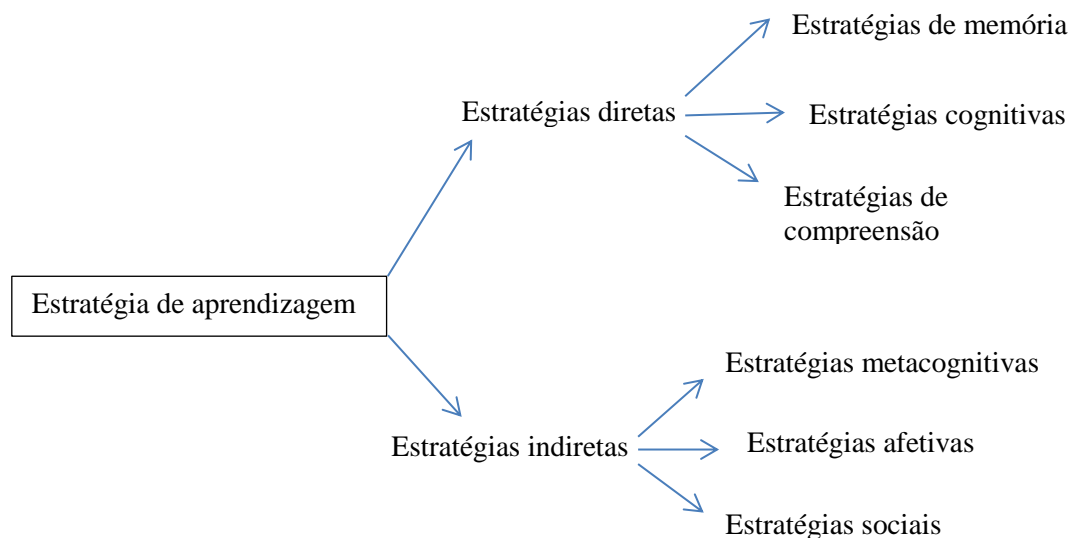
pelos aprendizes de segunda língua e língua estrangeira para controlar e melhorar sua aprendizagem”.

Outra definição que merece atenção é a de O’Malley e Chamot (1990) que conceitua estratégias como um “processo na qual são conscientemente selecionados pelos aprendizes e que podem resultar em ações realizadas para ampliar o aprendizado ou o uso da segunda ou da língua estrangeira do aprendiz.”

As duas definições acima mostram semelhanças entre si, principalmente pelo uso do verbo ampliar, ou seja, os aprendizes buscam maneiras de aprimorar seu aprendizado em diversas situações.

Oxford (1990) dividiu as estratégias de aprendizagem em dois grupos: estratégias diretas e indiretas e esses dois grupos se subdividem em três grupos cada, conforme mostra o diagrama abaixo:

**FIGURA 2:** Diagrama das estratégias de aprendizagem de acordo com Oxford (1990 p.16)



*Fonte: Oxford, 1990*

As estratégias diretas estão relacionadas a processos de aprendizagem, ou seja, como que os aprendizes irão lidar diretamente com a língua alvo. A utilização da estratégia de memória permite ao aprendiz armazenar as novas informações sobre a língua-alvo. Para que essa estratégia seja bem utilizada, Oxford (1990) sugere que ela seja usada simultaneamente com a estratégia metacognitiva e com a estratégia afetiva.

Como exemplo de estratégias de memória temos, o uso de imagens e sons, uso de rimas, utilização de palavras-chave, substituição de novas palavras em um contexto.

A estratégias cognitivas é uma das estratégias essenciais na aprendizagem de uma nova língua. Tanto Oxford quanto O'Malley e Chamot concordam sobre sua importância. O aprendiz utiliza a estratégia cognitiva quando ele compreende e produz uma nova informação. Os meios utilizados dentro dessa estratégia são: praticar através da repetição, praticar os sons da língua, fazer anotações ou resumos sobre as novas informações adquiridas, assistir filmes, seriados de TV, noticiários, ouvir música.

Já as Estratégias de Compensação permitem ao aluno utilizar a língua mesmo que ele não tenha conhecimento suficiente. Suas limitações são compensadas através do uso dessas estratégias, como adivinhar o significado da palavra desconhecida, usar pistas linguísticas como prefixos, recorrer à língua materna, usar mímicas e gestos.

O segundo grupo de estratégias de aprendizagem, as estratégias indiretas, diz respeito à gestão da aprendizagem (Oxford, 1990, p.15). Nessa classe, estão as estratégias metacognitiva, as estratégias afetivas e as estratégias sociais.

Estratégias metacognitiva são ações que os aprendizes executam para coordenar o seu próprio aprendizado, através do planejamento, avaliação e controle. São exemplos das estratégias metacognitiva: prestar atenção quando alguém está falando, estabelecer metas e objetivos, procurar oportunidades para praticar auto-avaliação e auto-monitoramento.

Os aspectos afetivos como emoção, atitudes, motivação e valores são fatores que influenciam na aprendizagem da língua. Para que o aprendiz tenha o controle sobre esses fatores, ele desenvolverá as seguintes estratégias afetivas: diminuir sua ansiedade ouvindo música, respirando fundo, encorajando-se criando afirmações positivas, gratificando-se e medindo sua temperatura emocional através da discussão dos seus sentimentos com alguma pessoa, fazer observações se está tenso ao usar a língua-alvo.

A última estratégia apresentada nesse grupo das estratégias indiretas é a social. A sua utilização permite ao aprendiz aprender a língua através da interação e da colaboração com outros indivíduos, sejam estes aprendizes ou falantes da língua-alvo. Alguns exemplos das estratégias sociais são: fazer perguntas, pedir esclarecimentos, pedir correções, cooperar com os outros, praticar a língua com outros alunos e aprender a cultura da língua.

### 3.3 O lúdico e o desenvolvimento da competência comunicativa na aula de Língua Espanhola

As atividades lúdicas são vistas como mecanismos facilitadores da aprendizagem e interação. O caráter da integração e interação contidas nas atividades lúdicas possibilita a integração do conhecimento com ações práticas. Os jogos ajudam a criar entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses, as motivações do aluno em expressar-se e interagir nas atividades lúdicas realizadas em salas de aula.

Além disso, Lima (2015) destaca que o lúdico viabiliza um contato mais dinâmico da linguagem com a realidade escolar e esse contato colabora para o desenvolvimento da linguagem, uma vez que possibilita um contato mais direto com a língua. O emprego das atividades lúdicas pode trabalhar as quatro atividades linguísticas da língua estrangeira concomitantemente com as estratégias de aprendizagem, tais como: cognitiva, metacognitiva e socioafetiva.

A *aprendizagem cognitiva* está baseado nas ideias de Piaget (1896-1980) que defendia que o processo cognitivo estava associado à aprendizagem e ao desenvolvimento. Para o referido estudioso, a aprendizagem faz referência a uma resposta particular, aprendida em função da experiência e essa pode ser obtida de forma ordenada ou não; já o desenvolvimento seria a aprendizagem de fato, que ocorre através da assimilação, acomodação e produção de esquemas. (Pacievitch, 2016)

A *aprendizagem metacognitiva* é um construto recente na literatura psicológica. Em geral, tem sido definida como o conhecimento ou atividade cognitiva que toma como seu objeto a cognição ou que regula qualquer aspecto de iniciativa cognitiva. É chamado de metacognição porque seu sentido é a “cognição pela cognição”, que em outras palavras significa “pensar sobre o pensamento”.

A *aprendizagem socioafetiva*, por sua vez, está relacionado a interação social e ao controle de aspectos afetivos. Este tipo de aprendizagem pode contribuir para melhorar o equilíbrio emocional relacionado a aprendizagem, uma vez que possibilita que os alunos gerenciem emoções, sentimentos, atitudes e comportamento sociais corroborando, dessa forma, para uma aprendizagem bem mais sucedida e prazerosa (Vilaça, 2011).



Dessa forma, as estratégias de aprendizagem, como o próprio nome sugere, visam possibilitar, facilitar ou acelerar a aprendizagem de uma língua. Esse tipo de estratégia pode, por exemplo, ajudar o aprendiz a memorizar vocabulários ou aprender uma forma verbal específica (Vilaça, 2011). Logo, são fundamentais o processo de aquisição de uma segunda língua.

De acordo com Wildiner (2012) o enfoque comunicativo tem como objetivo central comunicar-se com falantes estrangeiros mediante o ensino explícito dos aspectos formais (estruturais) da língua-alvo. Há estudiosos que defendem que a instrução implícita e/ou explícita de traços gramaticais é fundamental para o aprendizado de uma língua estrangeira, especialmente para o desenvolvimento da precisão gramatical. Entretanto, o aspecto gramatical não deve ser o único critério, é fundamental que os outros aspectos, como a multifuncionalidade da língua, também sejam levadas em consideração.

Nesse sentido, percebe-se que aprender uma língua estrangeira não está somente voltado para os aspectos gramaticais da mesma. São vários os quesitos que confere ao indivíduo conhecer para assim comunicar-se com êxito. Dessa maneira, promover aulas onde os alunos possam praticar a língua espanhola em sala e conhecer os aspectos linguísticos e culturais da língua em questão é fator bastante relevante. Dentro desse contexto, destaca-se a abordagem comunicativa.

### 3.3.1 A abordagem comunicativa

Nas últimas três décadas o desenvolvimento das ciências humanísticas como a Psicolinguística, a Sociolinguística, a Filosofia da Linguagem, a Psicologia Cognitiva, a Linguística do texto, entre outras, têm estudado o problema do ensino da comunicação humana através do caminho da linguagem em seu componente social. Com isso, a ciência do texto tem passado a ocupar um lugar relevante ao oferecer uma nova perspectiva dos problemas teóricos e metodológicos.

A abordagem comunicativa e abordagem metodológica consistentem com mudanças experimentadas em ciências da linguagem e objetiva superar o conceito de linguagem como um sistema de regras para se concentrar na comunicação. Para tanto, a abordagem comunicativa desloca o foco do que é linguagem para o que é feito com a

linguagem, determinando, assim, o conteúdo a ser ensinado, o papel dos alunos e professores, o tipo de materiais e procedimentos e as técnicas usadas.

Segundo Zevallos (2014) a abordagem comunicativa surge como uma alternativa metodológica que propicia condicionar o currículo necessário para desenvolver a competência comunicativa. De acordo com esse tipo de abordagem, a meta do ensino da linguagem é desenvolver as destrezas que o falante necessita para comunicar-se fluentemente em uma comunidade linguística.

Para Prado (2012) o enfoque comunicativo é fruto do trabalho de diversos teóricos, tais como Hymes, Halliday, Widdowson, Canale e outros que mesmo não apresentando um discurso uniforme, contribuíram para o desenvolvimento e os desdobramentos da abordagem comunicativa. Canale, por exemplo, é um dos teóricos que entende a competência comunicativa como sendo a junção do conhecimento e habilidade utilizados para fins de comunicação real.

De acordo com Canale (1983 apud Prado, 2012) a competência comunicativa divide-se em quatro subcompetências: a) *competência gramatical* refere-se ao domínio do código linguístico; b) *competência sociolinguística*, por sua vez, ocupa-se de regras socioculturais de uso da linguagem; c) Já a *competência discursiva* está associada ao modo como se caminham as formas gramaticais e significativas em texto falado ou escrito nos diferentes gêneros; e d) por fim, *a competência estratégica* refere-se as estratégias de comunicação verbal e não verbal.

Por meio da análise dessas competências, percebe-se que o enfoque comunicativo depende da integração entre elas. É importante frisar que essa integração deve ocorrer de forma igualitária, não havendo uma que se sobreponha a outra, pois todas são importantes e necessárias. Essas competências auxiliam o processo de aprendizagem, uma vez que possui significativos positivos no momento em que propicia o trabalho coletivo, de cooperação e socialização.

Alvarez (2011) coloca que no método de abordagem comunicativa, o aluno é o centro do processo ensino-aprendizagem para a aquisição de uma segunda língua. Nesse contexto o papel do professor é facilitar a comunicação criando situações, organizando atividades e participando de diversas maneiras, procurando focar o protagonismo dos alunos. Para tanto, utiliza-se técnicas grupais por meio de foros, mesas redondas, debates, seminários, jogos, além de outras atividades que têm como meta treinar os estudantes para situações reais de comunicação.

A inserção de jogos e brincadeiras na sala de aula pode atribuir para inúmeras aprendizagens e para ampliação de significados construtivos tanto para crianças quanto para jovens. Sendo assim, o lúdico pode ser usado como estratégia de ensino-aprendizagem, pois oportuniza ao aluno explorar e experimentar fatores essenciais para a construção do conhecimento. Através dos jogos, a relação aluno-professor são facilitadores e a sala de aula é tida como um ambiente propício a essa interação.

#### **4. TEORIA DE KRASHEN**

É inegável a influência do linguista norte-americano Krashen (1982) nos estudos e pesquisas referentes à aquisição/aprendizagem de segundas línguas. Suas principais obras foram publicadas há cerca de vinte anos e são ainda hoje amplamente debatidas, tanto por adeptos às suas ideias como também por seus críticos. Seu modelo teórico, conhecido como Modelo do Monitor, desempenha importante papel nas pesquisas sobre aquisição de línguas estrangeiras. Não obstante, são poucos os estudos, principalmente em língua portuguesa, que se propõem a fazer uma análise crítica dessa teoria, relacionando-a ao trabalho efetivo do professor em sala de aula.

A ideia fundamental do primeiro aporte de Krashen (1982) é que todo o conhecimento novo sobre a língua se aprende, este se trata de um conhecimento consciente, do mesmo modo que qualquer outro conhecimento do mundo.

Uma língua se “adquiri” de forma natural e inconsciente através de seu uso na comunicação real. Assim, as crianças não são conscientes de que estão “adquirindo” sua língua materna, somente se dão conta de que estão se comunicando com ela. Desenvolvido sua competência linguística nesse sentido, a criança usará a língua normalmente, ainda que não possa explicar regras.

Em contraste com esse processo de aquisição de aprendizagem de uma segunda língua fica explícito as regras. Desta maneira, o aluno desenvolve um conhecimento formal da língua.

O seguinte quadro resume as características desses dois processos independentes:

**FIGURA 3:** Características da aquisição e aprendizagem

AQUISIÇÃO	APRENDIZAGEM
Natural	Formal
Inconsciente	Consciente
Implícito	Explícito

A correção de erros pode afetar a “aprendizagem” consciente de uma língua, porém não afeta a “aquisição” inconsciente. Logo a língua materna se adquire (não se aprende). Como se as estruturas gramaticais de uma língua viessem predestinado de forma inata. Neste sentido, a influência da língua materna não modifica a ordem natural com que se “adquire” uma segunda língua. Apesar de que o ensino favoreça o desenvolvimento da “aprendizagem”. Krashen e Terrell (1983, p. 27) opinam que em uma aula também se pode “adquirir” uma língua. Se na sala de aula se pode desenvolver a “aquisição”, a função do professor consistirá, segundo Krashen (1982), em facilitar este processo como objetivo do ensino.

Este autor sustenta que “adquirimos” uma língua ao compreender um “input” linguístico que nos permite avançar mais em nosso nível de competência. Para Krashen (1982, p. 83), o processo de aquisição é independente da “aprendizagem”. Apesar de ser uma ideia muito questionada pelos professores, Krashen (1985) nega que a prática do “aprender” produza “aquisição”.

O Modelo do Monitor está baseado em cinco hipóteses: A hipótese do monitor explica a relação e distinção entre aquisição e aprendizagem. Aquisição é um processo automático que se desenvolve no nível do subconsciente, por força da necessidade de comunicação, semelhante ao processo de assimilação que ocorre com a aquisição da língua materna. Não há esforço consciente por parte do indivíduo nem ênfase no aspecto formal da língua, mas sim no ato comunicativo em si. Para que ocorra a aquisição faz-se necessária uma grande interação do aprendiz com a língua meta. Um exemplo típico de aquisição é o caso dos imigrantes que chegam a um país cuja língua falada é diferente da sua e, por força das necessidades comunicativas, adquirem a língua local sem possuir nenhum (ou pouco) conhecimento formal e explícito sobre tal língua. Já aprendizagem é um processo consciente que resulta do conhecimento formal “sobre” a língua

(Krashen,1985, p.19). Através da aprendizagem (que depende de esforço intelectual para acontecer), o indivíduo é capaz de explicitar as regras existentes na língua meta.

Segundo Krashen, a habilidade de produzir frases em uma língua estrangeira se deve a competência adquirida, enquanto que o sistema de aprendizagem realiza o papel de monitor. Aprendizagem nunca se transformará em aquisição e, portanto, através da aprendizagem nunca se chegará a um nível de competência comunicativa que possa ser equiparada à de um nativo, o que ocorrerá apenas se houver aquisição. A situação de aprendizagem contribuiria apenas para um discurso pouco fluido, uma vez que os alunos estariam mais preocupados com a forma do que com a mensagem a ser transmitida.

Deve-se haver um perfeito equilíbrio entre aquisição e aprendizagem. Krashen (1985) concebe uma maneira de adquirir uma língua estrangeira sem necessidade de falar ou escrever para aprender. A diferença estabelecida por ele entre aquisição e aprendizagem estava baseada na diferença entre o consciente e o subconsciente, respectivamente.

Não são poucas as críticas a essas concepções. Para McLaughlin (1987, p. 24) a hipótese é falha desde o início, uma vez que Krashen (1985) não define claramente os termos “aquisição”, “aprendizagem”, “consciente” e “subconsciente”, tornando assim impossível determinar exatamente o que seriam “língua adquirida” e “língua aprendida”. Além disso, embora Krashen (1985) relate algumas pesquisas feitas com aprendizes de língua estrangeiras, McLaughlin (1987) questiona a metodologia empregada na comprovação de que determinadas estruturas foram “adquiridas”. Para o crítico, é muito difícil (ou praticamente impossível) para um falante de língua estrangeira reconhecer se, ao elaborar uma sentença, valeu-se de seu conhecimento gramatical da língua (rule) ou de uma intuição (feel). Não existem, segundo este pesquisador, mecanismos que consigam detectar essa sutil diferença.

Outro ponto que merece atenção é o que se refere aos dados coletados por Krashen (1985). A maioria de suas pesquisas baseia-se apenas na produção de aprendizes de uma LE, se questiona: Uma estrutura pode ser considerada “adquirida” quando não há erros de compreensão? Ou deveria considerar-se adquirida quando há um certo nível de precisão na produção?

Como Krashen (1985) não apresenta uma definição do termo “língua adquirida”, não é possível saber se essa expressão se refere a níveis de compreensão, de produção

ou aos dois. Além disso, esbarra-se na questão metodológica que envolve todo do modelo de Krashen. McLaughlin (1987) ressalta que ainda não existem evidências empíricas que possam comprovar a existência e o funcionamento dos dois mecanismos (aquisição e aprendizagem).

#### 4.1 A hipótese do monitor

Segundo Krashen (1985), a habilidade em produzir sentenças em língua estrangeira é decorrente da competência adquirida. No entanto, o conhecimento consciente das regras gramaticais (aprendizagem) tem também um (e única) função: atuar na produção dos enunciados como um monitor, um corretor, modificando-os caso não estejam de acordo com as regras aprendidas. Ou seja, a produção criativa, surgida como decorrência do processo de aquisição, é corrigida e alterada com base no conhecimento consciente das regras da língua estrangeira em questão.

Krashen (1985, p. 23) afirma que o Monitor somente entrará em ação se duas condições básicas estiverem presentes: se o falante quiser corrigir-se, ou seja, o foco deve estar na forma e, se o falante conhecer as regras.

Para McLaughlin (1987), esta hipótese apresenta-se ao menos incompleta. Krashen (1985) descreve a atuação do Monitor como um corretor que atua antes ou após a produção de um enunciado pelo aprendiz, mas omite-se, mais uma vez, com relação à função do Monitor no processo de compreensão de enunciados. Ou seja, muitas vezes não nos valem do conhecimento de regras gramaticais para entender determinadas frases em língua estrangeira? O conhecimento de determinadas regras morfológicas, sintáticas, semânticas, fonéticas e/ou contextuais não nos facilita a compreensão de palavras desconhecidas, por exemplo? A teoria de Krashen (1985) não considera esses questionamentos.

A comprovação empírica desta hipótese também parece bastante distante já que, conforme comentado anteriormente, resulta muito difícil determinar quando alguém está empregando uma regra conscientemente e quando isso não ocorre.

A hipótese do monitor constitui, junto com a hipótese do filtro afetivo, a hipótese do input compreensível e a hipótese da ordem natural, a teoria geral da aquisição de segunda língua.

Segundo esta hipótese, também chamada de teoria do modelo de monitor, o bom funcionamento do monitor depende dos seguintes fatores: 1) O tempo que necessita o aprendiz para selecionar e aplicar uma regra aprendida; 2) A ênfase na correção da produção linguística, o foco na forma; 3) o conhecimento das regras, o qual está determinado por um grau de complexidade das mesmas, por parte do aluno.

Porém, o conhecimento consciente das regras gramaticais (aprendizagem) tem também uma (e única) função: atuar na produção dos enunciados como um monitor, um corretor, modificando-os se não estão de acordo com as regras aprendidas.

#### 4.2 A hipótese de ordem natural

A hipótese de ordem natural está diretamente relacionada com a aquisição e não com a aprendizagem. Krashen (1985) supõe que há uma ordem previsível na aquisição de estruturas gramaticais da língua estrangeira, da mesma forma que existe uma ordem na aquisição de regras da língua materna, ou seja, algumas regras são internalizadas antes que outras. No entanto, essa ordem não é necessariamente a mesma na aquisição da língua materna e na aquisição da língua estrangeira. Para o linguista, essa sequência não é determinada pela simplicidade/complexidade da regra em questão e ocorre independentemente da ordem seguida no seu estudo durante as aulas.

#### 4.3 A hipótese do insumo

A hipótese do Insumo é outro eixo da teoria de Krashen (1985). Para ele, a aquisição de uma segunda língua somente ocorrerá se o aprendiz estiver exposto a mostras da língua meta (insumo) que estejam um pouco além do seu nível atual de competência linguística.

Há duas afirmações importantes para a hipótese do Insumo: a) a fala é resultado da aquisição e não a sua causa e, portanto, não pode ser ensinada diretamente, mas “emerge” como resultado da competência construída via insumo compreensível; b) se o insumo é compreendido e suficiente, a gramática necessária é automaticamente fornecida.

#### 4.4 A hipótese do filtro afetivo

A hipótese do filtro afetivo atribui aos fatores afetivos uma importância considerável uma vez que, para ele, esses fatores estão diretamente relacionados tanto ao processo de aquisição/aprendizagem de uma segunda língua quanto aos resultados obtidos ao longo e ao final desse processo. A desmotivação do aprendiz, a alta ansiedade e a baixa autoconfiança são elementos que podem, segundo o pesquisador, dificultar a aquisição. Por outro lado, a aquisição será facilitada se houver condições psicológicas favoráveis (motivação, baixa ansiedade e auto-confiança elevada). Embora do nosso ponto de vista esta hipótese seja de grande relevância, Krashen(1985) dispensou-lhe um tratamento bastante sucinto. Conforme visto na hipótese anterior, estar exposto a um input compreensível é condição necessária para que um indivíduo adquira uma língua estrangeira. No entanto, segundo Krashen (1985), apenas a exposição ao input não é suficiente, é necessário que o aprendiz esteja afetivamente predisposto a recebê-lo. Para o autor, nem todo input consegue transformar-se em aquisição devido à existência do que ele denomina “filtro afetivo” definido como “o bloqueio mental que impede os aprendizes de utilizar completamente o input compreensível recebido para a aquisição da linguagem” (Krashen 1985, p. 33).

Isso significa que se o filtro afetivo estiver alto, “o aprendiz pode entender o que ouve e lê, mas o input não chegará ao LAD (Dispositivo de Aquisição da Linguagem).” (Krashen 1985, p. 34).

#### 4.5 A hipótese do input compreensível

A hipótese do input compreensível é a hipótese segundo a qual o aprendiz só pode adquirir uma segunda língua ou língua estrangeira quando é capaz de compreender a abundância linguística que contenha elementos ou estruturas linguísticas ligeiramente superiores a seu nível de competência atual.

Mais adiante, Krashen (1985) equipara a aquisição de LE à aquisição de LM, valendo-se da afirmação de Chomsky (1985) de que o aprendiz “não tem razão” para adquirir a língua materna. Para Krashen, assim como para Chomsky, “o órgão mental da linguagem se desenvolverá inevitavelmente, independentemente da vontade do aprendiz.” (Chomsky apud Krashen 1985, p. 44).



Em se tratando do processo de aquisição/aprendizagem de línguas estrangeiras, estas afirmações parecem equivocadas. Sabe-se o quão difícil é o processo de aquisição de uma LE e quantas consideráveis diferenças há entre a aquisição de uma LM e de uma LE. Pode-se dizer que a motivação, assim como outros fatores psicológicos (autoestima, autoconceito linguístico, autoconfiança), afetam em maior grau a aprendizagem de segundas línguas/línguas estrangeiras e são variáveis que diferenciam a aquisição da língua materna da aquisição de outras línguas, principalmente quando essas novas línguas são aprendidas/adquiridas em idade posterior à infância. Os fatores que levam o indivíduo a adquirir a sua língua materna são bem diferentes das motivações necessárias para aprendizagem de uma língua estrangeira. Aqui podem ser incluídos o desejo de se comunicar com outras culturas, uma necessidade profissional, um desejo pessoal etc., que não estão em jogo quando se adquire a língua materna.

Adotar uma posição cognitivista de trabalho, como faz Krashen (1985), não significa necessariamente igualar os processos de aquisição de LM e LE. Ambos os processos apresentam semelhanças e diferenças e pode-se afirmar que os fatores afetivos incluem-se justamente nas diferenças.

Além de prejudicar a aquisição, dificultando a entrada de input, há filtros que podem também afetar o output, criando uma grande distância entre a competência e o desempenho do aprendiz em LE (Krashen 1985, p. 45). Embora Krashen (1985) não relacione diretamente esses filtros do output com fatores afetivos, torna-se difícil supor que a produção do aprendiz não seja afetada por questões dessa ordem, levando-o a diferentes níveis de desempenho que estarão subordinados à variação de tais fatores. Isso equivale a dizer que alunos que adquirem uma língua estrangeira podem não conseguir usá-la adequadamente se o filtro afetivo responsável pelo output (termo utilizado para designar a produção criativa do aluno/aprendiz) estiver alto.

## **5. PAPEL DO PROFESSOR DE LE**

O processo de aprender línguas é um “fato social”. É uma prática que se desenvolve a partir do contato entre duas ou mais pessoas em diferentes contextos. Como um dos ambientes onde ele pode se concretizar, temos a sala de aula, a qual é compreendida como um evento social no qual, indivíduos identificados como

professor e aluno, num processo de interação, trocam experiências e, através de tentativas, procuram construir uma aprendizagem significativa e conhecimento.

No cenário da sala de aula, o professor e os alunos são os participantes responsáveis e os agentes cruciais do processo de ensino e aprendizagem. Neste espaço não só físico, mas, sobretudo social, crenças e conceitos se misturam, influenciando as ações, determinando os deveres e os direitos, e também as expectativas enquanto eles executam as suas respectivas funções. Desse modo, representando os seus respectivos papéis, ambos adotam comportamentos capazes de mostrar como alguém deve ser e qual o tipo de ação que se espera de uma pessoa ocupando os lugares de “professor” e de “aluno” num determinado grupo.

Pouca atenção tem sido dada ao papel do professor dentro da sala de aula. Os professores têm sido observados como se fossem simples ferramentas usadas para aplicar métodos previamente prescritos para que um aprendizado de sucesso seja alcançado. A maioria das pesquisas na área de desenvolvimento do professor simplesmente observa se o método usado pelo professor está implementando o aprendizado de uma língua com sucesso e também sua falhas, ou então se os professores estão aplicando a técnica, a abordagem ou método adequados, ao invés de observar “o que” os professores poderia trazer para as suas próprias salas de aula através de suas próprias experiências, e “como” um método poderia ser melhor aplicado com a colaboração dos professores. (Woods apud Hibarino, 2011, p.112)

Na sala de aula, ao professor costuma ser atribuído o papel de autoridade e de participante mais importante do evento, devido a sua formação profissional e maior experiência em relação ao conhecimento que se propõe produzir. Ele é tido como aquele a quem compete fazer a aula acontecer.

Observando o comportamento do professor de línguas, especificamente aquele que lida com o ensino de uma língua estrangeira, pode-se dizer que alguns dos papéis por ele desempenhados não se apresentam diferentes quando comparados aos papéis de professores de áreas distintas. Inicialmente, ele pode se apresentar como o instrutor, o administrador, o organizador, o disciplinador, tornando-se, então, o desestrangeirizador acompanhado pelo papel de negociador, treinador linguístico entre tantos outros papéis próprios e específicos para o ensino de uma LE. A representação

desses papéis vai depender do tipo de abordagem ou visão de ensino construída no e pelo professor no decorrer da sua experiência e história de vida com a língua-alvo.

Observando tudo que o homem faz e como faz em cada lugar que se apresenta, pode-se dizer que ele é como um ator, um protagonista, interpretando vários papéis. Ele, no seu cotidiano representa uma série de papéis, os quais caracterizam e determinam os seus comportamentos no grupo social (cenário) do qual ele participa.

Na sua prática docente, sabe-se que o professor enquanto desempenha os seus(s) papéis na sala de aula, representa papéis originados de algumas teorias sobre o processo ensino e aprendizagem na psicologia.

Durante a ação do professor em sala de aula, percebemos a manifestação de dados concretos de sua história, cultura, crenças e concepções e de uma formação pedagógica ou científica. Deparamos, então, com evidências de uma experiência pessoal, de uma formação profissional e de contribuições de diferentes teorias ou descobertas advindas de outros estudos que aplicadas na sua prática educativa, direciona o seu pensamento.

A sala de aula de línguas é um lugar onde se realiza “um encontro, por um determinado tempo, de duas ou mais pessoas (uma delas geralmente assumindo o papel de instrutor) com propostas de aprender uma língua”. Nesse ambiente formal, o professor e os alunos, ambos em interação contribuem com suas experiências e/ou formação para a concretização do processo de ensino e aprendizagem durante o ensino e aprendizagem de uma língua-alvo. Portanto, sabe-se que é impossível falar a respeito do papel do professor sem direcionar para o papel do aluno, pois, ambos, ocupam posições complementares, influenciando-se de modo recíproco na realização da aula.

Numa concepção tradicionalista, no ambiente da sala de aula é comum encontrar o professor como aquele que ocupa o lugar de líder do processo de ensinar, como o detentor de um saber e como aquele a quem compete a missão de transferir um conhecimento outra pessoa. Compreendido como a autoridade deste espaço social, ele é quem costuma determinar e tomar as decisões, centralizando o processo durante a aula. Combatendo essa ideia, nas últimas décadas, a partir dos anos 80, muitas são descobertas e propostas as quais mudaram e, ainda está mudando essa sua imagem. Atualmente, percebemos propostas de um professor mais aberto e democrático e que tem se dedicado em criar condições que facilitem e incentivem o aprendiz a se interessar

pela aprendizagem. Como já mencionado, hoje, ele vem se tornando alguém que ensina o aluno aprender a aprender com mais confiança e liberdade.

No sócio-interacionismo, temos o conceito do professor como um possibilitador e mediador da aprendizagem. Segundo essa teoria, o professor é alguém, que devido a uma maior experiência com um determinado objeto de estudo, torna-se capaz de instruir o seu aluno durante o processo na sala de aula, dando oportunidade para que o ele (o aluno) consiga construir a sua aprendizagem, e também ajude outros alunos (colegas de sala) a alcançar um determinado conhecimento. Além disso, sua presença e ação devem incentivar a interação, o desenvolvimento da autonomia e a conscientização do aprendiz.

De um modo geral, sabe-se que entre todos os papéis que um professor pode representar na sala de aula de LE, o principal se refere ao papel de instrutor. Esse papel define o professor como aquele que “executa as ações de iniciar, dirigir a aula e avaliar a aprendizagem”, ou seja, ele é o “responsável” pela aprendizagem. O papel de instrutor é inicialmente um papel central, o qual recorre a outros papéis auxiliares para atender novas propostas ou objetivos durante a aula.

O professor na sala de aula de língua estrangeira é alguém que deve ter como meta: desestrangeirizar a LE para outras pessoas (aprendizes). Como um desestrangeirizador, ele se apresenta com a capacidade de fazer com que a língua não falada pelo seu aluno passe a ser parte da sua realidade, através do desenvolvimento da competência linguística e comunicativa na LE nesse aprendiz. Porém, convém lembrar que, segundo este autor, o tipo de aula (acontecimento), de aprendizagem ou conhecimento depende da sua concepção do processo de ensinar e aprender e, também da forma como ele, o professor, compreende a língua/língua estrangeira.

O professor, como o desestrangeirizador, se apresenta como alguém que ensina uma língua de outras pessoas, ou uma língua de estranhos. Porém, uma língua que vai deixando de ser estranha segundo o tipo de contato do aprendiz com ela. O professor também deixa de ser o único responsável e transmissor do conhecimento, tornando-se, então, o mediador e o facilitador. No desempenho desses papéis, enquanto ensina, esse mesmo professor cria oportunidades e condições para que o seu aluno também se sinta um responsável, ativo durante o processo ensino e aprendizagem da língua-alvo.

Nas últimas décadas, muitos estudos sobre o processo de ensino e aprendizagem de línguas têm voltado a sua atenção para a abordagem comunicativa. Fala-se de um

processo de ensino de uma língua estrangeira, no qual o aprendiz seja capaz de usá-la com sentido e significado. Combate-se um ensino que só fique preso a sistemas, a forma e as regras, como se propõe a abordagem de ensino formalista gramatical. No entanto, sem a pretensão de determinar ou selecionar uma abordagem que seja melhor ou mais eficiente, pesquisas na área da Linguística Aplicada (doravante LA) têm se preocupado em mostrar que, o professor de uma LE, enquanto desestrangeirizador, deve ser alguém competente para a realização de um trabalho capaz de unir estas duas visões durante o ensino da língua na sala de aula. Vejamos, a seguir, uma descrição do professor que age orientado pela abordagem comunicativa:

Ele é, por exemplo, um negociador das atividades de sala de aula. Neste, papel, uma das principais responsabilidades é estabelecer situações prováveis de comunicação. Durante as atividades age como conselheiro ou orientador, respondendo às perguntas do aluno e monitorando o seu desempenho. Outras vezes, o professor deve ser um comunicador, enganando-se em atividades comunicativas com os alunos.

## **6. ATIVIDADES LÚDICAS**

O lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica.

A importância da relação do ser humano com o brinquedo é fundamental para o desenvolvimento de um ser equilibrado em suas relações com o mundo que o cerca. Quando a criança brinca, ela transporta suas fantasias para o mundo real e automaticamente prepara-se para este mundo. Quando o adulto brinca, ele foge do mundo real e passa a viver na fantasia da brincadeira (Gersos, 2001 apud Haetinger, M.G; Silva, D. V., 2013, p.57).

Por meio das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância. As atividades aqui citadas serão o teatro, música, jogos e dança na escola. Serão abordadas a importância de cada atividade e como alguns autores defendem a sua utilização dentro do ambiente escolar.

## 6.1 Teatro na escola

O teatro é, acima de tudo, uma arte. Uma arte que se associa à história do homem e à própria história da comunicação humana, vez que se configura uma arte híbrida, envolvendo literatura e encenação. Diacronicamente, percebe-se sua presença desde a Antiguidade Clássica, no decorrer dos períodos de descobertas e catequeses, com os missionários jesuítas, até os dias atuais. Como se pode perceber, mesmo com o advento da tecnologia, o teatro continua causando encantamento e, por isso, concretizando de maneira única o aprendizado, seja de ordem informativa ou cultural.

Observa-se que, quando o professor se propõe a fazer uso dessa técnica em sala de aula, ele esbarra em alguns questionamentos que devem ser respondidos com antecedência, de modo a evitar que essa atividade se transforme, equivocadamente, em um instrumento de opressão e de inibição.

O teatro possibilita o resgate do indivíduo e da sociedade. Pelo fato de ser uma arte libertária, há a possibilidade de se “re-viver” sentimentos e situações sem barreiras de tempo e espaço, de presenciar fatos verídicos ou apenas existentes na imaginação do autor.

Isso significa que, como primeiro passo para esse tipo de trabalho, o educador deve ter bem definido em sua concepção quais os princípios fundamentais que regem a prática teatral. O que é uma peça de teatro; como é a linguagem desse tipo de texto; qual a função do teatro na escola; que elementos compõem esse tipo de técnica; enfim, como avaliar esse tipo de prática.

O teatro pode ser utilizado em sala de aula como ferramenta de ensino ou mesmo de estímulo ao aprendizado. De acordo com Pereira (2013, p. 144),

(...) a prática do teatro na escola não pretende formar atrizes, atores, diretores, cenógrafos, figurinistas ou demais especialistas da área: ao contrário, busca iniciar os estudantes em uma educação estética para que, de posse dos códigos básicos desta linguagem artística, eles tenham condições de compreender a estrutura de um espetáculo teatral, a diversidade das expressões culturais e os diferentes modos de se comunicar na sociedade por meio da arte. Ou seja, a escola não é um centro de formação de artistas, mas um espaço de acesso às expressões estético-culturais.

De acordo com o autor, o teatro deve ser explorado pelo educador dentro do espaço da sala de aula e com objetivo primeiro de desenvolver: as capacidades de expressão – relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e percepção, as quais são próprias do ser humano, mas necessitam ser estimuladas e desenvolvidas. As atividades dramáticas (mímicas, jograis, improviso, recriação etc.), nessa perspectiva, são um valioso instrumento para o professor.

O teatro na escola é acima de tudo um instrumento de aprendizagem. Esse tipo de técnica difere do teatro visto em outros espaços, pois não tem, obrigatoriamente, objetivo de promover espetáculo, nem tão pouco formar artistas. O trabalho cênico deve consistir em fazer com que o aluno saiba resolver conflitos relacionados ao ambiente escolar, como superar a timidez, aprender novas culturas e, principalmente, treinar a oralidade quando se está aprendendo uma LE.

## 6.2 Música na escola

É fundamental que a utilização da música na sala de aula, seja feita de modo agradável e divertido para que o ambiente na hora do ensinar/aprender surta efeito positivo, tanto para quem ensina, como para quem aprende.

A prática de música em sala desenvolve habilidades, define conceitos e conhecimentos e estimula o aluno a observar, questionar, investigar e entender o meio em que vive e os eventos do dia a dia, através da musicalidade. Além disso, estimula a curiosidade, imaginação e o entendimento de todo o processo de construção do conhecimento de forma sonora e descontraída. Sobre a música, a autora Penna (2014, p. 21) destaca:

Os instrumentos de percepção são necessários para que o indivíduo possa ser sensível à música, apreendê-la, recebendo o material sonoro/musical como significativo. A musicalização é um processo em que as potencialidades de cada indivíduo são trabalhadas e preparadas de modo a reagir ao estímulo musical.

A música é na sala de aula, não apenas uma experiência estética, mas também um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem, um instrumento que poderá tornar a escola um lugar mais alegre e receptivo. Ela facilita o conhecimento de

novas culturas, já que é um bem cultural. Sugerindo assim, que a escola oportunize momentos em que a musicalidade possa facilitar o aprendizado de uma nova língua.

O objetivo é mostrar uma maneira facilitadora e descontraída, apresentando a música como recurso facilitador para o desenvolvimento da inteligência e a integração do ser, na hora do ensino/aprendizagem da LE. Mostrando assim, a capacidade que a música tem de influenciar o homem física e mentalmente, podendo contribuir para a harmonia pessoal e facilitando a integração entre o professor/ aluno e aluno/aluno.

A música é uma linguagem universal tendo participado da história da humanidade desde as primeiras civilizações. Suas atividades de musicalização permitem aos alunos conhecer melhor a si mesmo, desenvolvendo sua noção de esquema corporal e, também permitindo a comunicação com o outro, contribuindo de maneira facilitadora de descontração, como reforço no desenvolvimento cognitivo/linguístico, psicomotor e socioafetivo do aluno.

Seu desenvolvimento cognitivo/ linguístico é a fonte de conhecimento do aluno, onde ele tem a oportunidade de experimentar em seu dia a dia. Dessa forma, quanto maior a riqueza de estímulos que o aluno receba melhor será seu desenvolvimento intelectual.

No seu desenvolvimento psicomotor, as atividades musicais oferecem inúmeras oportunidades para que o aluno aprimore sua habilidade no aprendizado de uma nova língua, aprendendo a controlar seus impulsos e controlando o seu equilíbrio do seu sistema nervoso. Isto, porque toda expressão musical ativa age sobre a mente, favorecendo a descarga emocional, a reação motora e aliviando as tensões. Daí nasce, na sala de aula a necessidade das atividades como cantar fazendo gestos, bater palmas, sendo experiência importante para o aluno, pois elas permitem que se desenvolva o senso rítmico, a coordenação motora, que são fatores importantes também para o processo de aquisição da leitura e da escrita.

E por ultimo temos o desenvolvimento socioafetivo, aonde o aluno aos poucos vai formando sua identidade, percebendo-se diferentes dos outros e ao mesmo tempo buscando integrar-se com os outros. Nesse processo a autoestima e a autorealização desempenham um papel muito importante, na hora do ensinar/aprender. Através do desenvolvimento da autoestima, o aluno aprende a se aceitar como é, com suas capacidades e limitações.



A música é apreciada por grande parte das pessoas e é um recurso motivador e eficiente para a aprendizagem de vários aspectos da língua estrangeira – léxico, gramática, pronúncia, registro e cultura (Tegge; 2015; 2017). Os adolescentes muitas vezes apenas escutam a música e não refletem sobre a mensagem e forma. Para que exista aprendizagem é necessário atenção a estes elementos. O professor deve utilizar abordagens de ensino que instrumentalizem o aluno para que aproveite os recursos externos à sala de aula e maximize as possibilidades de exposição produtiva à língua alvo.

As atividades musicais coletivas numa sala de aula favorecem o desenvolvimento da socialização, estimulando a compreensão, a participação e a cooperação entre o professor e o aluno. Através dessas atividades, o professor pode perceber quais os pontos fortes e fracos dos alunos, principalmente quanto à capacidade de memória auditiva.

O professor pode selecionar músicas que falem do conteúdo a ser trabalhado em sua área, isso vai tornar as aulas dinâmicas, atrativas e vai ajudar a recordar informações passadas. A música é concebida como um universo que conjuga expressão de sentimentos, ideias, valores culturais e facilita a comunicação do indivíduo consigo mesmo e com o meio em que vive.

Ao atender diferentes aspectos do desenvolvimento humano: físico, mental, social, emocional e espiritual, a música pode ser considerada um agente facilitador e descontraindo em todo o processo educacional.

A presença da música na educação auxilia a percepção, estimula a memória e a inteligência, relacionando-se ainda com as habilidades linguísticas, ao desenvolver procedimentos que ajudam o professor a se reconhecer e a se orientar melhor no mundo, contribuindo para o envolvimento social e despertando noções de respeito e consideração pelo outro, abrindo espaço para um melhor rendimento do ensinar/aprender.

A linguagem musical tem sido destacada como importante área de interesse e de gosto de todo ser humano. Sendo assim, considerada como um recurso interessante, importante e vasto para a elaboração de atividades na sala de aula. Tendo com certeza, um aprendizado de qualidade e satisfação tanto para o aluno como para o professor. A música como alternativa didática aguça o interesse do aluno, que muitas vezes, sem perceber se encontra totalmente envolvido no processo, uma vez que o conjunto de

palavras contidas no texto da música é aproveitável em distintas temáticas como ponto de partida na construção do ensino/aprendizagem.

O professor pode e deve trabalhar todo o tipo de música: popular, clássica, massa, folclórica, vanguarda, religiosa, entre outras, pois reforçam a pluralidade do universo musical e abre portas para que o ensinar/aprender torne-se prazeroso, facilitador e descontraído no ambiente de sala de aula.

Entretanto, vale ressaltar no texto que, infelizmente, o uso da música na escola não é uma realidade para todos os alunos. Se pararmos para verificar, vamos concluir que a utilização da música, como recurso de motivação no ensino sumiu das escolas, até mesmo nas aulas de LE. Isso é ruim porque o aprendizado com elementos musicais favorece a condição do aluno em relação a sua criatividade. Porém, pior do que não trabalhar a musicalidade, como uma ferramenta importante para a aprendizagem, é enxergá-la somente sob o ponto de vista de entretenimento.

Portanto, através da música, o professor tem uma forma privilegiada de alcançar seus objetivos, podendo explorar e desenvolver características no aluno. O aluno com a educação musical cresce emocionalmente, afetivamente e cognitivamente, desenvolvendo sua coordenação motora, acuidade visual e auditiva, bem como memória e atenção e, ainda, sua capacidade e sua criatividade na comunicação, facilitando assim o processo de ensino aprendizagem de uma língua estrangeira.

### 6.3 Jogos de palavras

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

O jogo de construção é mais uma forma de desenvolvimento da criança, uma mudança no ato de brincar. Segundo Souza (2012, p.83)

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com

a mãe e os familiares na medida em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos.

Ao atingir a etapa das operações concretas, a criança se torna capaz de jogar atendo-se às regras. Surgem os jogos de normas, para os quais ela terá que abandonar a arbitrariedade que norteava seus jogos anteriores, adaptando-se a um código. Esse pode ser criado por iniciativa própria ou por outras crianças, mas deverá acatar limites, os quais se violados, terão consequências, muitas vezes negativas.

Com isso, a criança será ajudada a aceitar o ponto de vista dos demais, limitando sua própria liberdade em favor das outras, a ceder, discutir e compreender. Esse aspecto é necessário ao ser humano, pois a socialização o integrará no seu meio, revelando qualidades ainda adormecidas na criança. Por tudo isso, torna-se essencial absorver o valor educativo inegável que a prática lúdica possui.

Jogo é uma palavra, uma maneira de expressar o mundo e, portanto de interpretá-lo. É preciso reconhecer que se trata de uma concepção complexa na medida em que, em torno de um nó de significações, giram valores bem diferentes: a noção aberta a interpretações e, sobretudo, a novas possibilidades de análise. Pode-se descobrir um paradigma dominante em torno da oposição ao trabalho, mas também potencialidades diversas conforme se favoreça essa ou aquela direção de seu desenvolvimento.

Quando se praticam jogos em grupo, a experiência é engrandecida, visto que a solidariedade é associada à vida da criança, surgindo assim, os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo.

Para Grassi (2013, p. 83),

(...) o que caracteriza um jogo de regras é a proposição de uma situação-problema que é o objetivo do jogo, um resultado em função desse objetivo e um conjunto de regras. Ele pode ser praticado individualmente ou em grupo. O jogador é estimulado a achar ou criar um meio que o leve a atingir o objetivo do jogo, positivamente, o que vai inseri-lo numa disputa contra o(s) adversário(s). Nesse embate, ambos vão lançar mão

de táticas e estratégias que, ao mesmo tempo, seduzem e agradam e podem causar ansiedade e medo.

Portanto, é um jogo de significados, já que para ganhar o jogador compete com o outro e ambos têm as mesmas condições: capacidade de compreender; de fazer antecipação; de ser rápido; de concentração; de memória e capacidade de relacionar as jogadas.

Para Grassi (2013), deve-se considerar o jogo de regras com uma ação importante para o processo de aprendizagem, pois ao apresentar à criança uma situação-problema que demanda resolução, na busca dessa resolução, a criança se coloca em movimento. Desse modo, as habilidades vão se desenvolver e passarão a fazer parte de sua vida, se estendendo para outros contextos e situações do cotidiano. Portanto, essa situação-problema encontrada no jogo de regras estimula na criança à busca de soluções, o que a leva a pensar, raciocinar, analisar, questionar, errar e superar o erro, a prestar atenção e a descobrir.

Enquanto brincamos, jogamos, vamos nos constituindo como sujeitos desejantes, autônomos, vamos brincando e aprendendo a resolver problemas e a lidar com tensões e frustrações, vamos nos relacionando com os outros e com o conhecimento, vamos nos tornando mais criativos, reflexivos, participativos, interessados e abertos (Grassi, 2013, p. 85).

É por estes motivos que devem ser incentivados, ensinados e praticados jogos na escola com a finalidade de ensino-aprendizagem, pois o brincar faz parte do mundo da criança ao adulto, mas em sala de aula é recomendável a orientação do professor.

Não se deve esquecer o valor pedagógico dos jogos, sobretudo no contexto de ensino e aprendizagem de Língua Espanhola, embora muitas vezes associado somente a diversão. Os jogos revelam importância porque promovem situações de ensino e aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento. Moyles (2012, p.21) afirma que “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica”. O desejo de vencer é estimulado pela prática do lúdico, provoca uma sensação agradável, pois as competições e desafios são situações que mechem com nossos impulsos.

O uso de jogos didáticos vem ao encontro dos doze princípios de ensino e aprendizagem de LE arrolados e classificados por Brown (2007, p.62) em “três áreas: a

cognitiva, a socioafetiva e a linguística (as quais, naturalmente, se sobrepõem em alguns aspectos)”.  
O primeiro princípio cognitivo, a automação (automaticity), encontrará nos jogos um forte aliado, esse princípio é necessário para um bom desempenho linguístico, sobretudo oral, pois em situações lúdicas a preocupação excessiva com regras e formas da língua, que bloqueia um desenvolvimento espontâneo, é facilmente esquecida.

Com a utilização de jogos, o segundo princípio citado pelo autor, a aprendizagem significativa (meaningful learning), também poderá se concretizar com maior facilidade, uma vez que a situação passa a ser real: o aprendiz tem um contexto e uma razão plausível para conectar conhecimentos prévios com informações novas – necessárias ao jogo – e, assim, se apoderar de determinado conteúdo linguístico de forma duradoura.

Nesse sentido, a probabilidade ou antecipação da recompensa (the anticipation of reward) e a motivação intrínseca (intrinsic motivation), o terceiro e o quarto princípios mencionados por Brown, são plenamente realizados quando surge a possibilidade de vencer uma partida contra o “inimigo” – ainda que seja apenas num jogo de cunho didático em sala de aula.

Em relação à quinta premissa para uma aprendizagem bem sucedida, o investimento estratégico (strategic investment), o emprego de técnicas variadas em atividades lúdicas pode auxiliar o mestre a reconhecer quais as estratégias de aprendizagem preferidas de seus alunos. Se os aprendizes desenvolverem confiança em si mesmo, em situações descontraídas proporcionadas por jogos, irão alcançar a autonomia (autonomy) necessária para experimentar a língua tanto em sala quanto fora dela.

Em relação à quinta premissa para uma aprendizagem bem sucedida, o investimento estratégico (strategic investment), o emprego de técnicas variadas em atividades lúdicas pode auxiliar o mestre a reconhecer quais as estratégias de aprendizagem preferidas de seus alunos. Se os aprendizes desenvolverem confiança em si mesmo, em situações descontraídas proporcionadas por jogos, irão alcançar a autonomia (autonomy) necessária para experimentar a língua tanto em sala quanto fora dela.

Na área socioafetiva, Brown (2007) estabelece três princípios: a nova identidade-linguagem (language ego), a vontade de comunicar (willingness to communicate) e a conexão língua-cultura (the language-culture connection). Com jogos adequados, pode-se facilitar o desenvolvimento de “uma nova maneira de pensar, sentir e agir”, ou seja, de uma segunda identidade, conforme anuncia Brown, bem como incentivar a vontade de comunicar que se acentua à medida que o aprendiz desenvolve “confiança em si mesmo e em sua capacidade de realizar tarefas comunicativas” levando-o a “assumir riscos em suas tentativas de produzir e interpretar linguagem ainda que ela ultrapasse um pouco a sua certeza absoluta”. (Brown, 2007, pp. 72-73).

Inclusive a realização da conexão língua-cultura poderá ser favorecida por situações lúdicas, pois mesmo jogos conhecidos podem apresentar nuances particulares da cultura da língua alvo. Para auxiliar o aluno a entender melhor essas diferenças, podem-se elaborar jogos que espelhem a maneira de pensar, de sentir ou de agir do povo falante dessa língua – um jogo com provérbios ou ditos populares, por exemplo. No Brasil dizemos “deixar valer a lei do menor esforço”, enquanto no Alemão se diz ‘trilhar o caminho de menor resistência’. Embora o conteúdo seja o mesmo, o foco parece estar deslocado: aqui se pensa no esforço a ser despendido pela pessoa, e lá na dificuldade que a situação oferece. Isso poderia ser interpretado como indício de subjetividade ou de objetividade.

Na terceira categoria, a linguística, Brown (2007, p. 75) aponta outros três princípios:

(...) o efeito (ou a influência) da língua materna (the native language effect), a interlíngua (interlanguage) e a competência comunicativa (communicative competence). Em relação à interferência da língua materna, o autor observa que, embora o saldo seja positivo, isto é, os acertos sejam mais numerosos do que os erros, são os últimos que mais chamam atenção fazendo-se, portanto, necessária uma conscientização do aluno para essa interferência negativa. Também nesse caso as atividades lúdicas podem ser de grande utilidade, pois tornam mais agradável um confronto entre as duas línguas auxiliando no desenvolvimento do princípio seguinte, a interlíngua.

O último princípio, a competência comunicativa, resulta da combinação de diversos elementos: “o organizacional, o pragmático, estratégico e psicomotor” (Brown, 2007, p. 79). E podemos afirmar que um aprendiz só possui essa competência quando é capaz de se comunicar em um contexto real – que lhe é oferecido em pequena escala numa situação de jogo em que se lhe coloca a necessidade de interagir com seus semelhantes se expressando na língua alvo.

O trabalho com jogos vem atender as necessidades como uma opção diferente, que pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da LE, utilizado como reforço de conteúdos previamente desenvolvidos. É necessário que o mediador procure sempre novas ferramentas de ensino, sendo dinâmico nas aulas e assim torná-las mais atraentes para os alunos.

O jogo vem como um instrumento facilitador no processo educativo, pode promover a interação, a sociabilidade, o despertar do lúdico, da imaginação e brincadeira, principalmente aprendizado. Estabelecendo sempre as regras devidas, organizando com muito cuidado, pois o jogo deve sim passar por um processo de sistematização, caso contrario fica o jogo pelo jogo, sem objetivos, metas e produtividade.

Os jogos precisam ser utilizados como elementos de apoio ao ensino, levando sempre em conta que este tipo de prática pedagógica direciona o estudante à explorar a criatividade, ensinando-o a ser persistente e vencer as frustrações da derrota. O individuo criativo, dotado de inteligência emocional constitui-se em um ser importante na construção de uma sociedade melhor. Esse ser humano se torna capaz de buscar seus objetivos, fazer descobertas, lidar com o fracasso e, perseverar, obedecer regras e, certamente, provocar mudanças.

#### 6.4 Dança na escola

A dança é conhecida como a mãe das artes, uma vez que, assim como a música, acredita-se que tenha sido uma das primeiras manifestações artísticas do ser humano. De acordo com Rohr (2012) a dança sempre existiu, seja quando o homem dançava para si para agradar alguém ou para entreter uma plateia.

A dança é realmente uma das artes mais antiga que o homem experimentou. Ao longo dos anos evoluiu em conceitos, nos fatos sociais e culturais, demonstrando a relação do homem com o mundo e suas diferentes formas de ver a vida e se relacionar com ela.

O movimento dançado foi a primeira forma de expressão emotiva, manifestação dos temores e sentimentos. Logo passou a ser uma cerimonia, espetáculos, celebração, e por fim uma forma de divertimento e aprendizagem.

A dança foi uma forma de expressão de vários acontecimentos que marcaram época na humanidade, a partir dela o homem pode demonstrar papéis sociais e desempenhar relações dentro de uma sociedade.

Aos poucos a dança foi se relacionando com o universo pedagógico, além de uma forma de diversão e espetáculo é educação. No processo educacional ela está

voltada para o desenvolvimento global das pessoas e pode favorecer qualquer tipo de aprendizagem.

A dança tem grande valor pedagógico. Ela possui uma importante ligação com a educação, visto que no universo pedagógico auxilia o desenvolvimento do aluno, facilitando sua aprendizagem e resultando na construção do conhecimento. De fato a dança também é um meio de educação, como também afirma o autor abaixo.

Para que o aluno tenha facilidade na hora de aprender uma língua estrangeira é preciso que ele, além de outras características, se expresse, não tenha medo de pronunciar palavras em voz alta, que se expresse e se exponha. É indispensável que ele não tenha medo de errar. A dança ajuda nesse processo, com leveza ela envolve e tira a grande responsabilidade de acertar, por meio da expressão corporal é importante que o aluno esteja disposto a aparecer e deixar que o aprendizado flua. Ouvindo, sentindo a melodia e traduzindo isso em forma de dança, de expressões que ajudem a lutar contra a inibição, possivelmente o aprendizado acontecerá. Por isso a dança também se torna um instrumento importante a ser trabalhado na escola.

Ao ingressar na escola a criança traz consigo um conhecimento amplo a respeito de seu corpo, mas que muitas vezes não foi despertado. A criança nasce, desenvolve-se e cresce, vivenciando experiências através do próprio corpo. Este é o meio de ação para explorar e conhecer o espaço em que vive, interagindo com as pessoas que a cercam. Em todas as fases, observa-se a importância do corpo como forma de expressar emoções. Não é possível ouvir uma música sem que seu corpo a traduza em movimentos.

A aprendizagem dos movimentos complexos da dança e de outros esportes faz com que cresçam mais conexões entre neurônios, aprimorando a memória; assim ficamos mais aptos a processar informações e aprender. Essas características são importantes para o aprendizado da LE, facilitando assim todo o processo.

As pessoas necessitam de experiências que possibilitem o aprimoramento de sua criatividade, atividades que favoreçam a sensação de alegria, que a partir daí, ela possa retratar e canalizar o seu humor, seu temperamento, através da liberdade de movimento, explorando-o e permitindo que suas fantasias aflorem em seus movimentos, numa corporeidade plena e consciente.

Dançar é, pois, a efetivação da corporeidade através de uma experiência transcendente, na qual se vivencia o processo de aprendizagem na educação. O trabalho



da dança educacional, quando preocupado em deixar fluir dos educando suas emoções, seus anseios e desejos, através dos movimentos que não necessariamente envolvam a técnica, permitirá que o sujeito se revele e desperte para o mundo, numa relação consigo e com os outros, de forma consciente.

Silva (2012, p. 39) afirma que

(...) através das atividades de dança, o sujeito evolui quanto ao seu domínio corporal, desenvolve e aprimora suas possibilidades de movimentação, descobre novos espaços, novas formas, supera suas limitações e condições para enfrentar novos desafios.

A dança na escola, e/ou associada ao ensino da Língua Espanhola, deverá ter um papel fundamental enquanto atividade pedagógica e despertar no aluno uma relação concreta sujeito-mundo. Atividades que irão estimular a capacidade de solucionar problemas de maneira criativa; desenvolver a memória; o raciocínio; a autoconfiança e a autoestima; fazendo com que tenha uma melhor relação com ela e com os outros; ampliando o seu repertório de movimentos. A estas propostas se verifica a dança e a sua contribuição com o desenvolvimento das inteligências múltiplas de Gardner. Para ele todos nós temos potenciais diferentes, nascemos com capacidade para desenvolver todas as inteligências. Fazemos isso naturalmente. (Gardner, 1995)

A dança relacionada a Educação é um referencial para as questões que permeiam a educação de nossos tempos, apresenta novos olhares para o ser humano, mostra o quanto ele pode criar, expressar, aprender, socializar e cooperar se educado também pela dança.

## **7. SÍNTESE SOBRE A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FORMA DE MOTIVAÇÃO DENTRO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESTRANGEIRA E ENSINO DE LE**

Apesar de serem constantemente associados à ideia de distração ou passatempo, ou ainda encarados como algo “não-sério”, os jogos e brincadeiras, inseridos no contexto de ensino e aprendizagem, constituem uma importante ferramenta didática ao alcance do professor. Quando aplicados na sala de aula, propiciam o aumento da criatividade, da autonomia, do senso crítico e da capacidade de argumentação do educando. As ações lúdicas, valorizadas e reconhecidas desde a Antiguidade Clássica,

possibilitam, ainda, um desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do indivíduo, contribuindo para a construção de novos conhecimentos, estimulando a integração e cooperação entre os companheiros de classe e estreitando a relação entre o docente e seus alunos.

Ao gerar um ambiente de aprendizagem mais agradável e motivador, a cultura lúdica incita à exploração e ao envolvimento dos estudantes nas tarefas, já que, durante as brincadeiras, as noções de erro e fracasso, bem como a timidez, são atenuadas.

Embora grande parte dos estudos acerca do lúdico contemple a educação infantil, o jogo corresponde a uma prática benéfica para qualquer faixa etária, não sendo de uso exclusivo do pedagogo. Nesse sentido, a conduta lúdica pode ser levada para as aulas de língua estrangeira, dentre elas a de espanhol, facilitando a aprendizagem do idioma estrangeiro e contribuindo para o aperfeiçoamento das destrezas de expressão oral, expressão escrita, compreensão auditiva e compreensão leitora, essenciais à aquisição de uma segunda língua. A utilização dos jogos e brincadeiras na aula de idiomas pode possibilitar um trabalho mais efetivo com aspectos relacionados ao léxico, à pronúncia e à ortografia, além de provavelmente auxiliar na abordagem dos conteúdos considerados pela classe como “chatos” ou “difíceis”, poderá servir, ainda, como uma forma de enriquecimento e complemento do material didático adotado.

No que concerne aos aprendizes de espanhol do ensino médio, a prática lúdica constitui flexível e descontraída de se atingir o aprendizado, dribla quaisquer limitações ou preconceitos. Quando se utiliza o lúdico, esses educandos podem compartilhar suas dificuldades e receios, construindo, de maneira conjunta, novos conhecimentos. As brincadeiras e jogos propiciam a esses alunos não somente a aquisição de conteúdos, mas garantem, especialmente, o direito à socialização.

É importante que o professor propicie uma aprendizagem significativa e prazerosa, que conceba a educação como uma prática alicerçada nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Os aportes da Linguística Aplicada são de grande valia para o estudo do docente que quer se especializar nesta área, e, por meio das teorias de Ensino e Aprendizagem e da valorização da conduta lúdica, se realiza um estudo focado nas dificuldades, estratégias de aprendizagem e especificidades do processo de ensino de espanhol para alunos do ensino médio. As pessoas interessadas em aprender uma segunda língua vêm

crescendo consideravelmente, e esses estudos contemplam o ensino e aprendizagem de língua estrangeira para esse perfil de educandos.

## CAPÍTULO 8

# METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

---

## 8. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

Neste capítulo serão apresentados os passos utilizados durante a pesquisa bem como o conceito da mesma. Serão expostos o tipo, enfoque, técnicas e procedimentos metodológicos adequados a este estudo. Segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 2.019), a justificativa da investigação “Consiste numa exposição sucinta, porém completa, das razões de ordem teórica e dos motivos de ordem prática que tomam importante a realização da pesquisa”.

A presente tese intitulada *O uso do lúdico como ferramenta motivação na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA)* é resultado de uma pesquisa do tipo descritiva com enfoque qualitativo. Busca-se refletir sobre a utilização do lúdico como um fator motivacional nas aulas de língua espanhola e verificar se ele é utilizado adequadamente de forma que se torne importante dentro do processo ensino e aprendizagem.

As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem. É necessário que pesquisas como essa sejam capazes de demonstrar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem, em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo e motivacional.

Trata-se de uma pesquisa viável de ser realizada por estar centrada em apenas uma instituição educacional, possibilitando o melhor contato com os participantes da ação pedagógica na escola, além de permitir a observação em loco da utilização do lúdico nesse cenário, investigando acerca das influências que o mesmo proporciona ao ser inserido no fazer pedagógico do professor de língua espanhola.

Desse modo, a relevância do estudo se dá em contribuir no aprofundamento dos estudos relativo aos alunos do ensino médio, que na sua maioria são adolescentes e adultos e, as possibilidades de se motivar mais este aluno, tanto no âmbito educacional e

social, já que esta prática pedagógica também se ensina a disciplina, o respeito a regras e a superação entre ganhar e perder.

A relevância social da investigação está no aprofundamento do estudo sobre o lúdico como ferramenta motivacional no ambiente escolar, uma vez, que possui o intuito de fomentar ainda mais a utilização dessa prática nas aulas de língua espanhola, para assim realizar uma reflexão crítica do que está sendo realizado em sala de aula e o quanto essa estratégia pode contribuir para a formação dos cidadãos que se pretende ter na sociedade.

Além de ser importante para o campo educacional e acadêmico, uma vez que somente com aulas mais atrativas e didáticas, permitirá ao aluno aprender de forma significativa e motivará a coordenação de cursos de licenciatura em língua espanhola refletirem para transformar a formação acadêmica inicial desses futuros docentes. E assim, inserir disciplinas que possam orientar ainda mais a utilização do lúdico nas aulas de língua estrangeira se tornando ainda mais presente no fazer pedagógico do professor.

Já para os graduados, incentivará a busca de capacitação dentro do âmbito da ludicidade, a fim de incrementar seu conhecimento para que posteriormente poder mediar o processo de aprendizagem dos alunos de forma consciente, responsável e criativa.

Pretende-se que o resultado desse estudo trará consequências positivas, como: a escola possibilitará formação continuada para o aprofundamento na área do lúdico; todos os envolvidos no ambiente educacional, conseguirão visualizar a importância do lúdico na prática pedagógica do professor e no desenvolvimento dos alunos; os professores buscarão mediações pedagógicas buscando a melhoria da qualidade da educação e aprendizagem, que levará ao entusiasmo dos alunos pelas aulas de Língua Espanhola, onde as mesmas se tornarão mais didáticas e atrativas, realizando um ensino de integração entre os diversos componentes curriculares do ensino médio.

### 8.1. Problema da investigação

Segundo Campoy (2018, p. 51) “o problema é um ponto de partida para toda investigação. É provavelmente a etapa mais importante do processo de investigação, já

que implica em vários passos inter-relacionados”. Dessa forma foram levantados no trabalho de pesquisa as questões investigativas e o problema a ser pesquisado.

Sendo assim, faz-se necessário as seguintes reflexões. A utilização da ludicidade como ferramenta motivacional no processo ensino-aprendizagem da Língua Espanhola é um assunto bastante abrangente que deve ser debatido e pesquisado. Pretende-se, com essa pesquisa, verificar junto ao professor de Língua Espanhola, se o trabalho que ele vem desenvolvendo nas turmas do 3º ano do ensino médio com a utilização do lúdico, tem algum embasamento teórico ou se a base das atividades está calcada apenas naquilo que o professor acredita ser o melhor, naquilo que possa trazer resultados mais positivos em relação à aprendizagem.

Atualmente, o tema lúdico, como um agente facilitador da aprendizagem, é bem mais desenvolvido por teóricos e pedagogos do que há algum tempo, bem mais no ensino fundamental a ensino médio, até mesmo pela preocupação cada vez maior em estar aliando o ensino a metodologias que garantam eficazes resultados na educação; e por se tratar de algo, dinâmico, exigindo certo cuidado e saber no seu planejamento e execução.

Mediante esse contexto se faz interessante responder as seguintes **questões investigativas**: Como o lúdico é executado nas aulas de Língua Espanhola na escola Irmã Agnes Vincquier? O uso do lúdico como ferramenta motivacional é importante na aprendizagem dos alunos de Língua Espanhola? A utilização do lúdico nas aulas de Língua Espanhola contribui para o aprendizado de conhecimentos linguísticos, como: escrever, ler e produzir? O lúdico facilita o desenvolvimento da oralidade do discente?

Levantamos o seguinte problema de investigação: **Como o lúdico, na metodologia docente, influência na aprendizagem dos alunos do 3º ano do ensino médio da escola Irmã Agnes Vincquier (Ipixuna do Pará)?**

## 8.2. Objetivos da pesquisa

Segundo Campoy (2016) os objetivos servem como guias, como um GPS da pesquisa e para Bernal (2010) os objetivos definem o rumo que uma pesquisa deve seguir.

O objetivo da pesquisa tem como finalidade responder ao problema exposto, neste caso será apresentado os objetivos desta investigação.

### 8.2.1. Objetivo Geral

Analisar a influência do lúdico nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola nas turmas do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará.

### 8.2.2. Objetivos Específicos

1. Descrever a metodologia que o professor de Língua Espanhola utiliza na sala de aula;
2. Conhecer a opinião sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem do aluno;
3. Inteirar-se a opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem em sua aprendizagem.

**FIGURA 4:** Perguntas e Objetivos da Investigação

<b>OBJETIVO GERAL:</b> Analisar a influência do lúdico nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola nas turmas do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará.			
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>QUESTÕES: PROFESSOR DE LÍNGUA ESPANHOLA.</b>	<b>QUESTÕES: ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO</b>	<b>QUESTÕES: GESTORES (ADMINISTRATIVO E PEDAGÓGICOS)</b>
1. Descrever a metodologia que o professor de Língua Espanhola utiliza na sala de aula	1. Que metodologia você utiliza nas suas aulas de Espanhol? 2. O que você entende por práticas lúdicas de educação? 3. Como você utiliza as práticas lúdicas nas suas aulas de Língua Espanhola? 4. Quais dificuldades que você encontra ao incorporar o lúdico nas aulas?	1. Como são realizadas as aulas de Língua Espanhola na sua escola? 2. O que você entende por práticas lúdicas de educação? 3. Como são realizadas as atividades lúdicas nas aulas de Língua Espanhola?	1. Como é a metodologia usada pelo professor de Língua Espanhola em sala de aula? 2. O que você entende por práticas lúdicas de educação? 3. Como o professor de Língua Espanhola utiliza práticas lúdicas em sala de aula?
2. Conhecer a opinião sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem do aluno	5. Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula? 6. Como as práticas lúdicas favorecem a sua metodologia em sala de aula? 7. Que efeitos a utilização do lúdico produz na aprendizagem dos		4. Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula? 5. Como as práticas lúdicas podem favorecer o aprendizado do aluno? 6. Como ocorre o incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola?



	alunos nas aulas de Língua Espanhola?		
	8. Como a utilização do lúdico pode ajudar o aluno a compreender textos, desenvolver a oralidade e a escrita na Língua Espanhola?		
3. Inteirar-se da opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem em sua aprendizagem		4. Que dificuldades você tem nas aulas de Língua Espanhola?	
		5. Como essas atividades lúdicas podem ajudar você a aprender a Língua Espanhola?	

### 8.3. Metodologia: desenho da investigação e cronograma

Faz-se importante conceituar alguns termos, para melhor entendimento da tese. Primeiramente, o método e metodologia, que de acordo com o Ferreira (2001, p. 493), “é o procedimento organizado que conduz a um certo resultado”, e metodologia “é o conjunto de métodos, regras e postulados utilizados em determinada disciplina e sua aplicação” (Ferreira, 2001, p. 493). Logo, é possível compreender que esses dois termos (método e metodologia) estão interligados conduzindo ao raciocínio que é a busca organizada para determinado conhecimento e/ou objetivo.

Também é importante lembrar a definição de método científico que na visão de Gil (2008, p. 27), é “o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”. E na visão de Lakatos e Marconi (2003, p. 83) é:

O conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros -, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.

E, para Vergara (2003, p. 12) “é um caminho, uma forma, uma lógica de pensamento. Ou seja, permite a organização de forma sistemática das informações, em busca de respostas para o problema da pesquisa”.

### 8.3.1 Desenho da Investigação

**FIGURA 5:** Desenho Geral do Processo de Investigação



É necessário visualizar qual o desenho ou modelo de pesquisa para que ela possa ser executada, segundo Sampiere, Collado e Lúcio (2006, p. 154). Nesse contexto, o termo modelo denota o “plano ou estratégia concebido para obter a informação que se deseja”. Para Gonzáles, Fernández e Camargo (2014, p. 43) “um desenho da pesquisa está determinada pelo tipo de investigação que se pretende realizar, e pela hipótese que se deseja verificar durante o processo”.

Logo, o modelo serve para que o pesquisador crie um plano de ação, estabelecendo assim objetivos e metas para que se possa descobrir o que se quer saber. Isto é, caminhos que levem a coletar as informações que serão primordiais para a

realização da pesquisa de forma prática, objetiva e concreta permitindo que se responda as questões de conhecimento.

Pode-se assim dizer, “para se realizar uma pesquisa é preciso promover o confronto entre dados, as evidências, as informações coletadas sobre determinado assunto e o conhecimento teórico acumulado a respeito dele” (Ludke e André, 1986, p. 1).

O pesquisador tem o papel de “servir como veículo inteligente e ativo entre esse conhecimento acumulado na área e as novas evidências que serão estabelecidas a partir da pesquisa” (Ludke e André, 1986, p. 5).

A construção da metodologia é um processo minucioso e de grande importância para a realização de uma pesquisa consistente e verdadeira, visto que determinados caminhos devem ser seguidos de forma rigorosa. Devem ser procedimentos sistemáticos e racionais “permitindo uma compreensão lógica do fenômeno a ser estudado e tendo claro o seu objeto de estudo”. (Pinto, 2016)

Ludke e André (1986, p. 22) ainda destaca que “a importância de determinar os focos da investigação e estabelecer os contornos do estudo decorre do fato de que nunca será possível explorar todos os ângulos do fenômeno num tempo razoavelmente limitado”.

Buscando atender aos objetivos da pesquisa, a mesma seguirá o tipo descritivo, com enfoque qualitativo e transversal, utilizando como coleta de dados: guia de entrevista, entrevista e questionário aberto.

A pesquisa em tela é do tipo descritiva, que para Gil (2008, p. 47):

as pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis... São incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população.

Nesse tipo de pesquisa, o pesquisador, segundo Prodanavo e Freitas (2013, p. 52):

apenas registra e descreve os fatos observados sem interferir neles. Visa a descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática.

Já para Danhke (1989 apud Sampieri, Collado e Lucio, 2006, p. 101) “os estudos descritivos procuram especificar as propriedades, as características e os perfis importantes das pessoas, grupos, comunidades ou qualquer outro fenômeno que se submeta à análise”. Consistindo também “em descrever situações, acontecimentos e feitos, isto é, dizer como é e como se manifesta determinado fenômeno” (Sampieri, Collado e Lucio, 2006, p. 100).

Por fim, Vergara (2003, p. 47) ressalta que “a pesquisa descritiva expõe características de determinada população ou determinado fenômeno. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza”.

Essa investigação propõe analisar de forma descritiva as influências motivacionais que o lúdico pode possibilitar nas práticas pedagógicas do professor do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará, que conseqüentemente, reflete na aprendizagem dos seus alunos.

Tem-se o enfoque qualitativo, que conforme Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 5) “é utilizado, sobretudo para descobrir e refinar as questões de pesquisa (...) com frequência esse enfoque está baseado em métodos de coleta de dados sem medição numérica, como as descrições e as observações”. Os autores acrescentam que esse tipo de enfoque “busca compreender seu fenômeno de estudo em seu ambiente usual” (Sampieri, Collado e Lucio, 2006, p. 11).

Segundo Ludke e André (1986, p. 11) uma pesquisa qualitativa “tem um ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento”. E Gil (2002), ainda acrescenta que nesse tipo de pesquisa possuímos um conjunto inicial de categorias, que em geral é reexaminado e modificado sucessivamente ao longo da análise, visando obter ideais mais abrangentes e significativas.

Já para Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 26) a pesquisa qualitativa considera que:

há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o

instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Neste sentido, a investigação analisa as influências do uso do lúdico como ferramenta motivacional nas práticas pedagógicas do professor de língua espanhola no seu loco de trabalho que é a Escola Estadual de Ensino Médio Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará, realizando a coleta de dados sem medição numérica e/ou técnicas estatísticas, somente com descrições por meio de entrevistas e questionários abertos.

Assim, aptou-se por um estudo transversal por ser mais apropriado para a pesquisa, pois nela “coletam dados em um só momento, em um tempo único. Seu objetivo é descrever variáveis e analisar sua incidência e inter-relação em dado momento (ou descrever comunidades, eventos, fenômenos ou contextos)” (Sampieri, Collado e Lúcio, 2006, p. 226).

Contudo, a pesquisa fará de forma contextualizada, interpretativa e colocando os detalhes desse ambiente e didática dos professores, frente ao aprendizado dos alunos do 3<sup>a</sup> ano do ensino médio nas aulas de língua espanhola. E sempre que houver necessidade reexaminará e modificará as interpretações ao longo da análise, mantendo o foco na população a ser investigada e realimentado as reflexões em aportes teóricos.

## 8.3.2 Cronograma da Pesquisa

**FIGURA 6:** Programação das Ações

Fase	Atividade	Tempo	
Primeira Etapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisão Teórica.</li> <li>- Desenho da Investigação.</li> <li>- Elaboração de Instrumentos da coleta de dados.</li> <li>- Validação dos instrumentos.</li> <li>-Elaboração Final dos instrumentos.</li> </ul>	6 meses	Fevereiro Março Abril Maio Junho Julho
Segunda Etapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicação dos Instrumentos.</li> <li>- Coleta dos dados.</li> <li>-Processamento das informações.</li> </ul>	3 meses	Agosto Outubro Novembro
Terceira Etapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análise dos dados, discussão e elaboração dos resultados.</li> <li>- Redação do informe final.</li> <li>-Elaboração de propostas</li> </ul>	4 meses	Dezembro Janeiro Fevereiro Março

Na figura acima, encontra-se o cronograma das fases orientadoras desse trabalho de investigação estabelecendo um tempo aproximado para a realização das ações.

Podemos identificar que a primeira fase corresponde a criação do desenho da investigação e elaboração e validação dos instrumentos da pesquisa, a segunda fase na aplicação dos instrumentos e coletas de informações. A terceira fase corresponde a análise dos resultados e elaboração das conclusões.

## 8.4 Contexto espacial e socioeconômico da pesquisa

A utilização do lúdico na prática pedagógica do professor de língua espanhola na escola Estadual Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará, objeto de estudo desta tese de Mestrado, será realizado em Ipixuna do Pará, no Estado do Pará, região Norte do Brasil.

A Escola Irmã Agnes Vincquier é a única escola de ensino médio do município, situada no bairro do Morro, rua Luiz Batista Nonato, Cep: 68637-000. Nessa escola se

iniciou a implementação da língua espanhola no ano de 2012, neste período os alunos tiveram aula pela primeira vez de espanhol. A instituição é provida de apenas uma professora de língua espanhola com uma carga horária equivalente a 200h mensal, ministra aula nas turmas de 1º, 2º e 3º ano. O total de turmas na escola é de 28, 18 na cidade e 10 na zona rural, Distrito Novo Horizonte. A professora ministra aula em 20 turmas, as 8 turmas restantes estudam a língua inglesa. A carga horária total da disciplina é 80h anual, sendo que em cada semestre os alunos estudam 20h, tendo assim 2 aulas por semana de 35 a 40min (40min no turno da manhã e 35 nos turnos da tarde e da noite).

A presente escola antes se chamava Adélia Carvalho Sodré, onde também atendia o ensino fundamental. No ano de 2012 passou a se chamar Irmã Agnes Vincquier e obteve cede própria, de acordo com a Portaria nº 41/2012, hoje é localizado no endereço supracitado. A maioria dos alunos que nela estudam são pessoas de pouca renda, no turno da noite, estão matriculados, geralmente, os alunos que trabalham durante o dia. O índice de aprovação no vestibular é baixa em relação ao numero de alunos matriculados.

**FIGURA 7: Localização geográfica do Brasil**



Fonte: IBGE, 2018

O Brasil, oficialmente República Federativa do Brasil, é um país com enorme extensão territorial, é o quinto maior do mundo e o maior da América Latina, com uma área de 8.514.876,599 km<sup>2</sup>, com uma população de 206.081.432 segundo o Censo de 2010 do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). A população foi sendo formada pela interação entre os povos europeus, africanos e nativos indígenas. Tornou-se república em 1889, por meio de um golpe militar. Dividido em cinco regiões e 26 unidades federativas (Estados) e 01 distrito federal. Ocupa a posição 75 no ranking global no relatório de desenvolvimento humano de 2015, com o valor de 0,755 (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, 2016).

Já segundo o IBGE (2016), em 2012 o Brasil tinha uma área total em km<sup>2</sup> de 8.515.767,049 e possuindo 5.570 municípios. Tendo uma população em 2010 de 190.755,799 mil pessoas, tendo o Produto Interno Bruto (PIB) per capita em 2015 de 28,876, conforme destaca o IBGE (2016).

É o único país onde se fala majoritariamente a Língua Portuguesa. Possui a maior economia da América Latina, segunda da América - atrás apenas dos Estados Unidos - e sétima do mundo. Ele vem se expandindo nos mercados financeiros internacionais, nos setores de agrícola, minerador, manufatureiro e de serviços, equipamentos elétricos, aeronaves, suco de laranja, automóveis, álcool, têxtil, minério de ferro, aço, café, soja e carne (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, 2016).

É um país formado pela União, Estados e municípios, nos quais o exercício do poder se atribui a órgãos distintos e independentes, tendo como moeda o real, que foi criada em 1994. É uma República Federativa Presidencialista.

O clima é tropical, possuindo várias extensões de unidades de conservação federais. No âmbito externo, é um dos principais países no comércio internacional de produtos agropecuários como a soja, o café e carnes. Tendo grande diversidade da agricultura e pecuária nacionais, que são a base para muitas cadeias produtivas de elevado peso no agronegócio (IBGE, 2016).

Em relação à educação no “período de 2007 a 2014, foi mantida a tendência de declínio das taxas de analfabetismo e de crescimento da taxa de escolarização do grupo etário de 6 a 14 anos e do nível de educação da população” (IBGE, 2016).



**FIGURA 8:** Localização geográfica do Pará



*Fonte: Google, 2018*

O Estado do Pará é uma das 27 unidades federativas do Brasil, com uma área de 1 247 954,666 km<sup>2</sup> se torna a segunda maior do território brasileiro e também a 13<sup>a</sup> maior entidade subnacional do mundo. É dividido em 144 municípios. Sua capital é Belém, que reúne em sua região metropolitana cerca de 1.393.399 habitantes, de acordo com o censo de 2010 do IBGE.

A região onde hoje se encontra o Estado do Pará foi diversas vezes invadida desde o início do século XVI, por holandeses e ingleses em busca de sementes de urucum, guaraná e pimenta. A ocupação portuguesa consolidou-se em 1616, com a fundação do Forte do Presépio, mais tarde denominado Forte do Castelo, na baía de Guajará, que deu origem à cidade de Belém. Em 1621, o território passa a fazer parte da província do Maranhão e Grão-Pará, integração criada com o objetivo de melhorar as defesas da costa e os contatos com a metrópole, uma vez que as relações com a capital da colônia, Salvador, localizada na costa atlântica, eram dificultadas pelas correntes marítimas.

No século XVII, a região conheceu um período de grande prosperidade, com a proliferação de lavouras de café, arroz, cana-de-açúcar, cacau e tabaco, além de fazendas de gado. A integração do Maranhão e Grão-Pará foi desfeita em 1774, época que coincidiu com certa estagnação da economia local. No final do século XIX, no entanto, o crescimento econômico foi retomado, a partir da exploração da borracha, que trouxe grande desenvolvimento para a região norte do País. Ao longo do século XIX ocorreram no Pará alguns movimentos de insurgência contra Portugal, entre os quais se

destaca o movimento popular da Cabanagem, ocorrido em 1835 e sufocado em seguida, que chegou a decretar a independência da província e instalar um novo governo em Belém.

A origem do nome Pará vem do termo Pa'ra, que significa rio-mar na língua indígena tupi-guarani. Era como os índios denominavam o braço direito do rio Amazonas, engrossado com as águas do rio Tocantins, que o torna tão vasto ao ponto de não se poder ver a outra margem, mais parecendo um mar do que um rio. Ao chegarem à região, os portugueses deram primeiramente o nome à terra de Feliz Lusitânia, que foi depois substituído pelo de Grão-Pará (grande rio), para finalmente, se tornar apenas Pará.

O Estado oferece grandes atrativos turísticos, principalmente de origem natural, fato atestado pela Organização dos Estados Americanos (OEA), que concluiu que o Pará é dono de 49% das atrações naturais da Amazônia. O estímulo à atividade turística se dá por dois fatores: a execução de obras que embelezam cidades paraenses e a divisão do Estado em seis polos turísticos, que contemplam diversas vertentes da atividade.

Obras como a Estação das Docas, Ver-o-Rio, Parque da Residência, Mangal das Garças, Feliz Lusitânia e Aeroporto Internacional de Belém ajudaram a impulsionar a atividade turística na capital, sendo atração permanente para pessoas de todas as partes do País e do mundo durante o ano inteiro e não apenas no Círio de Nazaré, que é uma época tradicional para o turismo no Estado.

No que se refere a educação o número de alunos matriculado em 2010 era:

**TABELA 1:** Quantidade de matrículas do ensino fundamental e médio.

População	Pessoas
Alunos matriculados no ensino fundamental	1.475.084
Alunos matriculados no ensino médio	359.978

*Fonte: IBGE, Censo Demográfico, 2010.*

Já segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas (INEP), em seu censo educacional de 2017, o Pará no que tange a matrícula dos alunos do ensino fundamental e médio, teve:

**TABELA 2:** Quantidade da população que frequentava o ensino fundamental e médio.

Ensino Regular	Pessoas
Anos iniciais do Ensino Fundamental	852.041
Anos finais do Ensino Fundamental	602.347
Ensino Médio	347.278

Fonte: INEP – Censo Educacional (2017)

**FIGURA 9:** Localização geográfica de Ipixuna do Pará



Fonte: Google, 2018.

A cidade de Ipixuna do Pará, também conhecida como a princesinha da Belém-Brasília, foi povoada em 1958 por Manoel do Carmo, juntamente com a sua família, utilizou a via fluvial. Construiu a moradia e em seguida fez o roçado. Logo depois vieram Irineu Farias, Antonio Cipriano e Manoel Henrique. A localidade era conhecida como Km 108, mais tarde por conta do Rio Ipixuna, passou a denominar-se Ipixuna, Ipixuna em língua tupi, significa “água escura”, denominação dada pelos índios catuquinas, culinas e canamaus ao rio Ipixuna. Com a denominação de Ipixuna do Pará passou a ser município de acordo com a Lei Estadual nº 5.690, de 13-12-1991, sendo desmembrada de São Domingos do Capim.

O município é localizado na Mesorregião Nordeste paraense, Microregião do Guamá, limitando-se com os Municípios de Paragominas, Goianésia, Breu Branco,

Tailândia, Tomé-Açu, Aurora do Pará, Capitão Poço e Nova Esperança do Piriá. A sede do Município está à 250 km da Capital do Estado-Belém, ligada por via rodoviária, rodovia BR-010 e por via fluvial através do Rio Capim. Possui uma área de 5.215,555 km<sup>2</sup> com 51.308 habitantes, conforme o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). A área urbana conta com 12.227 mil pessoas residentes, segundo Censo Demográfico 2010.

No que tange a educação sua população que frequentava o ensino fundamental e médio ou escola em 2013 era de 8.213. E de acordo com o INEP no Censo Educacional 2015, os resultados referem-se à matrícula inicial na no ensino fundamental e médio são:

**TABELA 3:** Matrícula inicial do ensino fundamental e médio nas escolas de Ipixuna do Pará

Ensino Regular	Pessoas
Anos iniciais do Ensino Fundamental	4.462
Anos finais do Ensino Fundamental	2.570
Ensino médio	1.653

*Fonte: INEP – Censo Educacional (2017)*

Como já citado, a pesquisa será realizada no Brasil, no estado da Pará, no município de Ipixuna do Pará, na Escola Irmã Agnes Vincquier situada no bairro do Morro, na Rua Luiz Batista Nonato, n° 372. Endereço eletrônico escola.irmaagnes@gmail.com, telefone: (91) 3811-2410. Tendo o CNPJ: 07.781.715/001-78, seu nome é proveniente de uma das primeiras missionárias do município, figura esta que deixou muitos ensinamentos para o povo local. Possuindo uma área total de 5.311,16 m<sup>2</sup>.

A referida escola escolhida para a realização da pesquisa de campo desse estudo é uma instituição educacional pública estadual, a única que oferece ensino médio na cidade. É uma instituição que atendeu no ano de 2017 a 995 alunos, sendo 238 alunos matriculadas no turno matutino, 292 no turno vespertino e 465 no turno noturno. Levando em consideração que a escola tem um anexo no Distrito Novo Horizonte, onde há 421 alunos, estudando apenas nos turnos vespertino e noturno. O espaço onde eles estudam é cedido pelo governo municipal, sem sede própria.

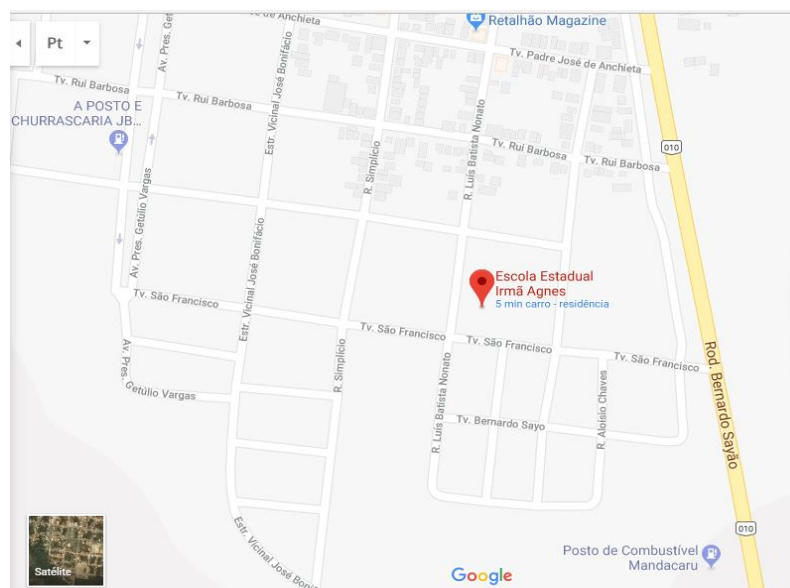
Os alunos estudam por turno, os horários são: turno matutino entra 07h, eles têm 7 aulas, cada aula equivale a 40 minutos, saem no horário 11h55. No turno vespertino entram 14h, tem ao todo 7 aulas, equivalente a 35 min cada aula, saem 18h15, no período noturno, ao todo 6 aulas, equivalente a 35min cada aula, saem 22h40 horas.

O quadro de funcionários da escola é formado por 48 profissionais: 16 professores efetivos do estado e 13 professores temporários, sendo só há 1 professora de Língua Espanhola, ela atende 20 turmas, tem carga horária de 200h mensais. O quadro da gestão administrativa é formado por 01 diretora, 01 secretaria que trabalham 40h semanais e 02 vice-diretores que trabalha 40h. O quadro da gestão pedagógica é composta por 03 técnicos pedagógicos que trabalham 150 c/h mensal.

A escola tem ainda 4 serventes ( 01 no turno matutino, 01 no turno vespertino e 02 no turno noturno), 3 merendeiras ( 01 no turno matutino, 01 no turno vespertino e 1 no noturno), 2 porteiros diurno 2 porteiros noturnos.

No que tange ao espaço físico, ela possui: 06 salas de aulas. Tem 01 laboratório de informática, 01 laboratório multidisciplinar, 1 sala de leitura, corredores, 01 sala de direção, 01 secretária, 01 espaço adaptado próximo ao pátio os técnicos pedagógicos, 1 Almoarifado, 1 Arquivo, 3 banheiros com sanitários e banho, 01 cozinha, 01 dispensa e uma área na frente, no fundo e nos lados, visto que a mesma é parcialmente murada.

**FIGURA 10:** Localização geográfica da escola



Fonte: Google, 2018

**FIGURA 11:** Escola Irmã Agnes Vincquier



A procura por vagas é muito grande no início do ano, pois só há esta escola de ensino médio no município, muitas vezes as salas ficam superlotadas. Mesmo assim, ela possui a missão de promover um ensino de qualidade para o desenvolvimento dos alunos, respeitando suas singularidades, independente de sexo, etnia, cor, situação socioeconômica, credo religioso e ideologia política. Incluindo, acolhendo e respeitando a fim de garantir na prática de instruir. E como princípio, a formação de um ser crítico/reflexivo e autônomo que saiba respeitar os limites construídos, a partir da definição coletiva de princípios, os incentivando para adentrar a uma instituição de nível superior, formá-lo para que eles possam analisar e interpretar a realidade, inserindo-se na sociedade e posicionando-se na busca de alternativas para transformá-la.

#### 8.4.1 O Projeto Político Pedagógico da escola de Ensino Médio Irmã Agnes Vincquier

As escolas brasileiras apresentam em seu cotidiano inúmeros problemas estruturais e funcionais: violência; defasagem; déficit de aprendizagem; relação professor-aluno; dentre outros, os mesmo só tende a se evidenciar com, mais frequência nas instituições que não traz em sua organização o Projeto Político Pedagógico (PPP). O Art. 15º presente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN) (1996). No título VI correspondente à organização da Educação Nacional diz o seguinte: “Os sistemas de ensino assegurarão às unidades escolares públicas de educação básica que

os integram progressivos graus de autonomia pedagógica e administrativa e de gestão financeira, observadas as normas gerais de direito financeiro público”.

Por tanto podemos supor que o Art. acima citado expõe que toda escola tem autonomia e livre-arbítrio em delinear seus próprios ideais, com as particularidades e anseios que cada sociedade possui. Possivelmente esta liberdade permitirá a composição de sua identidade que se dará por meio da atuação da equipe escolar, às escolas retratam em suas práticas o que deve esta inserida no PPP.

Estes fatos demonstram a importância do preparo gestacional deste documento para as instituições de ensino de pequeno, médio ou grande porte, o PPP é o espelho que norteia o trabalho realizado pelos profissionais de qualquer escola, é um planejamento estratégico que direciona a todos para há conquista de metas estabelecidas. E sua falta implicará nos problemas acima citado, “a ausência de um PPP impossibilita o desenvolvimento educacional de toda e qualquer escola. É claro que a escola sem ele caminha, mas para aonde?” (Nogaro, Ano apud Hahn e Machado, 2014).

Em busca de dados que fomentassem a presente pesquisa foi realizado um estudo na estruturada do PPP da escola de Ensino Médio Irmã Agnes Vincqueir. Visitamos a mencionada escola como pesquisadora para concretizar a pesquisa. O gestor escolar indicou, a técnica pedagógica Maria de Jesus Magalhães da Cunha, graduada em Pedagogia, como a pessoa mais apta para falar sobre o PPP. Ao iniciarmos a conversa, perguntamos se a escola possuía um PPP e ela nos respondeu que sim. Também procuramos saber qual a necessidade deste documento para a escola a técnica comentou que a sua importância abrange nortear o trabalho pedagógico, bem como oportunizar uma aprendizagem de qualidade para o aluno. Portanto exibindo ser uma instituição ciente da importância da vigência do PPP para o desenvolvimento educacional da comunidade escolar como um todo, guiando seus docentes e discentes no processo de ensino- aprendizagem.

O PPP visa à melhoria na qualidade de ensino e na organização que vai no relacionamento professor-aluno, aluno-professor e também que este relacionamento pode ultrapassar os muros da escola existindo assim uma relação entre escola e comunidade. E há uma preocupação em estar em comunicação, mantendo tanto a sociedade em que a escola esta inserida como também a comunidade estudantil, informado da existência do PPP.

O PPP da escola Irmã Agnes Vincquier é estruturado da seguinte forma: 1) Dados de Identificação da escola; 2) Trajetória histórica da Instituição; 3) Perfil e funcionamento da escola; 4) Dependências da escola e condição de uso; 5) Mapa de controle dos alunos com necessidades educacionais especiais – Sede; 6) Caracterização da comunidade escolar; 7) Sistema de Ensino Modular – SOME; 8) Caracterização da comunidade escolar; 9) Filosofia da Escola; 10) Marco Situacional; 11) Marco Conceitual; 12) Organização do trabalho Pedagógico; 13) Pressupostos pedagógicos do Ensino Médio; 14) Concepção do Conselho do Classe; 15) Avaliação Institucional; 16) Visão estratégica da Escola; 17) Metas; 18) Cronograma de Ações; 19) Referencial Bibliográfico.

No que se refere à organização do trabalho pedagógico da escola, parte da premissa de que as experiências abrangem todos os aspectos do ambiente escolar, tanto aqueles que compõem a parte explícita do currículo, como os que contribuem de forma implícita para a aquisição dos conhecimentos socialmente relevantes para formação do indivíduo.

O respeito aos estudantes, bem como aos seus tempos mentais, sócio emocionais, culturais e indenitários, é o que orienta a ação educativa em toda a Educação Básica da Escola, visando possibilitar a esses estudantes uma formação que corresponda suas expectativas e conseqüentemente suas especificidades.

A escola prevê autonomia para os alunos e a busca pela cidadania. Dentro da área de línguas estrangeiras e outras linguagens contemporâneas busca-se a competência das mesmas como processo de constituição e processo de integração dentro da sociedade moderna.

Há dentro das atividades pedagógicas do PPP atividades que incentivam a utilização do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem, não especificamente na área da Língua Espanhola, mais nas disciplinas de Língua Portuguesa, Artes e Matemática, como: concurso de pintura; alunado na escola, envolvendo artes, jogos e cultura.

Partindo do princípio da afirmação de Gadotti (1994) podemos observar que o PPP da escola estadual Irmã Agnes Vincquier, segundo as informações repassadas pela técnica educacional da referida escola é um documento que está em processo de atualização para o ano de 2018, portanto não podemos verificar com exatidão se as metas e propostas almeçadas foram alcançadas com êxito. Provavelmente, por se tratar



de um documento em processo de mudança, a instituição, como também a comunidade escolar, poderá ainda dar mais ênfase ao uso do lúdico nas atividades pedagógicas e orientações metodológicas. Como no ano de 2018 o PPP se encontra ainda em fase de adequação, ou seja, se moldando à nova realidade da escola com a finalidade de suprir as falhas visualizadas durante a realização dos projetos anteriores.

### 8.5 Participantes da pesquisa

No intuito de alcançar resultados relevantes para essa pesquisa, enfatizou-se que a população está representada pelo professor da disciplina, por ser apenas ele o discente desta área na referida escola, coordenadores e diretores, por estarem constantemente presentes e participativos nas decisões administrativas e pedagógicas do professor e aluno, além de poder observar dia-a-dia a prática pedagógica desenvolvida em sala de aula, bem como todos os discentes da escola Irmã Agnes Vincquier também são considerados parte da população desta investigação.

Entretanto ao abordar o lúdico como ferramenta motivacional para o processo ensino e aprendizagem da Língua Espanhola, percebeu-se que a temática exigia uma abordagem mais completa da situação por parte do investigador. Portanto foram eleitos como participantes uma turma do 3º ano do ensino médio do turno vespertino, o professor de Língua Espanhola, os 3 gestores administrativos da escola, os 3 coordenadores pedagógicos que atuam na instituição, pois, fazem parte do contexto a ser investigado e de acordo com Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p.60), estes se tornam “indivíduos do campo de interesse da pesquisa, ou seja, o fenômeno observado”.

Todos esses participantes foram escolhidos por estarem presentes no cotidiano escolar e estar diretamente ligado ao resultado do processo ensino aprendizagem da Língua Espanhola por meio do lúdico. Assim, visando atender os objetivos da pesquisa em tela, temos como participantes da pesquisa:

#### 8.5.1 1 turma do 3º ano do Ensino Médio da escola

A seleção desses participantes se deu primeiramente pela significância da temática escolhida. Em segundo lugar conveniência do pesquisador, pois estão compatíveis com o horário do mesmo, favorecendo a investigação. Além disso, pressupõe-se que esses alunos têm melhores competências e habilidades para responder

as questões abordadas na pesquisa sobre o uso do lúdico na metodologia do professor de Língua Espanhola por ser a última classe do ensino médio.

#### 8.5.2 O professor de Língua Espanhola

Obrigatoriamente será estudado apenas um professor de Língua Espanhola, porque só há uma escola de ensino médio em toda cidade de Ipixuna do Pará e somente um professor de espanhol. O mesmo colaborará de forma significativa para a análise da pesquisa, apontando aspectos importantes encontrados ao decorrer de sua prática pedagógica.

#### 8.5.3 Os gestores (administrativo e pedagógico) da escola

Todos os 06 gestores (administrativos e pedagógicos) no intuito da pesquisa ter maior confiabilidade e validade dos dados, pois o quadro de gestão é pequeno, só existe 01 diretor, 02 vices-gestores e 03 coordenadores pedagógicos que atuam no período matutino, vespertino e noturno. A prática pedagógica do professor é mediada pelas orientações vinda da gestão administrativa e pedagógica, de onde provem também algumas formações e reuniões de formação.

**TABELA 04:** Participantes da pesquisa

<b>PARTICIPANTES</b>	
Professor de Língua Espanhola	1
Gestores (administrativos e coordenadores pedagógicos)	6
Alunos do 3º ano do Ensino Médio	19

#### 8.6. Instrumentos: construção e validação da coleta dos dados

No processo de construção e validação da coleta de dados foram construídos um Guia de entrevista (ver apêndice) com questões elaboradas para cada grupo de participantes entrevistados, como: professor, coordenação pedagógica e diretores. Além de questionários abertos para os alunos. De acordo com Sousa (2005,p.196) , para

verificação da garantia e validade do conteúdo de um instrumento de pesquisa, solicita-se a “ quatro ou cinco professores da área disciplinar em que se situa a investigação, para fazerem apreciação sobre a pertinência das perguntas de um teste é um bom procedimento. Sendo assim, foram encaminhados os instrumentos de pesquisa para análise de 1 doutor da Universidade Autônoma de Assunção e 3 doutores da Universidade Federal do Pará para verificação sobre adequação e coerência entre as questões formuladas e os objetivos referentes a cada uma delas, além da clareza na construção dessas questões. Caso alguma questão ter suscitado dúvida, foi solicitado que os mesmos assinalassem e descrevessem se possível, as dúvidas que gerou a questão em sua observação. Cabendo destacar que tais professores que participaram da validação dos instrumentos de coleta de dados apresentam conhecimentos, trabalham ou pesquisam sobre o assunto abordado nesta pesquisa.

Sobre a validez dos instrumentos Campoy (2016) relata que “a respeito da validez das técnicas, se entende que a validação é um processo contínuo que inclui procedimentos diferentes para comprovar se um questionário mede o que disse realmente medir” (p.89). Portanto, os especialistas julgaram questões relacionadas a coerência e clareza das perguntas relacionando-as aos objetivos específicos desta pesquisa. E a reescrita dos questionários abertos e guias de entrevistas foram feitos várias vezes a cada orientação sugerida pelos doutores.

#### 8.6.1. Guia de entrevista e Entrevista

Como o número de participantes é pequeno, no caso 1 professor de Língua Espanhola e 6 gestores (administrativos e pedagógicos) o guia de entrevista é um instrumento mais apropriado. Este consiste na verificação e esclarecimento dos objetivos específicos da pesquisa em itens bem elaborados na forma de perguntas ordenadas que devem ser respondidas pelo entrevistado. Sendo assim, será composto por questões abertas, onde “os respondentes ficam livres para responderem com suas próprias palavras, sem se limitarem à escolha entre um rol de alternativas” (Kauark, Manhães e Medeiros, 2010, p. 109).

Segundo, Pinto (2018, p. 94) “o guia de entrevista é uma ferramenta de investigação, que consiste em traduzir os objetivos específicos da pesquisa em itens

bem redigidos na forma de perguntas ordenadas que devem ser respondidas pelo entrevistado”.

Conforme destaca Ludke e André (1986) a entrevista é um dos instrumentos básicos para a coleta de dados na pesquisa qualitativa, sendo utilizada em quase todos os tipos de pesquisas na área de ciências sociais, devendo atentar-se para a interação que permeia a entrevista que acontece entre o entrevistado e o entrevistador.

O interesse da entrevista em obter informação é afirmado por Gonzáles, Fernández e Camargo (2014). Desta forma, na entrevista ocorre “um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional” (Lakatos e Marconi, 2011, p. 80).

A entrevista será na forma não estruturada, que segundo Gerhardt e Silveira (2009), nesse tipo de coleta de dados, o entrevistado é solicitado a falar livremente a respeito do tema pesquisado, e o entrevistador busca a visão geral do tema nessa conversa. Já Gonzáles, Fernández e Camargo (2014, p. 36) destaca que ela “é mais flexível e aberta. No entanto, devem responder os objetivos da pesquisa”. E Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 381) confirma que esse tipo de entrevista é aberta quando afirma: “ as entrevistas não estruturada ou aberta (...) são fundamentadas em um guia geral com assuntos não-específicos e o pesquisador tem toda a flexibilidade para dirigi-las”.

A equipe gestora da escola (1 gestor, 2 vice-gestores e 3 coordenadores pedagógicos) e o professor de Língua Espanhola foram entrevistados individualmente e separadamente em outra sala com a gravação feita por meio de um celular, para assim ser melhor registrado todas as respostas, logo não poderia ter interferências externas, sendo realizada de forma dialogada, mas seguindo o guia de entrevista (Apêndices 2, 3 e 4) no qual contém questões específicas sobre o tema.

Observa-se que na entrevista há o contato direto do pesquisador com o sujeito pesquisado, o que vem facilitar o esclarecimento de pontos que podem ocorrer durante o processo. Bem como, oferece a possibilidade de conversação, com finalidade de obter melhores informações sobre o assunto abordado. As entrevistas ocorrerão em espaços adequados de acordo com a disponibilidade dos participantes (professor e gestão escolar).

### 8.6.2. Questionários abertos

Para a coleta de dados dos alunos do 3º ano do ensino médio serão aplicados questionários abertos (Apêndice 5), porque o número de sujeitos é maior (19 discentes). De acordo com Campoy (2018, p.360) “o questionário como técnicas de seleção dados pode ser muito útil na investigação qualitativa”. Portanto, “estas respostas nos permitem conhecer atitudes, sentimentos, motivação, opiniões e condutas” (Campoy, 2018, p. 360). Assim, pode-se verificar a opinião do aluno quanto ao uso do lúdico dentro do processo ensino e aprendizado da Língua Espanhola.

**FIGURA 12:** Técnicas utilizadas na pesquisa

Objetivos da Investigação	Técnicas	Fonte de Informação
Descrever a metodologia que o professor de Língua Espanhola utiliza na sala de aula;	Guia de Entrevista Entrevista	Gestores Coordenadores Professores
Conhecer a opinião sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem do aluno;	Guia de Entrevista Entrevista	Gestores Coordenadores Professores
Conhecer a opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem em sua aprendizagem.	Questionário aberto	Alunos do 3º ano do Ensino Médio

### 8.7 Processo de análise dos dados

Para iniciar uma caminhada é necessário começar com apenas um passo, de forma tranquila se chega ao final de uma trajetória. Usando dessa máxima, é que deve ser conduzido o processo para uma boa análise de dados coletados numa pesquisa. O processo de análise de dados é o momento organizacional da pesquisa, se pode assim dizer, pois nessa fase há a necessidade da realização da organização das informações obtidas para que sejam descritas e interpretadas.

Segundo Andrade (2009, p. 115) o procedimento é “a maneira pela qual se obtêm os dados necessários”. Assim, para coleta de dados foi realizado o primeiro contato com a gestão pedagógica e administrativa da escola. Foi apresentado o

propósito e os objetivos da pesquisa, mostrando a relevância que o lúdico possui nas aulas de língua espanhola. Explicando o período de duração e também detalhando como seria a coleta dos dados, que a mesma seguia as etapas apresentadas anteriormente, sendo realizadas de forma pessoal, isto é, com a minha presença no espaço escolar durante os meses de agosto e setembro de 2018 e que nos meses de novembro, dezembro de 2018 e janeiro de 2019, estaria acontecendo a análise e a interpretação dos dados coletados.

#### 8.7.1 Dinâmica da Pesquisa

No período de junho e julho de 2018, foi construído os guias de entrevistas para os técnicos pedagógicos e para a professor de língua espanhola, bem como os questionários para os alunos, e em seguida enviados para os professores Doutores, especialistas na área da educação para poderem validarem tais instrumentos.

Mediante as validações desses instrumentos, iniciou-se a coleta de dados: foram realizadas as entrevistas com a equipe gestora (administrativo e pedagógico) e professor de Língua Espanhola e aplicação de questionário aos alunos do 3º ano do ensino médio.

Ao início de cada processo de seleção de dados foi novamente explicado os objetivos da pesquisa e a relevância que as informações prestadas pelos participantes terão para a pesquisa e para a comunidade acadêmica e professores que lecionam na área de língua estrangeira, em especial a Língua Espanhola.

Logo, as técnicas e procedimentos expostos se ajustam aos objetivos da pesquisa, oferecendo subsídios para analisar com base nos dados coletados, se o uso do lúdico influencia nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola, se realmente facilita o processo ensino e aprendizagem na escola estadual Irmã Agnes Vincquier de Ipixuna do Pará.

#### 8.7.2 Técnicas para a análise dos dados

Os dados da pesquisa serão manipulados e organizados de forma coerente e sequencial, com o objetivo de analisa-los da melhor forma possível. Gil (2008, p. 175) afirma:

a análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo, a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos.

Já para Lakatos e Marconi (2003, p. 167), análise “é a tentativa de evidenciar as relações existentes entre o fenômeno estudado e outros fatores”, (...) enquanto interpretação dos dados é “a atividade intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculando-as a outros conhecimentos” (Lakatos e Marconi, 2003, p. 168). Estando “presente em vários estágios da investigação, tornando-se mais sistemática e mais formal após o encerramento da coleta de dados” (Ludke e André, 1986, p. 45).

Pode-se concluir que a interpretação e análise expõe o real significado do material coletado em relação aos temas e os seus objetivos propostos. Desta forma, como a presente pesquisa é qualitativa, Dey (1993 apud Sampieri, Collado e Lucio, 2006, p. 489) ressalta que “a análise dos dados não está completamente determinada, mas sim “prefigurada, coreografada ou esboçada”, ou seja, começa-se a efetuar sob um plano geral, entretanto, seu desenvolvimento vai sofrendo modificações de acordo com os resultados”.

Porém, conforme Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 491) a análise qualitativa: “não é sinônimo de pura descrição nem de caos ou desordem (...) sem um plano de análise corre-se o risco de obter conclusões fracas e até tendenciosas... o enfoque qualitativo requer flexibilidade”. E Ludke e André (1986, p. 45) destaca que: “analisar os dados qualitativos significa “trabalhar” todo o material obtido durante a pesquisa”.

Assim, a presente investigação analisará os dados coletados por meio dos guias de entrevista e aplicação de questionários, visando identificar a relação entre esses dados coletados mediante essas técnicas e o referencial teórico, buscando a relação entre eles, e a descrição da realidade do fenômeno em seu contexto.

Com base nas fundamentações acima se optou para análise e interpretação dos dados o procedimento coreográfico ou desenho descrito por Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 492), que compreende oito tópicos:

Revisar o material; estabelecer um plano de trabalho inicial; codificar os dados em um primeiro nível ou plano, também chamado de codificação

primária; codificar os dados em um segundo nível ou plano, também chamado de codificação secundária; Interpretar os dados; descrever contexto; assegurar a confiabilidade e validade dos resultados; responder, corrigir e voltar ao campo.

#### 8.7.2.1 Revisar o material

Consiste em verificar se os dados estão adequados para podermos analisar, se estão legíveis, visíveis e completos (Sampieri, Collado e Lucio, 2006). Portanto, foi feita uma revisão dos áudios da entrevista e da escrita na resposta dos questionários, verificando se os áudios das entrevistas dos gestores e coordenadores estão bem compreendidos; se as letras dos alunos participantes estão legíveis nos questionários.

#### 8.7.2.2 Estabelecer um plano de trabalho inicial

Para a presente pesquisa foi elaborado um esquema de trabalho para a análise dos dados de forma organizada e sequencial, que seguiu os seguintes passos: verificou se os dados foram revisados; se os dados foram codificados para identificação, visando preservar o anonimato dos participantes; decidir o procedimento para analisar os dados das entrevistas, guias de entrevistas e aplicação de questionário através dos objetivos e participantes; sendo definida também qual ferramenta tecnológica e recursos serão utilizados para ajudar na análise, como computador e celular; e por fim, determinar uma data e um período para que a análise seja realizada.

Conforme Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 492), esse plano deve incluir:

revisar todos os dados (...), revisar o registro elaborado durante a etapa de coleta de dados (...) estabelecer um sistema de codificação de dados, definir o método para analisar os dados, definir os programas de computador de análise que serão utilizados (...) estabelecer datas prováveis para realização da análise.



#### 8.7.2.3 Codificar os dados em um primeiro nível ou plano

Como alega Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 494), nessa fase “codificam-se as unidades em categorias (...) a codificação implica classificar e, essencialmente, determinar unidade de análise para categorias de análise (...) os segmentos são as unidades de análises”.

Sendo assim, foi organizados e separados as respostas das entrevistas e dos guias de entrevistas dos participantes, por exemplo: professores, gestores, coordenadores pedagógicos e alunos. Em seguida, as respostas foram selecionadas de acordo com os temas, os quais estavam relacionados com os objetivos específicos, por exemplo: o conhecimento do professor de língua espanhola frente o lúdico como ferramenta pedagógica, a frequência e o modo como foi utilizada essa ferramenta no ensino médio e as práticas pedagógicas utilizando o lúdico e suas influências no processo de aprendizagem dos alunos do ensino médio.

#### 8.7.2.4 Codificar os dados em um segundo nível ou plano

De acordo com Grinnell (1997, apud Sampieri, Collado e Lucio, 2006, p. 503) a “codificação dos dados em um segundo plano implica refinar a codificação e envolve a interpretação de significados das categorias obtidas no primeiro nível”.

Nesse sentido, foram organizados e separados as entrevistas e as guias de entrevistas dos participantes, por exemplo: professores, gestores e coordenadores pedagógicos e alunos. Após serem codificados de acordo com sua função, com a intenção de identificar os participantes, proteger o anonimato dos participantes, facilitar a análise e a interpretação minuciosa dos dados. Assim, foram organizadas em ordem alfabética crescente, de acordo com a quantidade de participantes, por exemplo: o professor de língua espanhola foi sendo representado pela letra P. Já os gestores e coordenadores pedagógicos sendo representado pela letra C. Os alunos foram organizados em ordem numérica crescente, sendo representado pela letra A e os participantes foram rotulados de 1 a 20, ou seja, A1, A2, A3 em diante.

#### 8.7.2.5 Interpretar os dados

Segundo Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 504), nessa etapa da “pesquisa qualitativa é fundamental dar sentido a: descrições de cada categoria, (...) os significados de cada categoria (...), a presença de cada categoria e as relações entre categorias”.

Nessa fase, os participantes foram descritos e os dados interpretados, destacando as opiniões e relações entre as respostas obtidas nas entrevistas e nos guias de entrevista dos professores, gestores e coordenadores pedagógicos, bem como as respostas dos questionários dos alunos.

#### 8.7.2.6 Descrever contexto(s)

Conforme Sampieri, Collado e Lucio (2006, p. 507) é a “atividade na qual se retomam as anotações, os memorandos e o registro de campo, obtidos durante a coleta de dados”.

Após a interpretação dos dados referida anteriormente, será realizado o enquadramento das análises ao contexto das coletas de dados.

#### 8.7.2.7 Assegurar a confiabilidade e validade dos resultados

Sampieri, Collado e Lucio (2006, p. 510) afirmam que “é importante assegurar a confiabilidade e validade de nossa análise, perante nós mesmos e perante os usuários do estudo”. Os autores ainda acrescentam que em 1º lugar devemos “avaliar se obtivemos suficiente informação de acordo com nossa apresentação do problema” (...) em 2º lugar “é recomendável realizar o exercício de triangulação da análise” (...)” em 3º lugar “consiste em obter retroalimentação direta dos indivíduos da pesquisa (pelo menos uma amostra deles)”, o que significa pedir-lhe que confirmem ou contestem interpretações e ver se capturamos os significados que eles tentaram transmitir” (Sampieri, Collado e Lucio, 2006, pp. 510 - 511).

Nessa etapa da pesquisa, foi feita uma revisão sobre todos os procedimentos utilizados para coleta, análise e interpretação dos dados, a fim de identificar se foram corretos, completos e válidos.

#### 8.7.2.8 Responder, corrigir e voltar ao campo

Como ressalta Sampieri, Collado e Lucio (2006, p. 511), nessa fase podemos ver se “as conclusões respondem á apresentação do problema inicial ou nos ajudaram a modificá-lo, mas com o objetivo de conseguir o avanço do conhecimento (...) nesses momentos devemos fazer ‘uma parada no caminho’ (metáfora), parar e avaliar nossas metas ou quais obstáculos tivemos”.

Dessa forma, essa fase tem a intenção de completar melhor a pesquisa, sendo necessário ao retomar os participantes e objetivos iniciais. Contudo, entende-se que esse tipo de desenho de análise e interpretação de dados, sugerido por Sampiere, Collado e Lúcio (2006) seja um procedimento claro e objetivo para o entendimento e resultados da referida pesquisa.

## CAPÍTULO 9

# ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

---

## 9. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Este capítulo apresenta as respostas obtidas, a análise dos dados, bem como a interpretação que visa responder a problemática desse estudo, a partir de entrevistas feitas aos gestores, coordenadores pedagógicos, professor de Língua Espanhola e aplicação de questionários abertos aos alunos do 3º ano da escola Irmã Agnes Vincquier.

A análise das respostas e a interpretação da análise têm como objetivo buscar nas falas de coordenadores pedagógicos, gestores escolares, professor de Língua Espanhola e alunos do 3º ano da escola Irmã Agnes Vincquier de Ipixuna do Pará/Brasil, dados sobre o lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola. Os dados coletados durante a pesquisa gerou reflexões e conclusões a respeito do tema em questão “*O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA)*”. Portanto, a metodologia utilizada, conforme descrita no capítulo anterior, deu suporte para caracterizar e detalhar o objeto de estudo da presente pesquisa, estando condizente com cada objetivo já referendado, nos quais possibilitaram interpretações e reflexões.

No processo da análise, o procedimento seguiu os seguintes passos:

- a) A relação entre a teoria apresentada por autores que tratam do tema do uso do lúdico no processo ensino aprendizagem da língua estrangeira, em especial na Língua Espanhola.
- b) As informações contidas nos guias de entrevistas que foram realizadas durante as entrevistas do professor de Língua Espanhola e equipe gestora (administrativo e pedagógico).
- c) Os dados contidos nos questionários dos alunos participantes.

Nesse sentido analisaremos essas informações relacionando sempre a importância do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem dos alunos no contexto educacional.

## 9.1. METODOLOGIA DO PROFESSOR DE LÍNGUA ESPANHOLA

A aquisição de uma língua estrangeira resulta de vários fatores, dentre eles o interesse do estudante, o material utilizado, o ambiente e principalmente a metodologia do professor. Por ser o mediador do processo de ensino e aprendizagem, o professor necessita saber, além da teoria de sua disciplina, métodos efetivos para ensinar uma língua.

Na aprendizagem de uma LE os aprendentes podem intencionalmente realizar ações para facilitar a aquisição, armazenagem, recuperação e uso de informações. O uso consciente dessa estratégia resulta em uma aprendizagem eficaz de LE (Oxford, 1990). Oxford define estratégias como “ações específicas realizadas pelo aprendiz para tornar a aprendizagem mais fácil, mais rápida, mais prazerosa, mais autodirigida, mais eficaz e mais transferível a novas situações” (Oxford, 1990, p. 8). Analisar as metodologias permite um melhora nas técnicas pedagógicas, o que promove um melhor ensino/aprendizagem. A importância do professor de língua espanhola ter conhecimento das práticas lúdicas em sala de aula, rumo à realização dos seus objetivos pedagógicos no processo ensino e aprendizagem dos alunos é de fundamental importância; criando situações que favoreçam a prática linguística.

Nesta parte do trabalho, se busca verificar a metodologia de ensino de língua espanhola. Logo, foram analisadas algumas respostas dadas pelo próprio professor, da equipe gestora da escola e dos alunos do 3º ano, procurando enfatizar a importância do lúdico como fator motivacional, se é utilizado ou não ou ainda, se é um elemento importante na construção do aprendizado de línguas para uma boa formação dos educandos.

Assim, todo professor deve embasar sua didática e prática pedagógica em uma Teoria ou Método de Ensino, o que garante ao professor embasamento e segurança em sua práxis.

Pergunta 1: Como é a metodologia usada pelo professor de Língua Espanhola em sala de aula?

*“O professor de Língua Espanhola, pelo que eu analiso ao decorrer das aulas, é uma aula mais expositiva, dentro da metodologia do professor.*

*Essa aula fica mais restrita a questão da sala de aula em si. Na maioria das vezes é uma aula convencional. Mas uma vez ou outra, como esse ano eu vi um trabalho interessante, foi trabalhado a culinária de países que falam a Língua espanhola, isso foi interessante e de certa forma chamou bastante atenção do aluno, isso foi um ponto que me tocou bastante em relação a metodologia da professora. Os alunos tiveram uma boa aceitação e se envolveram bastante na aula, se empenharam, como por exemplo, vindo na escola no contra turno para pesquisar a culinária dos países, para poder depois fazer uma exposição.”G1*

*“A primeira professora que ministrou aula nas turmas do Novo Horizonte (Anexo da Escola Irmã Agnes Vincquier) passou pouco tempo, mas eu observei que ela era bem dinâmica nas aulas, os alunos gostavam, até porque era uma novidade, antes era inglês, quando passou a ser espanhol, os alunos gostavam muito dela pela dinâmica que ela utilizava. A aula não era aula fechada, só com conteúdo, ela usava o lúdico, como música. Depois veio um outro professor que já era mais fechado, os alunos não gostavam muito da aula, não entendiam, porque era muito conteúdo, só conteúdo, repetições e eles não conseguiam absorver aquilo, logo havia muita reclamação, enquanto a isso. Nessa questão o lúdico na metodologia do professor influencia muito, principalmente quando se trata de uma língua estrangeira que eles não estão entendendo e o lúdico facilita.” G2*

*“Ele usa de várias estratégias, usa equipamentos metodológicos, atividades impressas, trabalhos expositivos, seminários. São essas que a gente mais evidencia na sala de aula.” G3*

#### 9.1.1 O que dizem os gestores da metodologia do professor de Língua Espanhola

Ao pesquisar o primeiro objetivo foi analisada na fala dos participantes a metodologia utilizada pelo professor de Língua Espanhola. As palavras metodologia de ensino remetem aos meios utilizados pelos professores de forma a propiciar o processo de ensino-aprendizagem e estão diretamente relacionadas à Didática do Ensino. Portanto, é difícil de não associar a metodologia da didática do ensino.

Sobre essas metodologias – ou práticas utilizadas – quando bem utilizadas devem permitir ao estudante a oportunidade de observar, perceber, analisar e sintetizar o assunto sob diversos ângulos.

Dessa forma, Freire (1999, p. 52) afirma que “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” Nesse sentido, esse processo de construção do conhecimento é desafiador para o aluno à medida que os conteúdos não são apresentados em sua forma acabada, mas, na forma de problemas, cujas relações devem ser descobertas e construídas por eles em decorrência de experiências educativas.

Para tanto, segundo Maia, Mendonça e Góes (2005, p. 34) o professor deve escolher a melhor estratégia ou procedimento didático que leve o aluno a buscar soluções para os problemas propostos enfatizando a manipulação de materiais e ideias.

O participante G1 afirma “*o professor de Língua Espanhola, pelo que eu analiso ao decorrer das aulas, é uma aula mais expositiva, dentro da metodologia do professor*”. Ele completa que “*essa aula fica mais restrita a questão da sala de aula em si.*”

Além disso, o G3 relata que “*ele usa de várias estratégias, usa equipamentos metodológicos, atividades impressas, trabalhos expositivos, seminários*”

A aula expositiva é um dos métodos de ensino mais adotadas pelos professores. Há se de salientar que esse método de ensino foi muito utilizado pelos filósofos da Antiguidade, pelos professores da Idade Média e do Renascimento, continua ainda muito presente na vida escolar dos alunos, apesar de todas as inovações tecnológicas dispostas no mundo contemporâneo. A aula expositiva segundo Gil (1990, p.65) “consiste numa preleção verbal utilizada pelos professores com o objetivo de transmitir informações a seus alunos.”

No sentido de transmitir informações, a aula expositiva possui algumas vantagens. Entre elas encontra-se: o expositor pode comunicar seu entusiasmo; pode compreender materiais ou assuntos não disponíveis por outros meios ou novos conteúdos que ainda não apareceram em livros ou artigos; capacidade de atingir muitos ouvintes de uma vez. Além disso, esse método coloca o controle da situação nas mãos do expositor, podendo determinar o conteúdo a ser abrangido, a sequência na qual isso será feito, o tempo dedicado a cada tópico, entre outros.

No entanto, como em todos os métodos de ensino, a aula expositiva possui suas limitações. Entre elas, destacam-se: a falta de feedbacks, a passividade dos ouvintes,

tendência a esquecer rapidamente as informações recebidas em exposições orais; não conseguem levar em consideração as diferenças individuais de habilidade e experiência; a duração das aulas expositivas e a extensão do interesse dos ouvintes são inversamente proporcionais. Para finalizar, são inadequadas para certas formas elevadas de aprendizado, como análises e diagnósticos.

É importante destacar que superadas as críticas e otimizadas as vantagens, ela é um importante meio para a obtenção de conhecimento.

O G2 observa outro ponto na metodologia do professor, entre elas “*a aula não era aula fechada, só com conteúdo, ela usava o lúdico, como música*”. Visto que, mediante apoio teórico, desde já enfatizamos a importância da ludicidade ao desenvolvimento da aprendizagem.

Pergunta 2: O que você entende por práticas lúdicas de educação?

*“Práticas lúdicas vêm a ser aquela prática que busca explorar o uso de recursos para que o aluno aprenda de forma prazerosa, explorando os recursos audiovisuais, como uma música, relacionado à Língua Espanhola, o aluno fazer uma paródia em relação a letra da música, a confecção de material. Dentro das praticas lúdicas se pode entrar a interdisciplinaridade, o professor de Geografia pode explorar imagens, identificando regiões onde se fala língua espanhola, isso pode ser incluído nessas práticas lúdicas. Também são trabalhos que envolvem brinquedos, como por exemplo, estudar os tipos de brinquedos, o nome desses brinquedos que são mais usados nessas regiões que falam o espanhol. Concluindo, praticas lúdicas são todas as praticas que tentam utilizar a exploração dos recursos audiovisuais, imagens, musica, da parte artística. O lúdico seria tudo isso...” G1*

*“Praticas lúdicas são dinâmicas que existem onde haja prazer na aprendizagem. Não só repetições, conteúdos, mas uma forma prazerosa de aprender. Em algumas disciplinas pode-se usar brincadeiras, músicas, filmes, danças.” G2*

*“São práticas que o professor procura desenvolver para que os alunos possam interagir mais, possam se interessar pelo planejamento do*



*professor, pelo conteúdo em si. O lúdico é uma forma que o professor pode utilizar pra transmitir o conhecimento de uma forma mais espontânea sem muita exigência, muita cobrança. O aluno aprende de uma forma mais prazerosa. Nas praticas lúdicas podem ser usados vários materiais, como material para a gente mesmo montar com os alunos, usando cartolina para a criação de moldes. Trabalhar matemática com formas geométricas. Utilizar de vários matérias para confeccionar objetos concretos que eles possam manusear. Se for dar aula de Geografia se pode confeccionar mapas, mapas do município do Estado, do Brasil, entre outros. Essas práticas podem ser usadas para o entretenimento em sala de aula, envolver os alunos, expor um conteúdo de ensino com mais motivação, logo o aluno poderá aprender por meio de brincadeiras, através de atividades que sejam atraentes. Então, as atividades lúdicas são ferramentas que o professor pode utilizar para transmitir o conhecimento de forma satisfatória, sem cobrar muito, porque quando se faz essas atividades realmente os alunos se interessam.” G3*

#### 9.1.2 O que a equipe gestora entende sobre práticas lúdicas na educação

O professor é o maior responsável na transmissão de conhecimentos em relação ao conhecimento empírico, quando se faz de forma objetiva e construtiva de histórias do ser humano, a educação é principalmente um poder para que se definam os seus anseios de liberdade de escolha para chegar a um ideal com regras e respeito na sociedade vigente. Para Oliveira (2011) a escola é um ambiente propício para a formação das ações do caráter intelectual, físico, social, emocional do indivíduo. Portanto, ao planejar atividades lúdicas é importante que o educador tenha em mente que quando brinca o sujeito experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho dos alunos na escola e na vida.

Quando se investiga sobre o conhecimento das práticas lúdicas na educação todos vinculam a ludicidade ao prazer ou forma satisfatória de transferir o conhecimento.

O G1 afirma “*práticas lúdicas vêm a ser aquela prática que busca explorar o uso de recursos para que o aluno aprenda de forma prazerosa.*” O G2 complementa que “*práticas lúdicas são dinâmicas que existem onde haja prazer na aprendizagem*”.

Tratar de ludicidade dentro das práticas pedagógicas do professor significa pensar na possibilidade do aluno estudar de forma descompromissada, ou seja, sem que haja em todas as situações o intuito de alcançar objetivos secundários, como desenvolver conhecimentos matemáticos, de leitura etc. Andrade (2012) diz que o educador quando se encontra com dificuldades em relação a materiais pedagógicos, pode então, trabalhar a realidade ou até mesmo o pátio da escola, pois, o professor deve usar a sua imaginação assim como a criança usa a sua para construir o real. O ato de brincar, cantar ou simular uma situação do cotidiano é fundamental para o aluno desenvolver sua criatividade e expressar-se no mundo. Assim como destaca G3 “*o lúdico é uma forma que o professor pode utilizar pra transmitir o conhecimento de uma forma mais espontânea sem muita exigência, muita cobrança*”.

Além disso, a ludicidade também pode contribuir para que o aluno desenvolva saberes, a aprender brincando, interagindo com seu meio social de maneira mais prazerosa. G3 ainda afirma que ao final de tudo isso “*o aluno poderá aprender por meio de brincadeiras, através de atividades que sejam atraentes*”.

Pergunta 3: Como o professor de Língua Espanhola utiliza práticas lúdicas em sala de aula?

*“Ao longo dos anos que eu estou como gestor dessa escola percebi a utilização da música, fazendo com que o aluno cante em espanhol. Outra prática foi a exploração da culinária, identificando o tipo de comida, estimulando o aluno a preparar o tipo de comida dos países que falam a Língua Espanhola. Também a criação de paródias envolvendo ritmos e músicas espanholas.” G1*

*“O professor de Língua Espanhola usa práticas lúdicas em sala de aula. Uma das aulas que me chamou atenção foi a utilização da música,*

*alunos cantando, ela fez vídeos com os alunos cantando em espanhola.”*

*G2*

*“Observei uma atividade interessante da professora. Ela confeccionou umas frases em espanhol, era de cartolina, depois ela ia passando para os alunos. Cada um ia tentando descobrir realmente o que estava escrito naquelas tarjas de cartolina. Achei interessante, porque tinham frases ali que os alunos tentavam ler, uns conseguiam e outros não, mas depois quando ela fez uma roda de conversa coletivamente com os alunos, todos compreenderam a mensagem. Compreenderam o que estava escrito nas tarjas.” G3*

### 9.1.3 O que os gestores dizem a respeito de como o professor de Língua Espanhola utiliza o lúdico em sala de aula

Ao abordar a prática do professor em sala de aula dois participantes direcionaram a atenção a utilização da música. O participante G1 relata que *“ao longo dos anos que eu estou como gestor dessa escola percebi a utilização da música, fazendo com que o aluno cante em espanhol”*. O participante G2 também afirma *“uma das aulas que me chamou atenção foi a utilização da música, alunos cantando, ela fez vídeos com os alunos cantando em espanhola”*.

A música como aspecto lúdico influencia diretamente no processo de ensino e aprendizagem, constituindo-se como um meio integrador, motivador e facilitador deste processo. A música como atividade criativa pode estimular o desenvolvimento da capacidade afetiva e cognitiva do indivíduo, compondo-se como um excelente recurso estimulador da leitura de textos.

Vygotski (1998) indica a importância da ludicidade, como indispensável para o imaginário do sujeito. Mostra que as situações imaginárias criadas se desenvolvem quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A importância dos diversos recursos como, por exemplo, músicas, vídeos, atividades lúdicas (caça-palavras, palavras cruzadas e etc.), além do acervo de jogos e dinâmicas que constituirão um banco de dados e/ou de imagens culturais utilizados nas situações interativas.

Por meio dessas imagens culturais é possível instrumentalizar o aluno na construção do conhecimento e sua socialização, visto que ao jogar ele movimenta-se em

busca de parceria; comunica-se com seus colegas; descobre regras; toma decisões e se expressa de várias maneiras através da língua meta, no caso, a língua espanhola.

Outra atividade lúdica observada foi a confecção de tarjar na cartolina com mensagens em espanhol escrita em cada uma delas. O participante G3 descreve “*ela confeccionou umas frases em espanhol, era de cartolina, depois ela ia passando para os alunos. Cada um ia tentando descobrir realmente o que estava escrito naquelas tarjas de cartolina*”. Em seguida finaliza a descrição da atividade “*uns conseguiam e outros não, mas depois quando ela fez uma roda de conversa coletivamente com os alunos, todos compreenderam a mensagem*”.

Através das atividades lúdicas, como o jogo, o aluno pode formar conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará ao educando relações que favorecem o desenvolvimento do cognitivo às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Pergunta 1: Como é a metodologia usada pelo professor de Língua Espanhola em sala de aula?

*“A professora trabalha de uma forma muito legal, ela consegue atrelar a teoria com a prática. Em vários momentos ela já fez isso aqui na escola. Ela trouxe áudios, vídeos de atividades práticas para atrelar junto com o conteúdo unindo prática e teoria. Então dessa forma a gente percebe, vejo isso no bom rendimento dos alunos, está funcionando. Não fica só na questão da teoria, ela passa a teoria, mas também usa metodologias práticas. É excelente!” C1*

*“Observo que a professora tem feito bastante atividade na prática, onde ela trabalha não só a questão do conceito em si, do conteúdo, mas ela leva os alunos a realmente por em prática. Ela trabalha bastante música com eles, ela orienta bastante pesquisas, onde os alunos podem por em prática o estudo da Língua Espanhola. Geralmente eles fazem*

*dramatizações, fazem paródias em relação a Língua Espanhola para poder realmente colocar em prática e verificar o que eles estão aprendendo no decorrer das aulas.” C2*

*“Em alguns momentos que percebo, porque eu não acompanho, nós não temos horário de HTP ainda no Estado, não conseguimos montar um cronograma de atendimento ao professor, esse atendimento visa planejar junto com o professor as aulas da semana ou de quinzena. Temos pretensão de fazer, mas devido o horário dos professores, o fato deles trabalharem em outras escolas, as vezes até em outro município nunca conseguimos fazer esse acompanhamento da forma como deveria ser o HTP. Mas a gente sempre procura perguntar para o professor mais ou menos como que ele está trabalhando, de repente algum aluno fala que está com dificuldade, a gente vai lá e procura saber de que forma o professor está fazendo o ensino de sua disciplina. Em outros casos, mesmo o aluno não sentindo dificuldade, nós vamos lá de vez em quando, passa pelas salas ou o próprio professor que nos procura quando precisa de algum material ou equipamento, por conta disso na maioria das vezes a gente sabe como estão sabe como as aulas são realizadas pelos professores, mesmo que seja superficialmente. As aulas da professora de Língua Espanhola, pelo que eu pude perceber, algumas vezes ela já tentou inovar, tipo com o tema culinária dos países que falam a Língua Espanhola, de danças, uma série de coisas em relação a cultura espanhola, como forma do aluno está aprendendo a língua. Mas na maioria das vezes, isso não ocorre. Sempre percebo que ela dá uma aula expositiva, explicativa como interpretação de texto, utilizando o pincel e o quadro.” C3*

#### 9.1.4 O que os coordenadores pedagógicos falam da metodologia do professor de Língua Espanhola

Para os coordenadores pedagógicos da escola a metodologia do professor de Língua Espanhola está inteiramente ligada teoria e prática. Para o C1 *“a professora trabalha de uma forma muito legal, ela consegue atrelar a teoria com a prática”*.

Ainda complementa “*ela trouxe áudios, vídeos de atividades práticas para atrelar junto com o conteúdo unindo prática e teoria*”. Para que isso ocorra é preciso que o professor promova essa relação entre as teorias pedagógicas necessárias para socializá-las em sala de aula importando-se em contextualizá-las com a realidade dos discentes.

Assim, a aprendizagem torna-se significativa para os integrantes do ato educativo quando professor, aluno e conhecimento vivenciam uma relação dialética no ensino, mediada pelo diálogo, criticidade e criatividade, interpostos em sala de aula.

Observa também o C2 “*que a professora tem feito bastante atividade na prática, onde ela trabalha não só a questão do conceito em si, do conteúdo, mas ela leva os alunos a realmente por em prática*”. As atividades lúdicas mais frequentes utilizadas nas aulas de Língua Espanhola é música, como o C2 complementa “*ela trabalha bastante música com eles, ela orienta bastante pesquisas, onde os alunos podem por em prática o estudo da Língua Espanhola*”.

A música é a linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio. A música está presente em todas as culturas, em diversas situações: festas e comemorações, rituais religiosos, manifestações cívicas, políticas etc. (Brasil, 1998, p.45)

Além disso, foram observadas outras atividades como “*dramatizações, fazem paródias em relação a Língua Espanhola para poder realmente colocar em prática e verificar o que eles estão aprendendo no decorrer das aulas*”.

O C3 alerta para uma deficiência daquela escola de não conseguir organizar o cronograma de HTP (Hora de Trabalho Pedagógico) “*nós não temos horário de HTP ainda no Estado, não conseguimos montar um cronograma de atendimento ao professor, esse atendimento visa planejar junto com o professor as aulas da semana ou de quinzena.*” Dessa forma a C1 relata que sente dificuldade em descrever de fato as aulas dos professores. Mas que consegue perceber de forma aleatória e conversa informal com os mesmos as metodologias empregadas por cada um. Tratando-se do professor de Língua Espanhola, C1 retrata as aulas dessa forma “*as aulas da professora de Língua Espanhola, pelo que eu pude perceber, algumas vezes ela já tentou inovar, tipo com o tema culinária dos países que falam a Língua Espanhola, de danças, uma série de coisas em relação a cultura espanhola, como forma do aluno está aprendendo*

*a língua. Mas na maioria das vezes, isso não ocorre. Sempre percebo que ela dá uma aula expositiva, explicativa como interpretação de texto, utilizando o pincel e o quadro.”*

Verifica-se que o professor de Língua Espanhola utiliza em suas metodologias o lúdico, talvez de forma não frequente, mas certamente está presente na sua prática. Também se observa a aula expositiva, a utilização de seminários e pesquisa, que também é muito importante para a aprendizagem do aluno.

Pergunta 2: O que você entende por práticas lúdicas de educação?

*“São atividades que você usa imagens, objetos, a mistura de áudio e visual, tudo o que você faz uma complementação na sua aula, qualquer material que você use ele é lúdico, agora depende muito da forma como você irá usá-lo. Data Show é lúdico, porque tudo o que é inovador e chama a atenção do aluno, é uma aula lúdica. A própria aula em si pode ser lúdica. A partir do momento que o professor usa num conteúdo imagens, já está sendo uma aula lúdica. Vai muito de como o professor em sala de aula usa essa ludicidade. Existe as mais sofisticadas a mais simples. Por exemplo, essas novas tecnologias agora, vídeos aulas, isso é lúdico, também existe os materiais pedagógicos: EVA, uma série de coisas que o professor usa em sala de aula. Existe recursos e hoje é muito utilizado que a gente chama que são os recursos tecnológicos que os professores usam muito em sala de aula. Os quadros magnéticos também, dependendo da ilustração que o professor faça, a aula que ele utilizar chama muita atenção do aluno. Aqui no ensino médio, tem muitos professores que utilizam essas metodologias da ludicidade, conteúdos lúdicos e materiais lúdicos, tem tudo haver, tanto os professores podem usar materiais lúdicos quanto a própria aula pode ser lúdica também, necessariamente ele não precisa utilizar materiais que não seja na sua aula, mas pode usar recursos extras e assim criar uma aula lúdica, quando ele usa uma música, ela é lúdica, quando utiliza imagens é lúdico, quando ele usa alguns movimentos em sala de aula, como o teatro é lúdico, então tudo o que sai um pouquinho da aula*

*rotineira, de aulas expositivas, que você inova, a questão da inovação das aulas, isso é o lúdico, pra você não ficar só falando em sala de aula. Tem professores, por exemplo, como o professor de história, dependendo da época que ele for explicar ele pode se caracterizar de algum personagem que lembre aquela época, isso é lúdico. A ludicidade é muito diversificada, não dá pra você focar só em um e dependendo da forma que o professor utiliza é magnífico, é espetacular. A gente percebe isso desde lá da educação infantil, se você não usar a ludicidade, provavelmente a aula não vai ser muito proveitosa. Na educação infantil, por exemplo, começa a ludicidade, utilizando materiais pedagógicos e isso facilita muito. É muito mais bacana você mostrar e você sentir isso, porque quando você usa o lúdico você não está só mostrando você faz com que o aluno sinta, tenha sensações, trabalha a questão das percepções, não só audiovisuais, mas é global, a questão da ludicidade trabalha de forma geral. Já foi comprovado que quando você tem essa experiência de ouvir e ver ao mesmo tempo, você praticar e, a ludicidade está dentro disso aí, a aula flui normalmente, os alunos gostam, o professor gosta, por aí que transita a ludicidade.” C1*

*“As práticas lúdicas são formas de ensino que o aluno aprenda com prazer. Geralmente são métodos que o discente possa praticar o que aprendeu naquele instante. Com a utilização de praticas lúdicas o aluno vai se sentir mais feliz, porque o aprendizado vai ser na hora, a gente consegue ver o resultado. Eles acabam pondo realmente em prática aquilo que eles aprenderam naquele instante e não fica somente na teoria. As praticas lúdicas concretizam o conteúdo através de dinâmicas, seja em grupo, embora tenha aquele momento individual, mas tem que ter essas práticas que levam o aluno realmente a aprender a aprender. Podem ser trabalhadas confecções de materiais para os jogos, brincadeiras, porque geralmente por estar no ensino médio, dependendo do tipo de pratica que o professor use, ele pode não chamar muita atenção, ou o aluno pode achar que o professor está inferiorizando muito aquele tipo de atividade ou então eles acreditam que certas atividades não é para o nível deles mais. Então o professor deve tomar*



*esse cuidado em qual o tipo de material ele vai usar. A utilização das tecnologias dentro das praticas lúdicas também é um grande incentivo na aprendizagem dos alunos do ensino médio. Pode-se planejar uma aula mais dinâmica possível, dentro de alguns recursos, sejam ele tecnológico ou confecções dos próprios materiais junto aos alunos para ser trabalhado em sala de aula.” C2*

*“Eu entendo que a prática lúdica é essa questão de utilizar a criatividade, utilizar o mais natural possível, de repente jogos, brincadeiras, algo que vai fazer com que o aluno possa ter maior integração com o tema trabalhado, seja ele em qual disciplina for. Uma forma de contextualizar algo, algum conteúdo, de acordo com a realidade do aluno, para saber o quanto aquilo é importante para ele no dia a dia.” C3*

#### 9.1.5 O que os coordenadores pedagógicos entendem sobre a prática lúdica na educação

Verifica-se nas respostas dos participantes que o lúdico “*são atividades que você usa imagens, objetos, a mistura de áudio e visual, tudo o que você faz uma complementação na sua aula, qualquer material que você use ele é lúdico, agora depende muito da forma como você irá usá-lo*” afirma C1. Para o C2 “*podem ser trabalhadas confecções de materiais para os jogos, brincadeiras, porque geralmente por estar no ensino médio, dependendo do tipo de pratica que o professor use*”.

O participante C3 complementa “*eu entendo que a prática lúdica é essa questão de utilizar a criatividade, utilizar o mais natural possível, de repente jogos, brincadeiras, algo que vai fazer com que o aluno possa ter maior integração com o tema trabalhado, seja ele em qual disciplina for*”. Desse modo, na opinião desses participantes as atividades lúdicas são recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Diferenciada porque oportuniza aos alunos outras posições em relação ao saber formais. Significativa porque os envolvidos podem reconhecer a língua espanhola como um espaço de construção discursiva, proporcionando autonomia e integração ao meio.

Pergunta 3: Como o professor de Língua Espanhola utiliza práticas lúdicas em sala de aula?

*“A professora já trabalhou comidas típicas de várias regiões, ela trabalhou esse conteúdo e fez a função prática também. Não só a construção dessa comida, mas a degustação também. Não só do Brasil, mas de outros países que ela trabalha. Foi feito também em outro momento, música com os alunos em espanhol. Ela ensinou para os alunos o espanhol e utilizou a música para que eles pudessem praticar e ter uma percepção melhor, para assim aprender de forma prazerosa. Depois houve uma socialização com todos os outros alunos no pátio da escola. Ela já fez isso por turma, já fez individual, já fez em grupos esse tipo de atividade. Então não ficou só restrito a teoria foi pra prática e isso também foi pra escola toda. Houve uma comunicação com todos os funcionários da escola, com todos os professores aqui da escola. A questão da parceria de ceder suas aulas para um momento aqui em que o professor foi socializar as atividades que na teoria já havia sido falado, os alunos foram mostrar na prática. Já foram feitas várias ações em relação a isso aqui.” C1*

*“A prática lúdica que o professor de Língua Espanhola está utilizando em sala de aula está partindo da pesquisa apenas. É colocado o aluno para pesquisar sobre determinada temática, onde os alunos fora da sala de aula fazem a pesquisa, depois vem e fazem a exposição. Geralmente essa exposição é realizada por meio de paródia, reprodução de letras de músicas em espanhol. Também houve um trabalho sobre comidas típicas. Os alunos cozinham as comidas típicas de vários países que falam a Língua Espanhola, depois fizeram a exposição oral e escrita dos ingredientes desses pratos falando em espanhol.” C2*

*“Nas aulas da noite que é um público diferenciado, que eu penso que deveria ser trabalhado mais, mas é o que menos ocorre. Geralmente o professor trabalha mais essas práticas lúdicas no turno da manhã e a tarde. Talvez porque ele esteja menos cansado, os alunos também estejam mais empolgados. Os alunos da noite são oriundos de EJA, já*

*trabalham, já possuem família. Então, eu não percebo que o professor de Língua Espanhola utiliza a prática lúdica no turno da noite. Já vi nos anos anteriores. Mas esse ano de 2018, não percebi ainda. Nos anos anteriores eu percebi a organização de apresentações culturais, relacionada a cultura espanhola, como danças, músicas e culinária.” C3*

#### 9.1.6 O que os Coordenadores Pedagógicos falam sobre a prática lúdica do professor de Língua Espanhola

Todo e qualquer ser humano pode beneficiar-se através das atividades lúdicas, e é perceptível que não se brinca a não ser por iniciativa própria ou por livre agrupamento. Para todos os participantes desta categoria, o professor de Língua Espanhola utiliza o lúdico nas suas aulas. C1 descreve “*a professora já trabalhou comidas típicas de várias regiões, ela trabalhou esse conteúdo e fez a função prática também. Não só a construção dessa comida, mas a degustação também*”, complementa outra atividade “*ela ensinou para os alunos o espanhol e utilizou a música para que eles pudessem praticar e ter uma percepção melhor, para assim aprender de forma prazerosa*”.

O participante C2 também comenta sobre essas atividades “*os alunos cozinham as comidas típicas de vários países que falam a Língua Espanhola, depois fizeram a exposição oral e escrita dos ingredientes desses pratos falando em espanhol*”. Assim como o C3 também confirma “*nos anos anteriores eu percebi a organização de apresentações culturais, relacionada a cultura espanhola, como danças, músicas e culinária*”.

O participante C3 aponta uma dificuldade na utilização do lúdico para alunos do turno da noite, verificando que essas atividades são mais escassas para esses discentes. Afirma “*geralmente o professor trabalha mais essas práticas lúdicas no turno da manhã e a tarde. Talvez porque ele esteja menos cansado, os alunos também estejam mais empolgados. Os alunos da noite são oriundos de EJA, já trabalham, já possuem família*”. Entende-se que o professor vem de uma rotina de trabalho exaustiva e isso pode acarretar no baixo desempenho no período noturno. Além do público também vim de um dia acarretado de muito trabalho, pois segundo ela, muitos discentes que estudam a noite trabalham durante o dia e já chegam cansados na escola. Assim fica mais difícil

empolgar esses alunos por meio da dinâmica lúdica, ou de certa forma, não se pensam em atividades compatíveis para esses alunos.

O C3 ainda relata que não percebeu nenhuma atividade lúdica desenvolvida neste ano de 2018, mas que nos anos anteriores ela presenciou algumas atividades envolvendo a ludicidade desenvolvida pelo professor de Língua Espanhola. Percebe-se no seguinte relato “(...) esse ano de 2018, não percebi ainda. Nos anos anteriores eu percebi a organização de apresentações culturais, relacionada a cultura espanhola, como danças, músicas e culinária.”

Independentemente do tipo de vida que se leve, todos adultos, jovens e crianças precisam de alguma forma de jogo, “trata-se da necessidade universal de conservar a vida, de a tornar tão poderosa quanto possível de transmitir para a continuar.” (Freinet, 1974, p. 25).

É impossível isolar o comportamento lúdico do ser humano, pois em qualquer época da vida de crianças e adolescentes e, porque não, de adultos, as brincadeiras devem estar presentes. Brincar não é coisa apenas de crianças pequenas, erra a escola ao fragmentar sua ação, dividindo o mundo em dois lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo.

Pergunta 1: Que metodologia você utiliza nas suas aulas de Espanhol?

*Faço atividades de interpretação textual, atividades com música, dança, teatro e a gramática. A minha aula de Língua Espanhola sempre inicio com conceitos básicos como numerais, alfabeto, meses do ano, dias da semana, saudações. Eu não posso começar ensinar meu aluno em uma língua estrangeira logo com conceitos gramaticais, preciso ensinar o aluno a aprender primeiro a base do conhecimento da língua espanhola. Faço rodas de leitura, aqueles alunos que tem mais dificuldade eu sempre coloco ao lado dos outros que tem mais facilidade pra haver uma melhor interação, para adquirir um conhecimento mais amplo. Levo texto para a sala de aula, para os alunos fazerem interpretação individual, depois faço comentário com os alunos sobre o texto, o que eles compreenderam do texto. Quando passo atividades para eles escrevo no quadro e explico. Quando eles têm dificuldade de*

*compreender em espanhol eu falo português, para eles terem um entendimento melhor. Passo o conteúdo no quadro, passo uma atividade em cima do conteúdo abordado. Eles respondem todas as atividades, percebo que eles não têm dificuldade de aprender e nem de responder as atividades que eu passo, porque primeiro explico, depois eu passo o exercício para eles fazerem. As minhas provas são sempre elaboradas em cima do conteúdo que eu passei para o aluno e geralmente as notas deles são boas, dificilmente há uma nota baixa. P*

#### 9.1.7 O que o professor de Língua Espanhola fala da sua própria metodologia em sala de aula

A professora de Língua Espanhola destacou que utiliza o lúdico dentro da sua metodologia em sala de aula. Relata que não pode se prender apenas ao ensino da gramática sem realmente ensinar o aluno a fazer uso significativo da língua estrangeira. Descreve da seguinte forma “*eu não posso começar ensinar meu aluno em uma língua estrangeira logo com conceitos gramaticais, preciso ensinar o aluno a aprender primeiro a base do conhecimento da língua espanhola.*”

Sua metodologia é desenvolvida da seguinte forma “*faço rodas de leitura, aqueles alunos que tem mais dificuldade eu sempre coloco ao lado dos outros que tem mais facilidade pra haver uma melhor interação, para adquirir um conhecimento mais amplo*”.

Além de aulas que privam a integração, verifica-se aulas com a utilização do lúdico, como “*faço atividades de interpretação textual, atividades com música, dança, teatro e a gramática*”. Percebe-se também o relato de aulas expositivas como quando se refere “*quando passo atividades para eles escrevo no quadro e explico.*”

Ter como foco metodológico as atividades lúdicas é entender que a educação não é apenas uma questão racional. A emoção constitui-se numa ferramenta básica para a adaptação do indivíduo com ele mesmo, com o seu entorno e com a sociedade em geral, pois se sabe que o cérebro humano é composto por estes dois hemisférios: o racional e o emocional. Um ambiente favorável gera prazer e incentiva a aproximação entre as pessoas. Por outro lado, um ambiente neutro, frio e racional gera indiferença.

Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. É nesse contexto que o lúdico ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, ajuda-o a construir seus alicerces, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Pergunta 2: O que você entende por práticas lúdicas de educação?

*“As praticas lúdicas servem para o aluno ampliar o conhecimento e diversificar a aula, não ficar só no quadro. O professor deve mostrar para o aluno que existe uma outra metodologia, porque se não diversificar fica monótona a aula. Temos que usar as tecnologias para o aluno ampliar o conhecimento e se motivar a aprender mais. Com a utilização do lúdico nas minhas aulas houve um aproveitamento muito grande, devido eles interpretarem melhor, conseguem fazer as atividades com mais facilidade. Eu utilizo muito a música nas minhas aulas, eles aprendem a cantar em espanhol. Para os alunos as atividades lúdicas são significativas, eles gostam quando eu trabalho assim. Eu entendo como práticas lúdicas: músicas, teatro, dança, simulação da arte culinária dos países que falam a Língua Espanhola e assim por diante.”*  
P

9.1.8 O que o professor de Língua Espanhola entende por práticas lúdicas na educação

Ao questionar o que se entende sobre lúdico nas práticas educacionais, verificou-se que P entende que o lúdico é ferramenta indispensável e significativa, como relata *“eu utilizo muito a música nas minhas aulas, eles aprendem a cantar em espanhol. Para os alunos as atividades lúdicas são significativas, eles gostam quando eu trabalho assim.”*. P entende como praticas lúdicas *“músicas, teatro, dança, simulação da arte culinária dos países que falam a Língua Espanhola e assim por diante.”*

Quando se trabalha os conteúdos em forma lúdica o aluno compreende melhor e tem melhor desenvolvimento; esta é confirmada; pois P afirma que a compreensão dos alunos é maior utilizando o lúdico, como descreve *com a utilização do lúdico nas minhas aulas houve um aproveitamento muito grande, devido eles interpretarem melhor, conseguem fazer as atividades com mais facilidade.*

E se o educador buscar atividades que contribuam para o desenvolvimento dos alunos, estes vão construir conhecimentos, expressar sentimentos, levando o aprendizado a ficar mais próximo de sua realidade; e, tendo a participação ativa desses professores nas brincadeiras, eles se sentem mais motivados, contribuindo para que aceitem o mundo à sua volta, e estejam inseridos na sociedade em que vivem.

Segundo Piaget (1974), o brincar contribui para que a criança elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. Um trabalho voltado para o lúdico em sala de aula deixa os alunos mais relaxados, com a mente mais aberta para o aprendizado e oferece mais facilidade de fixação, acelerando assim o seu desenvolvimento.

Pergunta 3: Como você utiliza as práticas lúdicas nas suas aulas de Língua Espanhola?

*“Eu utilizo a música. Inicialmente eles escutam, depois distribuo a música escrita no papel com algumas lacunas, eles escutam novamente e irão tentar completar as partes em branco com palavras que eles julgarem naquele espaço. Atividades de simulação da culinária de comidas típicas dos países que falam a Língua Espanhola. O aluno faz uma pesquisa, por exemplo, no país Peru, eles irão trazer para sala de aula uma comida, especificando os ingredientes, o modo de preparo, eles explicam para todos em espanhol como foi que eles fizeram determinada comida, em seguida compartilham o prato com todos da classe. Outra atividade com música. Eles ensaiam a música em espanhol, quando já tem segurança, quando já sabem cantar direitinho, eles apresentam a música em espanhol. Geralmente organizo equipes de sete alunos, no máximo. A dança. Eles fazem uma pesquisa de uma dança típica de um país que fala*

*a Língua Espanhola, ensaiam fora da escola e apresentam a dança no dia que eu marco. Geralmente apresentam para toda a escola.” P*

9.1.9 O que o professor de Língua Espanhola fala das práticas lúdicas que ele utiliza em sala de aula

As práticas pedagógicas atuais têm por tarefa construir competências, buscar novos conhecimentos, procurar métodos ativos, tornar as disciplinas menos rígidas, respeitar os alunos, utilizar didáticas mais flexíveis, buscar avaliações mais formativas, usar novas tecnologias e tratar os alunos através de técnicas reflexivas. Essas práticas tendem, no futuro, a mudar a educação e um dos caminhos viáveis pode ser a utilização das atividades lúdicas, pois estas têm a possibilidade de ajudar na busca de mudanças, uma vez que tendem a ser mais abertas, criativas e dinâmicas.

A aula tem o lúdico como um dos métodos para a aprendizagem, está voltada ao interesse do aluno sem perder seu objetivo. Seguindo ainda o pensamento de Santos (2010 p. 23) o educador do novo milênio deve promover novos e estimulantes desafios, contextualizar conteúdos, outrora ministrados sem valor prático, enquanto o aluno não perceber a utilidade do que aprende na escola para sua vida, sentirá os conteúdos sem significado e a escola desnecessária.

Quando se pergunta a P como se trabalha o lúdico nas aulas de Língua Espanhola afirmou-se que “*Eu utilizo a música (...)*”, “*atividades de simulação da culinária de comidas típicas dos países que falam a Língua Espanhola*” e por fim “*a dança*”. Ao utilizar o lúdico na sala de aula, o aluno adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social.

Assim, as diferentes habilidades podem ser associadas através da música e brincadeiras, isso estimula o processo de desenvolvimento do aluno, tornando-o mais apropriado para o seu aprendizado, ou seja, o lúdico oferece ao aprendiz um melhor desempenho e desenvolvimento no ensino-aprendizado.



Pergunta 4: Quais dificuldades que você encontra ao incorporar o lúdico nas aulas?

*“Minha dificuldade é maior com os alunos especiais, porque eu quero que os alunos especiais interajam, só que eles não conseguem e geralmente eles ficam de fora. O desinteresse de alguns alunos, que na maioria são poucos, também é uma dificuldade.” P*

9.1.10 O que o professor de Língua Espanhola fala sobre as dificuldades de incorporar o lúdico nas aulas

A exclusão de crianças e jovens com Dificuldades de Aprendizagem do sistema educacional é uma realidade, seja ele com necessidades especiais ou não. A cada ano mais e mais alunos não conseguem atingir nem minimamente os objetivos curriculares esperados para a série em que se encontram e, por isso, passam a compor a categoria dos alunos com Dificuldades de Aprendizagem.

A professora desabafa sua dificuldade em tentar incluir e ensinar aluno com dificuldades e especiais *‘minha dificuldade é maior com os alunos especiais, porque eu quero que os alunos especiais interajam, só que eles não conseguem e geralmente eles ficam de fora.’*

A garantia de uma educação de qualidade para todos implica, dentre outros fatores, um redimensionamento da escola no que consiste não somente na aceitação, mas também na valorização das diferenças. Esta valorização se efetua pelo resgate dos valores culturais, os que fortalecem identidade individual e coletiva, bem como pelo respeito ao ato de aprender e de construir.

Então, a Educação Inclusiva, diferentemente da Educação Tradicional, na qual todos os alunos é que precisavam se adaptar a ela, chega estabelecendo um novo modelo onde a escola é que precisa se adaptar às necessidades e especificidades do aluno, buscando além de sua permanência na escola, o seu máximo desenvolvimento. Ou seja, na educação inclusiva, uma escola deve se preparar para enfrentar o desafio de oferecer uma educação com qualidade para todos os seus alunos. Considerando que, cada aluno numa escola, apresenta características próprias e um conjunto de valores e informações que os tornam únicos e especiais, constituindo uma diversidade de

interesses e ritmos de aprendizagem, o desafio da escola hoje é trabalhar com essa diversidade na tentativa de construir um novo conceito do processo ensino e aprendizagem, eliminando definitivamente o seu caráter segregacionista, de modo que sejam incluídos neste processo todos que dele, por direito, são sujeitos.

Pergunta 1: Como são realizadas as aulas de Língua Espanhola na sua escola?

*“As aulas são realizadas em sala de aula com o intuito de buscar um amplo entendimento de todos os alunos. As vezes são utilizadas formas lúdicas, para sair da monotonia do quadro branco.” A1*

*“A professora nos repassa desde os conceitos mais simples, como: o nome de objetos, frutas, lugares e nos ensina a pronunciar cada palavra. Além disso, nos mostra como cada palavra é formada, seus atributos, como artigo, pronome, verbo, adverbio, conjunção, preposição entre outros. É explicado a função de cada classe de palavras e sua pronuncia. É ensinado diversas formas de interpretar um texto em espanhol. No mais, em determinados períodos são realizadas atividades lúdicas, para aprendermos de forma mais agradável.” A2*

*“A professora de Espanhol passa atividades de escrita para os alunos responderem em Espanhol depois de sua explicação, mas também fazem os alunos cantarem músicas em espanhol. No primeiro ano os faz ouvirem música para tentar completar no papel os espaços em branco, já no segundo e terceiro ano os faz cantarem e passa texto em espanhol para interpretar.” A3*

*“A professora chega e fala com a gente. Se tem algo para responder no quadro que nós não conseguimos, ela responde, passa atividades, trabalhos, faz nós alunos e até ela mesma conversa em espanhol. Faz brincadeiras para nos podermos ver e escutar melhor como nós nos saímos em espanhol.” A4*

*“A professora na aula teórica passa o assunto, explica, passa um exercício, explica o mesmo e corrige logo depois. Nas aulas praticas ela passa algum trabalho, como cantar e avalia com pontos para a prova de Espanhol, o que as vezes são um para cada época de prova.” A5*

*“São realizadas com a professora falando em espanhol, a sala fica toda concentrada no exercício que ela explica, que são resolvidos nas aulas vagas, esperando obter o visto. A escola toda fica feliz e agradecida ao ser aprendido a Língua Espanhola.” A6*

*“A professora chega em sala de aula, dá boa tarde a todos os alunos e passa alguns textos no quadro. Depois passa atividades para responder e entregar em seguida para ela corrigir.” A7*

*“As aulas de Língua Espanhola são realizadas da seguinte maneira: ao chegar, a professora de espanhol já vem com cara alegre de uma forma que nos faz sorrir também. As aulas dela começam de diversas formas, uma delas é explicar os assuntos, explicando para quê e o porquê que devemos estudar essa língua.” A8*

*“A aula é realizada com muitas atividades em sala de aula, o livro de espanhol é muito usado. Brincamos muito praticando a linguagem espanhola.” A9*

*“A professora escreve no quadro, depois ela explica, tira nossas dúvidas, passa atividades de forma dinâmica para deixar tudo mais divertido e fácil de compreender.” A10*

*“Na sala de aula a professora usa muito a aula teórica. Ela escreve no quadro o assunto, explica e depois passa exercício, ou as vezes usa o livro didático onde ela pega e lê o assunto para a turma. Ela passa também atividades de interpretação de texto em espanhol. Também passa atividades avaliativas envolvendo música, dança e culinária espanhola.” A11*

*“Muito legal. Um jeito muito bom de aprender a Língua Espanhola. Na escola a professora é legal e divertida, preocupada com os alunos e muito mais. Eu considero uma aula muito boa na escola.” A12*

*“As aulas são realizadas em total harmonia, havendo um momento de interação com o professor e os alunos, dando início aos assuntos e atividades, tornando o aprendizado bem interativo.” A13*

*“De maneira bem dinâmica e ela traz os conteúdos do dia a dia dos lugares que falam essa língua. Expressando os autores espanhóis, gastronomia, a música etc.” A14*

*“No primeiro dia de aula aprendemos a falar: bom dia, boa noite, boa tarde e entre outros. Depois aprendemos os verbos. Passamento, então, a ouvir músicas e depois a cantar a música. No segundo ano, aprendemos os verbos e os pronomes e cantamos para todos os alunos no pátio. No terceiro ano aprendemos a dialogar com o colega, interpretar textos, trabalhos como a culinária do país que fala a Língua Espanhola, entre outros.” A15*

*“São realizadas de uma forma interativa e que todos os alunos possam aprender. Tem música que geralmente a professora usa para nos estimular a aprender uma nova língua.” A16*

*“A professora chega, conversa com a gente, esclarece dúvidas que não está ligada ao assunto, mas sim a disciplina, mas também passa o assunto. As vezes ela escreve muito, mas não há utilidade na hora da prova, porque ela passa muito assunto e poucas questões relacionadas. Porém, com a chegada dos livros, melhorou muito, pois fica mais fácil de estudar e aproveitar o tempo da aula mais com estudo e diálogo, do que muito assunto.” A17*

*“Escrevemos muito e também fazemos atividades. A professora nos ensina a dominar um pouco a língua espanhola através de música, conversas, entre outros.” A18*

*“A professora entra na sala e passa os conteúdos e depois explica. Passa atividades de pesquisa no livro, geralmente a prova de espanhol é feita através de trabalhos. A nossa professora acha que para nós aprendermos melhor é fazendo na prática, como por exemplo, ela pede pra nós cantarmos em espanhol, fazer comida típica dos lugares onde se falam a Língua Espanhola e apresentar tudo falando na referida língua.” A19*

#### 9.1.11 O que os alunos falam sobre a metodologia do professor de Língua Espanhola

Quando se aplica atividades lúdicas em sala tem 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.

Nas aulas de Língua Espanhola, percebe-se muitos relatos da utilização do lúdico como ferramenta na metodologia do professor, como diz A2 *“em determinados períodos são realizadas atividades lúdicas, para aprendermos de forma mais agradável”*, também relata A1 *“as vezes são utilizadas formas lúdicas, para sair da monotonia do quadro branco”* assim como aulas teóricas, expositivas e realização de pesquisas.

A utilização de música está inserida nas praticas lúdicas que o professor utiliza, como relata A19 *“a nossa professora acha que para nós aprendermos melhor é fazendo na prática, como por exemplo, ela pede pra nós cantarmos em espanhol, fazer comida típica dos lugares onde se falam a Língua Espanhola e apresentar tudo falando na referida língua. Observa-se também que os alunos pesquisam a gastronomia de alguns países que falam espanhol e apresentam para toda a turma.*

As atividades lúdicas poderão ser inventadas ou reelaboradas, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e desenvolvimento cognitivo. 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.

Outro relato que chama a atenção é em relação as aulas expositivas, como diz A18 *“escrevemos muito e também fazemos atividades”*, A17 ressalta *“as vezes ela escreve muito, mas não há utilidade na hora da prova, porque ela passa muito assunto e poucas questões relacionadas”*. O participante A11 também relata sobre essa pratica *“na sala de aula a professora usa muito a aula teórica. Ela escreve no quadro o assunto, explica e depois passa exercício, ou as vezes usa o livro didático onde ela pega e lê o assunto para a turma.”*

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir em suas aulas. A aula expositiva quando bem planejada também pode surtir um bom efeito, porém quando se detém só a ela é um perigo. O fato do professor ter a opção de escrever no

quadro, onde se toma muito tempo de aula escrevendo. Mas há uma carência grande de materiais didáticos na escola pública, possibilitando ao professor ter que utilizar o quadro em muitos momentos da aula.

Pergunta 2: O que você entende por práticas lúdicas de educação?

*“São práticas diferenciadas de dar aula, por meio da utilização de canções, danças, cultura e culinária espanhola. Sempre focando na interação do aluno e professor, dentro dos assuntos educacionais.” A1*

*“Práticas lúdicas de educação são métodos diferenciados e prazerosos de ensinar determinado assunto, para que as aulas não se tornem uma rotina entediante. Exemplos disso são: dinâmicas, jogos, trabalhos relacionados a música, dança, teatro e toda atividade “fora do padrão” que envolva outras áreas de conhecimento e faça com que o aluno entenda mais facilmente.” A2*

*“Práticas lúdicas são formas diferenciadas em realizar atividades na educação como dança, música, teatro e palestras.” A3*

*“Práticas lúdicas são todas as dinâmicas que existe na educação, como dança, pequenos teatros, jogos, todas essas coisas na educação dos alunos. Ele não fica só na sala de aula escrevendo, mas sim tentaria outra coisa a si fazer.” A4*

*“São todas as atividades como: a dança, a música, o teatro, brincadeiras que são introduzidas nas aulas para que o aluno tenha uma melhor aprendizagem e para que não fique uma aula chata, sem tanta cobrança ao aluno.” A5*

*“Eu entendo praticas lúdicas de educação como uma forma de deixar a escola mais feliz.” A6*

*“Música, dança e atividades de teatro, entre outros.” A7*

*“As atividades lúdicas são formas de nos ensinar e praticar algo que devemos obter no futuro. O conhecimento que devemos ter e praticar com outros tanto nas escolas, quanto nas ruas.” A8*

*“Entendo que canções, brincadeiras em sala de aula ajudam no melhoramento do ensino do assunto, fazendo que o aluno tenha um melhor desempenho nas aulas.” A9*

*“Entendo atividades lúdicas como formas divertidas de aprender, usando músicas, danças, jogos, fazendo que as aulas fiquem mais atrativas para os alunos.” A10*

*“Práticas lúdicas de educação são tudo aquilo que a escola utiliza para a aprendizagem dos alunos, ou seja, são métodos que ela utiliza em cada disciplina, seja utilizando a música, brincadeiras, entre outros métodos. Não só aulas teóricas.” A11*

*“Brincadeiras, dinâmicas educacionais. É bom demais as coisas que acontecem na escola, como dinâmicas e outros.” A12*

*“São formas lúdicas, como: dança, música, teatro, culinária entre outras.” A13*

*“São todas as dinâmicas feitas na escola. Como brincadeiras para chamar atenção dos alunos. É uma maneira de fazer com que os alunos busquem o interesse pelo aprendizado.” A14*

*“Dança em espanhol, fala em língua espanhola. Quando apresentamos de forma dinâmica o que aprendemos para a nossa professora.” A15*

*“São muito boas para a educação, porque com praticas lúdicas aprendemos de uma forma diferente e educativa.” A16*

*“São meios de ensino diferenciados, na qual os professores usam para incentivar as alunos a gostarem mais das aulas e saírem mais da rotina em sala de aula.” A17*

*“Práticas lúdicas são um bom meio do aluno interagir na sala de aula e entender melhor com essas práticas na educação.” A18*

*“Pra falar a verdade, não entendo muito sobre práticas lúdicas, mas acredito que são formas de ensinar que tornam mais fáceis a aprendizagem dos conteúdos.” A19*

### 9.1.12 O que os alunos entendem sobre práticas lúdicas na educação

Propusemos aos alunos que respondessem sobre o que entendem por práticas lúdicas em sala de aula. Os alunos relataram de forma muito inteligente essa indagação. A1 respondeu *“são práticas diferenciadas de dar aula, por meio da utilização de canções, danças, cultura e culinária espanhola. Sempre focando na interação do aluno e professor, dentro dos assuntos educacionais”*.

O participante A2 descreve o conhecimento que adquiriu sobre práticas lúdicas *“práticas lúdicas de educação são métodos diferenciados e prazerosos de ensinar determinado assunto, para que as aulas não se tornem uma rotina entediante”*. O relato do A6 realmente resume um dos principais objetivos da utilização do lúdico *“eu entendo praticas lúdicas de educação como uma forma de deixar a escola mais feliz”*.

A maioria dos participantes demonstraram conhecimentos a respeito desta pratica e valorizaram a sua utilização. Apenas o A19 falou *“pra falar a verdade, não entendo muito sobre práticas lúdicas, mas acredito que são formas de ensinar que tornam mais fáceis a aprendizagem dos conteúdos.”* Mas no fim de seu relato, relaciona que essa atividade está ligada a uma melhor maneira de se ensinar os conteúdos em sala de aula.

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.

Pergunta 3: Como são realizadas as atividades lúdicas nas aulas de Língua Espanhola?

*“As práticas lúdicas em sala de aula são realizadas, como a utilização de danças, canções, cultura e culinária espanhola. Estimulando o mais amplo conhecimento do aluno para se chegar ao aprendizado. Essa forma de ensinar é utilizada com pouca frequência em sala de aula.”* A1  
*“Através de atividades para nos integrar a cultura espanhola. Exemplo disso são a apresentação de músicas espanholas para aprendermos a*



*pronuncia e o ritmo espanhol. Além disso, a demonstração da culinária espanhola, danças e teatro para aprimorar a pronúncia.” A2*

*“São realizadas a parte musical, a professora inspira os alunos em cantarem espanhol, não apenas a música, como também a culinária das cidades que falam espanhol, fazendo com que os alunos falem as receitas em espanhol.” A3*

*“É realizado de várias formas, tipo contando como foi feito tal prato típico de alguma cidade espanhola para a professora, desenvolvendo a culinária do país, fazemos a comida que eles fazem para apresentar na sala de aula, a dança e entre outros.” A4*

*“As aulas no início eram feitas com uma música, a professora imprime a letra da música que tinha algumas partes faltando que era para os alunos completarem. Ela colocava a música pra tocar e a gente ia completando os espaços que faltavam, depois de completar nós cantávamos a música. Agora como a turma é pequena, ela pede pra nós escolhermos uma música, treinar e apresentar. Ela nos avalia se estamos cantando bem.” A5*

*“São realizadas a partir de livros da Língua Espanhola, o aluno fica mais esperto a partir da realização de atividades lúdicas em sala de aula. Temos necessidade de aprender com prazer. Isso é muito bom.” A6*

*“São realizadas para o aluno entender a forma da Língua Espanhola, através dos textos e atividades.” A7*

*“As atividades lúdicas são formas práticas de ensinar, uma delas é cantar em sala. Serve como entretenimento as atividades de música nos trabalhos das aulas de Língua Espanhola.” A8*

*“Com muito entretenimento entre o aluno e o professor. Temos atividades com canções em espanhol, culinárias e bate-papo entre alunos em espanhol.” A9*

*“São realizadas com músicas, danças, assim como o preparo de comidas típicas. A professora passa uma música para os alunos aprenderem e depois de alguns ensaios eles apresentam na sala de aula ou no pátio da escola, a mesma coisa com a dança, depois dos ensaios eles apresentam.” A10*

*“Nas aulas de Língua Espanhola as atividades lúdicas realizadas são: a música, onde a professora pede para escolhermos uma canção em espanhol e cantar para a turma, a dança, que é a apresentação da dança espanhola e a culinária onde são apresentadas as comidas típicas de algumas regiões que tem como língua oficial a Língua Espanhola.” A11*

*“Muito legal. Brincadeiras divertidas e acima de tudo bem aproveitada as aulas para o aprendizado ficar ótimo em Língua Espanhola.” A12*

*“São realizadas com muita alegria com exposições, com música, dança, culinária, de forma que todos conseguem si comunicar. Tornando as aulas bem animadas, formando então um vínculo como os colegas de classe e com o professor.” A13*

*“A professora passa o conteúdo de maneira dinâmica e bem explicado. Faz com que todos os alunos adquiram conhecimento de uma forma prática e cultural, ela “traz o país para a escola”.” A14*

*“Primeiro a nossa professora nos orienta como fazer os nossos trabalhos, seja ele dança ou música, entre outros. Em sala de aula ela trabalha música, a professora escolhe a canção e nos dá uma ou duas semanas para aprendermos e depois cantamos na sala ou no pátio para todos os alunos e professores da escola.” A15*

*“Com a prática de exercícios com músicas, culinárias, danças e com essas atividades aprendemos de várias formas a língua espanhola.” A16*

*“Através de músicas, comidas típicas, diálogos entre outras atividades. A professora sempre frisou o canto das músicas em espanhol. Ela trabalha dessa forma conosco desde o primeiro ano. No terceiro ano começou a trabalhar comidas, danças e diálogos em espanhol, algo diferenciado.” A17*

*“São realizadas por meio da música, conversa, escrita e pela culinária.” A18*

*“Desde o primeiro ano até aqui, a professora sempre escolhe uma avaliação que a gente não faz prova. Ela divide a turma em três equipes e passa três temas diferentes: música, danças e culinária. Ela encarrega cada equipe de pesquisar mais sobre o tema e apresentar tudo em espanhol, valendo uma avaliação.” A19*

### 9.1.13 O que os alunos retratam sobre as atividades lúdicas realizadas em sala de aula

O professor é o maior responsável na mediação de conhecimentos, quando se faz o questionamento aos alunos de como são realizadas as atividades lúdicas em sala de aula, eles descrevem na sua maioria a utilização da música, dança e simulação da arte culinária em sala de aula.

O participante A1 relata *“as práticas lúdicas em sala de aula são realizadas, como a utilização de danças, canções, cultura e culinária espanhola. Estimulando o mais amplo conhecimento do aluno para se chegar ao aprendizado”*. Percebe-se também na fala dos participantes a busca de relacionar aprendizado e prazer, como fala sabiamente o A6 *“temos necessidade de aprender com prazer. Isso é muito bom”*.

No entanto para que isso de fato aconteça é preciso que o educador procure resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que com certeza permearam seu caminhar. Lamentavelmente, nos espaços acadêmicos os docentes relacionam muito pouco na formação profissional a ludicidade, às vezes por não ter um embasamento teórico que permita compreender a ludicidade como um fator no desenvolvimento humano em vários aspectos já citados. Isso ocorre porque as práticas lúdicas ainda não foram compreendidas como caráter importante no processo de ensino/aprendizagem de língua estrangeira e que devem ser estudadas e vivenciadas em sua plenitude.

Visto que o lúdico facilita a adesão de novas habilidades de uma forma que foge totalmente ao ensino tradicional. Assim, tomamos como base a informação do A13:

*“São realizadas com muita alegria com exposições, com música, dança, culinária, de forma que todos conseguem si comunicar. Tornando as aulas bem animadas, formando então um vínculo como os colegas de classe e com o professor”* (A13). Nos reflete pensar em uma abordagem Vygostkyana, no qual reflete uma educação pautada na interação, ou seja, de acordo com esse autor ninguém aprende sozinho.

Desse modo, as atividades lúdicas são recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Diferenciada porque oportuniza aos alunos outras posições em relação ao saber formais. Significativa porque os envolvidos podem reconhecer a língua espanhola como um espaço de construção discursiva, proporcionando autonomia e integração ao meio.

#### 9.1.14 Resultado do primeiro objetivo

Percebeu-se que em muitos momentos das aulas há princípios do Método Audiolingual/Enfoque Situacional e do Método Audiovisual (o uso da língua em situações quotidianas, que a língua oral tenha primazia sobre a escrita...) que tem na sua base dois princípios fundamentais, a saber: o ensino na aula tem que ver como o uso da língua e não com o conhecimento linguístico, ou seja, o objetivo principal é fazer com que o aprendente desenvolva destrezas interpretativas (ler e ouvir) e expressivas (falar e escrever) na língua meta, e, o uso da língua em situações reais faz com que a aprendizagem seja mais eficaz. Estes princípios complementam-se com o fato de o aluno aparecer como o centro da aprendizagem, sendo que as necessidades, as expectativas, as diferentes formas de aprender e as experiências com outra língua são fundamentais no processo de aprendizagem.

O professor utiliza frequentemente a música, pede aos alunos que pesquisem ou sugere uma canção em espanhol a eles. Ensaiam e no dia combinado apresentam para a classe ou para toda a comunidade escolar. Apresentam danças regionais de países que falam espanhol, bem como simulam atividades de culinária. Preparam a comida em casa e trazem para a escola, depois se expressam em língua espanhola explicando como prepararam as comidas.

Para o enfoque comunicativo, no processo de aprendizagem, é fundamental que o aprendente comunique, na medida do possível, com os recursos disponíveis, estude os elementos linguísticos necessários para atingir a competência comunicativa e os pratique se for necessário; a sua aprendizagem é motivada pelas suas necessidades concretas e reais de aquisição de linguagem.

O ensino comunicativo que foi descrito inúmeras vezes pelos participantes da pesquisa caracteriza-se pelos seguintes conceitos metodológicos: ser aberto e flexível, por ver a língua como um instrumento de comunicação, por promover as atividades que implicam a comunicação real, utilizando a língua para realizar tarefas com objetivos bem definidos, etc. Uma aula preparada tendo em conta o enfoque comunicativo caracteriza-se por definir os conteúdos mais significativos para o estudante, por atribuir um papel ativo ao aprendiz durante o seu processo de aprendizagem, solicitando a sua intervenção no desenvolvimento de estratégias de aprendizagem e na aplicação de critérios de auto-avaliação, proporcionando-lhe uma maior autonomia, por estabelecer

várias formas de trabalho social (trabalho individual/grupo/pares), por atribuir um novo papel ao professor, cabendo-lhe agora facilitar a aprendizagem e estimular a cooperação nas relações interpessoais dos intervenientes do processo educativo, por os materiais utilizados no ensino da língua serem abertos e adaptáveis em função dos objetivos e das necessidades dos aprendentes.

A abordagem comunicativa defende a aprendizagem centrada no aluno não só em termos o conteúdo, mas também de técnicas usadas em sala de aula, o professor deixa de exercer seu papel de orientador devendo subordinar seu comportamento às necessidades de aprendizagem dos alunos, mostrando sensibilidade aos seus interesses, conduzindo-os a participação e aceitando sugestões. O aluno torna-se responsável pela sua própria aprendizagem e técnicas de trabalhos em grupo são muito encorajadoras para que haja uma maior troca de conhecimentos entre os alunos sem a participação direta do professor.

Pelo relato da maioria dos participantes as aulas de Língua Espanhola ainda são voltadas na sua maioria na exposição oral e escrita dos conteúdos, aulas expositivas. Para Krashen aprendizes que estão imersos num ambiente onde a língua estrangeira é falada constantemente e que têm necessidades reais de comunicação (alunos que fazem intercâmbio, por exemplo) aprendem tal língua com mais rapidez e fluência do que quem a estuda formalmente, no seu país de origem, ainda que por muitos anos.

É sabido também que apenas o estudo dos aspectos formais de uma língua não resulta em uma competência comunicativa global, daí o insucesso atual de metodologias voltadas apenas para a gramática e a tradução quando se pretende, com elas, atingir tal competência. Concorde-se também que muitas das regras que se aprende, e se sabe “de cor”, por vezes não são aplicadas no momento da produção de textos (orais ou escritos) em língua estrangeira. Assim, se leva a crer que realmente há dois processos distintos no momento em que alguém se aproxima a um idioma estrangeiro: um no qual são internalizadas certas estruturas da língua sem que tenham sido estudadas formalmente, decorrente apenas da exposição do indivíduo a ela, e outro no qual há um esforço intelectual para compreender o funcionamento da nova língua, como as regras de sintaxe ou o novo vocabulário.

Por tanto, a metodologia do professor desta disciplina está pautada na aula expositiva, sendo que em alguns momentos avaliativos utiliza as praticas lúdicas nas aulas. Nota-se que o professor utiliza essa ferramenta de forma que os alunos se sentem

confortáveis. Não é uma prática constante, mas se é muito bem aproveitada e aceita pela maioria dos discentes. Verificou-se também que as atividades lúdicas são realizadas mais nos turnos diurnos a noturnos.

## **9.2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO**

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Para Piaget (1998), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio, isso a ajuda a conhecer o mundo. A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Segundo Piaget (1998, p. 84) “as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica”. Por tanto, várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem.

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, constroem estimativas, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexão e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento.

Por conseguinte é perceptível a necessidade que a escola num todo – educadores, coordenadores e direção – se coloquem como participantes, mas principalmente os educadores, os quais acompanhando todo o processo e sendo mediadores dos conhecimentos através das práticas lúdicas, a fim de que estas possam ser reelaboradas de forma rica e prazerosa.

Pergunta 4: Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula?

*“O lúdico é fundamental, porque a partir do momento que aquela atividade se torna prazerosa o aluno passa a ter maior interesse e acima de tudo um envolvimento, em querer buscar, em querer conhecer, então o lúdico é fundamental nesse processo ensino e aprendizagem. Ele desperta o aluno, faz com que o aluno de certa forma busque mais informações, o lúdico é essencial, quem dera que todos os professores tivessem a possibilidade de explorar a prática lúdica.” G1*

*“O lúdico leva ao maior interesse do aluno em aprender, porque é uma língua que ele não domina, então irá facilitar muito mais a aprendizagem por meio da ludicidade presente na metodologia do professor. O aluno vai se descontrair mais, as vezes o aluno não quer só repetições, seja qualquer língua estrangeira, ele vai ficar com medo de errar, mas através de uma dinâmica ele vai se soltando e ficando mais a vontade para aprender.” G2*

*“O lúdico por si só já é motivacional. Acredito que quando o professor trabalha o lúdico, ele tem melhores resultados. Com praticas lúdicas em sala de aula os alunos se interessam mais, a gente percebe em sala de aula. O lúdico é importante em sala de aula, porque os alunos se interessam só pela pratica, porque quando se utiliza o lúdico se explora a prática, a teoria fica um pouco de lado, mas envolve as duas. Essa prática é muito importante e o lúdico proporciona isso. Prática que motivam mais o alunos a aprender em sala de aula.” G3*

9.2.1 O que os gestores falam sobre como motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola por meio do lúdico

Não basta o professor somente explicar a matéria que ensina e exigir que o aluno aprenda. É necessário despertar a atenção do aluno, criar nele interesse pelo estudo, estimular seu desejo de conseguir os resultados, deve motivar a aprendizagem dos alunos.

Gardner diferencia motivação relacionada à aquisição de uma segunda língua em duas classes: a aprendizagem motivada por impulsos pessoais e aquela gerada a partir da sala de aula. Segundo ele, a primeira classe caracteriza-se pela busca do aprendiz em estar em constante aprendizado, aproveitando qualquer oportunidade para aprender ou reforçar algo que já tenha aprendido. Já a segunda classificação terá a influência de todos os participantes do ambiente escolar, das próprias características dos estudantes, da metodologia e conhecimento do professor, entre outros fatores. (Gardner, 2007)

No entanto, para que os alunos sejam motivados é preciso que o educador procure resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que com certeza permearam seu caminhar. Para o participante G1 *“o lúdico é fundamental, porque a partir do momento que aquela atividade se torna prazerosa o aluno passa a ter maior interesse e acima de tudo um envolvimento, em querer buscar, em querer conhecer, então o lúdico é fundamental nesse processo ensino e aprendizagem”*.

Lamentavelmente, nos espaços acadêmicos os docentes relacionam muito pouco na formação profissional a ludicidade, às vezes por não ter um embasamento teórico que permita compreender a ludicidade como um fator no desenvolvimento humano em vários aspectos já citados. Isso ocorre porque as práticas lúdicas ainda não foram compreendidas como caráter importante no processo de ensino/aprendizagem de língua estrangeira e que devem ser estudadas e vivenciadas em sua plenitude.

Desse modo, as atividades lúdicas são recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Diferenciada porque oportuniza aos alunos outras posições em relação ao saber formais. Significativa porque os envolvidos podem reconhecer a língua espanhola como um espaço de construção discursiva, proporcionando autonomia e integração ao meio. O G2 descreve a importância de atividades lúdicas da seguinte forma:

*“O aluno vai se descontrair mais, as vezes o aluno não quer só repetições, seja qualquer língua estrangeira, ele vai ficar com medo de errar, mas através de uma dinâmica ele vai se soltando e ficando mais a vontade para aprender.”* (G2)

Através de atividades lúdicas o educando é motivado a aprender, como diz o G3 *“o lúdico por si só já é motivacional. Acredito que quando o professor trabalha o lúdico, ele tem melhores resultados”*. Dessa maneira, o discente elabora conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, constroem estimativas, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com



o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexão e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento.

Pergunta 5: Como ocorre o incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola?

*“Em relação ao lúdico ainda falta mais incentivo por parte, tanto da coordenação pedagógica quanto da gestão para que os professores explorem esse recurso e introduzam o lúdico nas suas metodologias. É colocado ainda de forma vaga, porque ainda não tem uma política institucional, falta mais isso. Deixa muito apenas a critério do professor em si, tem que partir apenas dele. Precisamos rever isso no nosso PPP, muitos dizem assim: vamos fazer! Porém ainda não é uma política da escola, falta isso. Dessa maneira, há uma formalização, mas não há uma política de implementação de fato dentro da escola, onde o lúdico possa favorecer todas as disciplinas. Está faltando isso.” G1*

*“Eu ainda não vi nada escrito referente a aprendizagem da língua espanhola, nenhuma forma, no PPP não notei. Precisamos rever essa situação. Poderíamos realizar oficinas com os professores que talvez não domine essa metodologia, trazer algumas palestras pra que eles possam conhecer e dominar essa metodologia mais dinâmica para os alunos.” G2*

*“Quando pensamos no PPP, envolvendo a utilização do lúdico a gente procurou dentro da nossa grade curricular fazer um ajuste porque procuramos notar o que seria interessante para os alunos de acordo com o conteúdo de ensino e com a grade também, com a matriz. Procuramos desenvolver algumas atividades que poderiam ser utilizadas com o lúdico, para se desenvolver o ensino e aprendizagem. Uma das estratégias que foi pensada no planejamento era que se utilizasse o lúdico principalmente nas disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Espanhola, Geografia, Matemática. Assim o professor teria uma maior oportunidade de trabalhar com os alunos dentro da prática através do lúdico. Não há uma forma ou sugestão específica para o professor*

*trabalhar a ludicidade, fica a critério de cada docente. Como o planejamento é corrido não tem tempo de pensar coletivamente nessas estratégias, não tem HTP, logo fica difícil pensar nessas estratégias, nos objetivos e nas atividades. Fica faltando detalhar as atividades, os objetivos a serem atingidos, as metodologias a serem utilizadas e até as intervenções que o professor poderia fazer. Seria feito tudo isso em outro momento, por exemplo no HTP. O HTP seria para acompanhar as atividades sugeridas no PPP.” G3*

#### 9.2.2. Como os gestores retratam a forma como é incentivado o lúdico no PPP da escola

Toda escola tem objetivos que deseja alcançar, metas a cumprir e sonhos a realizar. O conjunto dessas aspirações, bem como os meios para concretizá-las, é o que dá forma e vida ao chamado Projeto Político-pedagógico - o famoso PPP.

O PPP ganha a força de um guia - aquele que indica a direção a seguir não apenas para gestores e professores mas também funcionários, alunos e famílias. Ele precisa ser completo o suficiente para não deixar dúvidas sobre essa rota e flexível o bastante para se adaptar às necessidades de aprendizagem dos alunos.

Quando os gestores foram indagados sobre como ocorre o incentivo do lúdico no PPP da escola, na sua maioria foi relatado que ainda falta ajustes para que dentro desse projeto haja claramente o incentivo na utilização dessa ferramenta. Para G1 *“em relação ao lúdico ainda falta mais incentivo por parte, tanto da coordenação pedagógica quanto da gestão para que os professores explorem esse recurso e introduzam o lúdico nas suas metodologias”*. O G2 relata que ainda não viu nada escrito a respeito das metodologias utilizadas nas aulas de Língua Espanhola, diz *“eu ainda não vi nada escrito referente a aprendizagem da língua espanhola, nenhuma forma, no PPP não notei. Precisamos rever essa situação”*.

O participante G3 já relata que a presença do lúdico está inserido dentro da metodologia de cada professor, principalmente nas disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Espanhola, Geografia e Matemática. Mas que fica a critério de cada docente de como ele vai desenvolver essa prática, afirma *“não há uma forma ou sugestão específica para o professor trabalhar a ludicidade, fica a critério de cada docente.”* (G3).

Assim, o projeto político-pedagógico apresenta o desafio de ser mais claro e transparente quanto a utilização do lúdico na metodologia do professor de Língua Espanhola e dos demais docentes. Incentivo a formação de professores quanto a utilização dessa prática e sugestões de atividades exclusivamente lúdicas.

Outro fator que dificulta o acompanhamento da equipe gestora a prática do docente é que não há HTP, segundo G3 *“fica faltando detalhar as atividades, os objetivos a serem atingidas, as metodologias a serem utilizadas e até as intervenções que o professor poderia fazer. Seria feito tudo isso em outro momento, por exemplo no HTP. O HTP seria para acompanhar as atividades sugeridas no PPP”*.

Como já foi relatado pelo coordenador pedagógico C3 não há acompanhamento das práticas dos docentes de forma sistemática, porque não é realizado o HTP na escola. Isso dificulta na orientação e no planejamento pedagógico. Segundo C3 *“temos pretensão de fazer, mas devido o horário dos professores, o fato deles trabalharem em outras escolas, as vezes até em outro município nunca conseguimos fazer esse acompanhamento da forma como deveria ser o HTP”*.

Pergunta 4: Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula?

*“O lúdico na Língua Espanhola é fundamental, porque você pode ouvir uma música, ver um vídeo de um espanhol cantando e ao mesmo tempo você está vendo aqui a escrita, o som, isso é animador, porque a própria música em si ela já é contagiante, a música espanhola e aí você visualizar isso é muito legal, então o lúdico dentro do ensino aprendizagem da língua estrangeira, especificamente em espanhol, você precisa exercitar, a aula em si não vai garantir com que o aluno aprenda a falar, aprenda essa língua, mas quando o professor incrementa as aulas com o lúdico ele consegue captar muito mais rápido, porque você não está só vendo o professor falar, mas você está ouvindo, você está exercitando aquilo. Então, os vídeos que são com animações que a professora traz, que passa para os alunos, as músicas que ela traz e trabalha com os alunos, isso mostra tanto a força que tem o lúdico para essas disciplinas, que a partir do momento que o professor faz isso, a*

*gente percebe o quanto os alunos interagem na hora que os alunos se apresentam. Eles conseguem captar de uma forma tão forte que sai perfeito, por que o professor trabalhou a questão da ludicidade, porque se ela ficar só falando, eles não irão entender muito, a língua estrangeira você precisa ouvir e praticar da forma como ela é falada, parecido com a Língua Portuguesa, mas na nossa língua nós já estamos ambientadas com ela, outras línguas, você precisa está o tempo todo ouvindo e vendo pra você vê como é que funciona. O lúdico é fundamental no processo ensino e aprendizagem da língua espanhola, sem a ludicidade fica praticamente muito complicado o professor conseguir passar a informação que ele está querendo para o aluno e para o aluno captar isso sem o lúdico fica mais difícil. Então é indispensável que o lúdico esteja nas aulas de língua estrangeira.” C1*

*“O lúdico motiva os alunos. Geralmente o professor ainda usa aquela metodologia de utilizar só a lousa ou o livro didático. Logo, quando você sai dessa tradição e vai para a utilização do lúdico, que você proporciona outros tipos de aula ao aluno, a utilização de outros materiais, outros tipos de práticas o aluno se sente motivado a aprender, porque ali vai se proporcionar um momento onde eles irão poder realmente mostrar o que eles estão aprendendo no momento e quando fica apenas na questão da teoria, que é o uso apenas da lousa ou do livro didático, muitos se desmotivam mesmo. Então o lúdico é bom por isso, porque permite com que ele mostre ali o que realmente ele aprendeu e eles têm mais satisfação no momento da aula, principalmente quando se trata de uma língua estrangeira. Dificilmente o professor quando trabalha o lúdico em sala de aula o aluno não vai captar, ele não vai adquirir aquele conhecimento que o professor está querendo passar pra ele, é muito difícil. Porque o lúdico desde a educação infantil chama a atenção e no ensino médio não é diferente. Nós trabalhamos com adolescentes, jovens e adultos. O lúdico, quando você mostra uma aula com ludicidade, isso chama atenção do aluno, você chamar atenção do aluno já é o primeiro ponto que favorece a aula. Segundo, se eu estou chamando a atenção do aluno e eu estou passando aquela aula com a*

*ludicidade pra ele, isso favorece a aprendizagem, a fixação do conteúdo, vai favorecer, porque o professor não está só na teoria, ele está mostrando de fato, como é que funciona as coisas, aqui o aluno está vendo e está ouvindo, ele está praticando também, a partir do momento que ele ouve, ele vê, ele pratica, dificilmente isso vai dá errado, com raras exceções, porque também não dá pra você conseguir cem por cento dos nossos alunos, mas se você consegue a maioria e essa maioria aprende é porque está funcionando e isso prova que o lúdico é fundamental pra que esse aluno tenha essa pratica para que ele possa captar o que o professor está ensinando e ele consegue. Aqui a escola temos um exemplo, frequentemente vemos os alunos exercitando o espanhol, com música, eles trazem o violão e eles ficam ensaiando, cantando musicas em espanhol, isso é lúdico. Eles aprendem isso com a professora, a professora dá dicas. Logo percebemos isso na prática e quando você ouve você fixa melhor as coisas, a música estimula muito o aluno, é impressionante o quanto o motiva, porque fixa na memória dele, no inconsciente dele e aquilo fica persistindo na memória. Aqui a tarde tem grupos de alunos que as vezes eu me aproximo, eles estão com o violão tocando e cantando e quando eu vejo é uma música em espanhol, então está funcionando. As vezes até me assusto, porque quando eu penso que é uma outra musica, quando eu me aproximo, percebo eles estão cantando uma música em espanhol. Tem alunos que se destacam nessa língua, é impressionante! Está funcionando a ludicidade, a pratica em si está funcionando.” C2*

*“O lúdico pode motivar não só na Língua Espanhola, mas em qualquer outra disciplina, porque essas práticas prendem a atenção do aluno. Faz com que o aluno desperte até um talento dele, na questão de cantar, criar jogos, enfim, o lúdico contribui para o aprendizado de forma geral. A utilização da ludicidade torna as aulas mais significativas, de repente a utilização de um teatro para treinar a conversação em espanhol certamente motivaria o aluno. Motivar no sentido de fazer o aluno perceber que ele vai precisar desses conhecimentos para a vida, um dia ele pode viajar pra outro país, trabalhar em uma grande empresa,*

*agencias de turismo, por exemplo. Pra isso, ele precisa se interessar e o lúdico pode facilitar esse processo. A prática lúdica é muito importante, porque desperta um interesse maior do aluno, ajuda na concentração, ele fixa mais o olhar, ele se interessa. O aluno gosta disso, de cantar, o aluno gosta de dançar, ele gosta de aulas práticas. Então, essa prática educacional, eu penso que deveria ser bem mais trabalhada nas escolas como forma de integrar os alunos. Para ter uma integração maior e fazer com que eles melhorem em questão de aprendizagem e o próprio desempenho. O lúdico torna as aulas mais atrativas, menos monótona. A grande maioria se interessa mais quando tem uma prática diferenciada, principalmente os alunos da noite, que já vem cansado, precisa sim dessa motivação. Seria muito interessante que os professores trabalhassem sempre com essa ferramenta, o lúdico.” C3*

### 9.2.3 O que os coordenadores pedagógicos falam a respeito do lúdico como fator motivacional nas aulas de Língua Espanhola

Na sociedade de mudanças aceleradas, em que vivemos, somos sempre levados a adquirir novas habilidades, já que é o indivíduo a unidade básica de mudança. A utilização de estratégias lúdicas, no processo pedagógico, desperta o interesse do aluno e, através da aplicação de atividades lúdicas, promove-se um ensino significativo.

Para o coordenador C1 *“o lúdico na Língua Espanhola é fundamental”*. A ludicidade pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida do estudante de Língua Espanhola. O participante C2 fica impressionado nos resultados que essa ferramenta pode proporcionar *“as vezes até me assusto, porque quando eu penso que é uma outra musica, quando eu me aproximo, percebo eles estão cantando uma música em espanhol. Tem alunos que se destacam nessa língua, é impressionante! Está funcionando a ludicidade, a pratica em si está funcionando.”* (C2)

Nesse sentido, o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade. Afirma o participante C3 *“a utilização da ludicidade torna as aulas mais significativas”*. No entanto, pode motivá-lo, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social,

pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento:

*“Motivar no sentido de fazer o aluno perceber que ele vai precisar desses conhecimentos para a vida” (C3)*

Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

Pergunta 5: Como ocorre o incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola?

*“A proposta do ensino médio que está no PPP traz esse tipo de ações que são as aulas inovadoras que a gente coloca. Quando falamos de aulas inovadoras, o lúdico está lá presente no PPP, porque não conseguimos imaginar uma aula inovadora sem o lúdico, nas suas várias formas de se apresentar. Com certeza está registrado no PPP, documentado no PPP e tanto é que os professores trabalham e principalmente o professor de língua espanhola trabalha o lúdico. Isso é uma das nossas preocupações para o professor não ministrar somente aula expositiva, a aula tradicional, a inovação, o lúdico está presente no PPP com certeza. Documentado e socializado com todo mundo.” C1*

*“Acredito que o lúdico vem sendo trabalhado através dos projetos, por exemplo, dentro da disciplina de arte tem tido bastante atividades, nas oficinas de Língua Portuguesa e nas aulas de Educação Física, para se trabalhar esse lúdico. O incentivo vem sendo dessa forma.” C2*

*“O que foi socializado do último PPP elaborado na escola tem esse incentivo da utilização do lúdico, onde foi solicitado dos próprios alunos. Quando o PPP é elaborado é feita algumas perguntas, uma entrevista tanto para os docentes, como para os discentes, funcionário em geral, pais, comunidade, enfim. Os alunos sempre pedem umas aulas mais interessantes, as vezes eles reclamam que tem professor que não conseguem fazer com que eles se interessem. Por outro lado, tem professor que consegue perceber isso. Dentro do PPP tem alguns projetos que a gente já delimitou, mas sempre é deixado em aberto para*

*acontecer de acordo com a necessidade. Mas alguns já existem, por exemplo, temos o projeto dos jogos estudantis, que é um projeto interdisciplinar, mas infelizmente ele ainda não foi desenvolvido como deveria, geralmente acontece somente os jogos. Mas já foi feito um projeto que está no PPP que envolve todas as disciplinas, inclusive o espanhol e que dá essa margem, esse incentivo para se trabalhar o lúdico. A falta de tempo acaba não acontecendo.” C3*

#### 9.2.4 O que os Coordenadores pedagógicos retratam a respeito do incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola

O PPP é um instrumento que tende ajudar a encarar os desafios do dia-a-dia da escola de uma forma sistematizada, consciente, científica e participativa. É o caminho mais acertado para reelaborar a escola, dando sentido às suas intenções e objetivos.

Quando se indaga os participantes a respeito de como ocorre o incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola, o coordenador C1 afirma “*a proposta do ensino médio que está no PPP traz esse tipo de ações que são as aulas inovadoras que a gente coloca. Quando falamos de aulas inovadoras, o lúdico está lá presente no PPP, porque não conseguimos imaginar uma aula inovadora sem o lúdico*”

O participante C2 diz “*acredito que o lúdico vem sendo trabalhado através dos projetos, por exemplo, dentro da disciplina de arte tem tido bastante atividades, nas oficinas de Língua Portuguesa e nas aulas de Educação Física, para se trabalhar esse lúdico*”.

O PPP não é um conjunto de planos e projetos de professores, muito menos um documento que trata das diretrizes pedagógicas da instituição educativa, mas sim um produto característico que reflete a realidade da escola, colocado em um contexto mais aberto que a influência e que pode ser por ela influenciado. (Veiga 1991, p.21)

A coordenadora C3 fala sobre a elaboração do PPP:

*“Quando o PPP é elaborado é feita algumas perguntas, uma entrevista tanto para os docentes, como para os discentes, funcionário em geral, pais, comunidade, enfim.” (C3)*

Quando elaborado em conjunto, o PPP consegue-se articular várias dimensões que precisam ser colocado em prática. Para tanto, o espaço escolar como local de



debate, tomada de decisões, discussões, onde permitem que professores, funcionários, pais e alunos apontem seus interesses, suas exigências. A participação favorece a autonomia da escola.

Os coordenadores afirmam que há o incentivo da utilização do lúdico no PPP, presente nas oficinas, aulas ministradas e atividades extras desenvolvidas pelos professores. O professor de Língua Espanhola fica dentro desse quadro. A coordenadora C3 complementa *“já foi feito um projeto que está no PPP que envolve todas as disciplinas, inclusive o espanhol e que dá essa margem, esse incentivo para se trabalhar o lúdico. A falta de tempo acaba não acontecendo”*. Aponta a falta de tempo de realizar as oficinas, de modo que essas atividades não são devidamente realizadas.

Pergunta 5: Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula?

*“O lúdico é muito importante para motivar o aluno, com a utilização de dança, musica, teatro a maioria se interessa. Tudo isso consegue motivar os alunos. Dá para se notar isso aqui mesmo na escola, por meio do lúdico os alunos cantam o espanhol fluentemente, gravam vídeos e postam no Facebook cantando em espanhol, eles levam violão para a escola e cantam nos corredores da escola várias músicas, inclusive em espanhol, fazem várias apresentações culturais na escola cantando na Língua espanhola. Tudo isso demonstra que o lúdico é importante dentro do processo ensino aprendizagem da minha disciplina.” P*

9.2.5 O que o professor fala sobre como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola

Quando se propõe na aula uma atividade lúdica relacionada com elementos específicos de aprendizagem (requisito fundamental para que essa atividade seja didática e não somente lúdica), cria-se um âmbito de experiência motivador que atende às necessidades psicológicas e às características de desenvolvimento do aluno. Para a professora P *“o lúdico é muito importante para motivar o aluno, com a utilização de dança, musica, teatro a maioria se interessa”*.

A partir de um contexto hipotético e sempre altamente motivador, as atividades lúdicas provocam uma necessidade real de comunicação no qual o estudante terá de usar determinados conteúdos linguísticos para participar da atividade. A professora P demonstra essa influência na seguinte fala:

*“Dá para se notar isso aqui mesmo na escola, por meio do lúdico os alunos cantam o espanhol fluentemente, gravam vídeos e postam no Facebook cantando em espanhol, eles levam violão para a escola e cantam nos corredores da escola várias músicas, inclusive em espanhol, fazem várias apresentações culturais na escola cantando na Língua espanhola.”* (P).

E esta necessidade, autêntica e imediata, produz-se porque no momento da atividade o aluno tem de valer-se dos recursos aprendidos na língua estrangeira para, principalmente realizar algo que lhe agrada e lhe divirta: já não é a necessidade de responder ao professor, à escola, aos pais, ou então de aprovar, reprovar ou qualquer outra coisa, senão uma genuína necessidade de comunicação. Completa *“Tudo isso demonstra que o lúdico é importante dentro do processo ensino aprendizagem da minha disciplina”* (P).

A atividade lúdica não é somente motivadora, vai mais além, provoca uma necessidade de uso da língua muito parecida à que se produz numa situação real de comunicação, de maneira que quando aparecer essa situação real, os processos mentais e emocionais que estarão em jogo serão os mesmos que os já praticados e desenvolvidos em sala de aula.

Pergunta 6: Como as práticas lúdicas favorecem a sua metodologia em sala de aula?

*“Tem aluno que gosta da utilização de práticas lúdicas na minha disciplina, tem aqueles que se interessam a aprender, mas tem alguns que não. Aqueles que mais se motivam são aqueles que os pais, a família apoiam. Os outros que não se interessam, na sua maioria, não têm uma cultura de leitura, não tem internet em casa, vêm de família desestruturada, esses demonstram pouco interesse. Mesmo alguns com desinteresse, eles conseguem ter uma boa média e um bom aproveitamento em sala de aula, porque o lúdico favorece. Eu preciso*

*cumprir o conteúdo programático do Estado, eu tento mesclar a teoria com a prática, a pratica é realizada através do lúdico.” P*

9.2.6 O que o professor de Língua Espanhola retrata sobre o favorecimento das praticas lúdicas na própria metodologia

A importante missão de melhorar a educação no Brasil, em especial em Ipixuna do Pará, está repleta de grandes desafios. Um deles é o absoluto desinteresse por parte de muitos alunos. A professora P cita isso em sua resposta *“tem aluno que gosta da utilização de práticas lúdicas na minha disciplina, tem aqueles que se interessam a aprender, mas tem alguns que não.”*

Há muitos motivos para essa falta de interesse. Um deles é que a atenção dos alunos está mais voltada para a Internet e os programas de televisão do que para os estudos ou mesmo a falta de acompanhamento da família nesse contexto. Segundo P *“os outros que não se interessam, na sua maioria, não têm uma cultura de leitura, não tem internet em casa, vêm de família desestruturada, esses demonstram pouco interesse”* Trata-se de um problema enfrentado por professores de todo o mundo, não sendo um fenômeno exclusivamente brasileiro.

A professora afirma que mesmo com alguns alunos que se desinteressam nas aulas, eles ainda conseguem uma boa média, porque o lúdico beneficia o processo de ensino e aprendizagem, diz *“mesmo alguns com desinteresse, eles conseguem ter uma boa média e um bom aproveitamento em sala de aula, porque o lúdico favorece”*.

Pergunta 7: Que efeitos a utilização do lúdico produz na aprendizagem dos alunos nas aulas de Língua Espanhola?

*“Percebo que os alunos demonstram o aprendizado deles quando postam vídeos no YouTube e Facebook cantando em espanhol, eles cantam nas praças, nos corredores da escola. Esse é o efeito da utilização do lúdico nas aulas de Língua Espanhola e na vida do aluno.”*

*P*

### 9.2.7 O que o professor fala a respeito dos efeitos que o lúdico produz na aprendizagem dos alunos de Língua Espanhola

Quando se aplica atividades lúdicas em sala deve haver a consciência de que não há possibilidade de dar receitas. 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. Como efeitos da utilização do lúdico nas aulas de Língua Espanhola, a professora P percebe benefícios que se estendem da sala de aula a própria comunidade.

Quando o professor tem em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, quando ele respeita o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração, com certeza terá um resultado favorável no processo ensino aprendizagem. Os efeitos positivos que foram percebidos pelo professor:

*“Percebo que os alunos demonstram o aprendizado deles quando postam vídeos no YouTube e Facebook cantando em espanhol, eles cantam nas praças, nos corredores da escola. Esse é o efeito da utilização do lúdico nas aulas de Língua Espanhola e na vida do aluno.”*

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.

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, cantar ou dançar, 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.

Pergunta 8: Como a utilização do lúdico pode ajudar o aluno a compreender textos, desenvolver a oralidade e a escrita na Língua Espanhola?

*“Os alunos têm dificuldade de interpretação de texto na Língua Espanhola, bem como em Língua Portuguesa, porque não tem o hábito da leitura. Apesar disso, ainda consigo que a maioria tenha um bom desempenho. Trabalho muitos textos com imagens e quando eu trabalho esse tipo de texto eles tem uma facilidade maior. Por meio das imagens eles conseguem interpretar melhor, fazer aquela leitura visual. Quando se trata da escrita, o aluno tem muita dificuldade quando tem que escrever com suas próprias palavras, porque não é uma língua materna. Creio que para o aluno aprender melhor a Língua Espanhola deveria começar a ensinar desde o ensino fundamental, porque não dizer que ele deveria ter contato com essa língua desde a infância, no ensino infantil. Ai sim, ele teria uma boa base, assim ele conseguiria aprender melhor e a falar e escrever sem dificuldade. Aqui no Brasil se começa ensinar a Língua Espanhola no 1º ano do Ensino Médio, assim eles apresentam muita dificuldade de aprender a falar e escrever fluente. O básico eles conseguem, mas a competência comunicativa não. Aqueles que têm total interesse conseguem desenvolver a oralidade por meio da música, conseguem se comunicar com os outros colegas. Considero que a maior dificuldade é na escrita da Língua Espanhola. Oralidade eles têm pouca dificuldade.” P*

9.2.8 O que o professor relata a respeito de como o lúdico pode ajudar os alunos a compreender textos, desenvolver a oralidade e a escrita na Língua Espanhola

Quando se pergunta sobre como o lúdico pode ajudar o aluno a compreender textos, desenvolver a oralidade e a escrita na disciplina de Língua Espanhola, logo se é colocado sobre a grande dificuldade que o aluno tem de interpretar e se comunicar. A professora P relata: *“os alunos têm dificuldade de interpretação de texto na Língua Espanhola, bem como em Língua Portuguesa, porque não tem o hábito da leitura” (P).*

Cabe ao professor buscar atividades que possam envolver o aluno, dando oportunidade de internalizar as informações dadas de maneira que sejam significativas para ele e proporcionem assimilação do conteúdo estudado:

*“Apesar disso, ainda consigo que a maioria tenha um bom desempenho. Trabalho muitos textos com imagens e quando eu trabalho esse tipo de texto eles tem uma facilidade maior. Por meio das imagens eles conseguem interpretar melhor, fazer aquela leitura visual” (P).*

A ludicidade deve ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. A professora P utiliza para desenvolver a oralidade ferramenta lúdicas, como a música: *“aqueles que têm total interesse conseguem desenvolver a oralidade por meio da música, conseguem se comunicar com os outros colegas” (P).*

Portanto, as atividades planejadas, elaboradas e aplicadas pela professora foram de extrema importância na construção de uma aprendizagem sólida, percebe-se que com as atividades lúdicas pós- leitura, os alunos irão tendo maior aceitabilidade nas leituras.

Desta forma o professor estará proporcionando ao aluno momentos para desenvolver suas próprias estratégias de aprendizagem. Pois, através da ludicidade o aluno forma conceitos, estabelece relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimula seu raciocínio no desenvolvimento que exigem reflexão, vai se socializando, se sente mais a vontade, mais motivado, aprende e conseqüentemente melhora seu desempenho. Mas, vale salientar que tais atividades só terão o seu devido valor, se o professor estiver preparado para realizá-las e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos das mesmas.

A professora P faz uma crítica sobre o ensino da Língua Espanhola no contexto brasileiro, em que se começa a ensinar a língua somente a partir do 1º ano do ensino médio. Isso, na visão dela, dificulta o aprendizado porque o aluno vem sem nenhuma base do ensino fundamental e ela acredita que fica difícil ensiná-los para que todos saiam do ensino médio falando fluentemente essa língua estrangeira:

*“Aqui no Brasil se começa ensinar a Língua Espanhola no 1º ano do Ensino Médio, assim eles apresentam muita dificuldade de aprender a falar e escrever fluente. O básico eles conseguem, mas a competência comunicativa não.” (P).*

Ela também considera que na oralidade os alunos tem mais facilidade, a parte que há mais dificuldade é na escrita, diz: “*considero que a maior dificuldade é na escrita da Língua Espanhola. Oralidade eles têm pouca dificuldade*”. (P)

Por conseguinte, é perceptível a necessidade que a escola num todo – educadores, coordenadores e direção – se coloquem como participantes, mas principalmente os educadores, os quais acompanhando todo o processo e sendo mediadores dos conhecimentos através das práticas lúdicas, a fim de que estas possam ser reelaboradas de forma rica e prazerosa e possa minimizar essas dificuldades relatadas.

#### 9.2.9 Resultado sobre o segundo objetivo

Neste segundo objetivo, constatou-se que tanto coordenador pedagógico, gestor, professor e aluno acham importante a utilização do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem. Porém, não há um incentivo claro no PPP da escola, afirmam os gestores. Eles dizem também que as atividades lúdicas são realizadas a critério do professor, ele pode utilizar ou não. Não há uma política de conscientização sobre a importância do lúdico, bem como formações desse tipo constante aos docentes. Logo, sem esse incentivo e esclarecimento constantes na escola, muitos profissionais não dão prioridade a essas praticas na metodologia empregada em cada disciplina.

Os coordenadores pedagógicos esclarecem que há incentivo da utilização do lúdico nos projetos sugeridos pelo PPP, infelizmente muitas vezes essas ações não são realizadas por falta da gestão de tempo ou não são acompanhadas devido a falta da sistematização do HTP na escola. Isso dificulta a comunicação e a interação com o docente, visto que a pratica dos professores são expostas de forma aleatória e informal para os coordenadores.

Quando se vincula as praticas lúdicas ao ensino da Língua Espanhola se torna ainda mais importante, porque segundo os alunos não há como aprender a língua sem vinculá-la ao uso real. No entanto, as aulas sempre terão que ter uma aprendizagem significativa. Norteadas pelo prazer de aprender e interagir com o outro.

Segundo Brown (2001), o professor que faz uso da Abordagem Comunicativa passa a ser um mediador da aprendizagem; promove situações efetivas de uso da língua e atua como um conselheiro dos aprendizes. Encoraja a cooperação entre os alunos e a comunicação entre eles por meio de atividades, jogos e dramatizações, entre outros, de

forma que se preocupem não somente com o que dizer, mas como fazê-lo. Dessa maneira, os contextos social e cultural ganham maior importância, assim como as interações do tipo aluno-aluno. Com relação aos erros, o professor geralmente não corrige os alunos imediatamente, porém trabalha os erros como algo construtivo, retomados após as situações de prática em um segundo momento de produção ou uso da língua.

Um dos desafios da educação atual é encontrar meios que tornem o processo de aprendizagem ainda mais eficiente, e neste sentido refletir sobre a abordagem comunicativa, trazendo o lúdico como ferramenta no processo ensino-aprendizagem é uma questão bastante pertinente, uma vez que, este se perfaz em uma estratégia de estímulo no processo de elaboração do conhecimento e pode contribuir para ampliar diferentes habilidades operatórias, além disso, pode se pautar como ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos escolares.

Entende-se que a partir do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem é possibilitado ao aluno vivenciar diferentes experiências que envolvem a lógica e o raciocínio, permitindo atividades físicas e mentais que atuam para desenvolver a sociabilidade e estimular a afetividade, bem como reações cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Conforme pesquisa realizada fica claro que o uso do lúdico em aulas de Língua Espanhola é extremamente importante para uma aprendizagem significativa, baseada na abordagem comunicativa. Os participantes da pesquisa apontam a importância da utilização do lúdico como forma de motivação e interação dos alunos em sala de aula abordando também a eficácia no desenvolvimento cognitivo do aluno. É fácil perceber o quanto é necessário utilizar esse método para o ensino da Língua Espanhola nas escolas e a partir disso pode-se notar que a dificuldade dos alunos em compreender conteúdos dessa disciplina pode ser superada. O lúdico auxilia na compreensão do tema abordado e em suas aplicações no cotidiano.

Os profissionais da Escola Irmã Agnes Vincquier tem o lúdico como algo importante, uma vez que para a ludicidade acontecer dentro da metodologia do professor se faz necessário modificar as aulas e sair um pouco do tradicional, ou seja, o lúdico exige mais do professor, e muitas vezes se prefere não alterar as aulas e assim se manter no tradicional, mesmo sabendo que o lúdico é uma ferramenta favorável a aprendizagem dos alunos. Pois ele desenvolve as potencialidades intelectuais, físicas e



criativas, prezando pela interação social e interpessoal, possibilitando a participação, a interação, cooperação, o respeito mútuo, bem como abrangendo a análise crítica, reflexão, motivação e a participação, garantindo assim o prazer de aprender, respeitando as particularidades de cada um e o meio onde se encontram inseridos, gerando uma convivência natural, espontânea e responsável.

Para que se tenham bons resultados na formação de cidadãos autônomos, críticos e conscientes é preciso inovação na educação trabalhando de forma interativa professor x aluno despertando nos alunos o uso da criatividade. É no lúdico que se encontra a melhor forma de se conseguir interação e motivação dos alunos na busca do aprendizado.

### **9.3. O LÚDICO NA OPINIÃO DOS ALUNOS**

O homem, muitas vezes, nasce de uma brincadeira. Começa um jogo de sedução e logo a gravidez aparece. Quando nasce, o bebê faz um jogo de lágrimas e sorrisos para demonstrar seu desconforto ou felicidade, induzindo a mãe a satisfazer seus instintos primários, como fome e sede. Durante todas as fases a vida, a brincadeira está presente. O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e, ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para socialização, observação de comportamentos e valores.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (Pinto e Tavares, 2010, p. 233).

A ludicidade entra neste espaço como integrador e facilitador da aprendizagem, como um reforço positivo, que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e a autoestima; explora a criatividade e, ainda, permite extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom. Com a passagem do tempo, as pessoas deixam de brincar, ou brincam apenas de vez em quando, como se a diversão espontânea não fizesse mais parte de seu mundo. Mas quem trabalha com educação sabe: seja na educação infantil, no ensino fundamental (séries iniciais ou finais), no ensino de jovens e adultos, ou na universidade, em qualquer espaço, sempre cabe uma brincadeira lúdica. O terceiro objetivo específico buscava conhecer a opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem.

Pergunta 4: Que dificuldades você tem nas aulas de Língua Espanhola?

*“Não tenho dificuldades, porém é notório que os professores sempre buscam trazer coisas novas para a sala de aula, como novas formas de aprendizado, tentando incluir a todos, inclusive aqueles que são especiais.” A1*

*“A princípio, o modo de pronunciar as palavras, até a forma de mexer a boca é diferente, e isso dificulta o entendimento. Além disso, interpretar os textos em espanhol é bem difícil pelo fato de muitas palavras se assemelharem ao português, mas significados diferentes. Com isso, nos enganamos ao imaginar o significado e o que o texto quer expressar.”*

A2

*“Interpretar textos em espanhol.” A3*

*“Minha maior dificuldade é compreender algumas palavras para responder algo. Ler também para toda a sala é muito difícil, sempre sai algo errado. Fico muito nervosa.” A4*

*“Algumas dificuldades que encontro são em palavras que as vezes não sei o significado. E por sempre estudar português, torna-se difícil a escrita, pois me atrapalho quando vou escrever o assunto no caderno. Fora isso, nada mais.” A5*

*“Sim. Quando ela faz a prova de surpresa nas aulas de língua espanhola, quando pede o dever de casa que ficou para traz. Mesmo quando eu estudo entendo pouco, então o significado disso é que tenho grande dificuldade.” A6*

*“Tenho dificuldade de entender verbos e de falar em espanhol.” A7*

*“Entender a Língua Espanhola logo de cara não é tarefa fácil. A minha maior dificuldade é pronuncia-la de forma correta.” A8*

*“Muitas dificuldades, uma delas é aprender a colocar os verbos nas frases e falar em espanhol.” A9*

*“Não tenho dificuldades, gosto bastante das aulas, a professora ensina bem, as aulas são muito divertidas.” A10*

*“Minha dificuldade é de interpretar textos em espanhol e entender os assuntos que a professora passa.” A11*

*“Falar bem em espanhol, ler perfeito em espanhol e alguns muitos que não consegui aprender.” A12*

*“Acredito que seja a escrita e como ler os textos em espanhol.” A13*

*“Na parte da escrita, também tenho dificuldade na hora de interpretar.” A14*

*“Falar em espanhol e cantar. Nem tudo eu entendo o que a professora fala. Tenho dificuldade na escrita também.” A15*

*“Apenas nas pronúncias de algumas palavras, porque não estou acostumado no meu dia a dia com a Língua Espanhola.” A16*

*“As pronúncias das palavras, pois tem palavras que nós achamos que se pronuncia de um jeito e é de outro. O modo de falar é muito enrolado, tem que ter todo um modo. A leitura é muito complicada também.” A17*

*“Tenho mais dificuldade na escrita, pois pratico mais a leitura.” A18*

*“A dificuldade que tenho na aula de espanhol é a pronúncia. Pronunciar as palavras em espanhol, pois as palavras são escritas de uma forma, mas a pronúncia é diferente.” A19*

### 9.3.1 O que os alunos relatam sobre as dificuldades que eles têm nas aulas de Língua Espanhola

O primeiro questionamento feito aos alunos foi quais dificuldades eles encontram nas aulas de Língua Espanhola. Apresentaram dificuldades variadas, uns também disseram que não tinham dificuldades. Os principais problemas encontrados foram na compreensão e interpretação de texto, o modo de pronunciar as palavras em espanhol, falsos cognatos e escrever textos em Língua Espanhola.

Dois alunos dizem não ter dificuldades:

*“Não tenho dificuldades, porém é notório que os professores sempre buscam trazer coisas novas para a sala de aula, como novas formas de aprendizado, tentando incluir a todos, inclusive aqueles que são especiais.”* (A1)

*“Não tenho dificuldades, gosto bastante das aulas, a professora ensina bem, as aulas são muito divertidas.”* (A10).

Os discentes reclamam bastante sobre a dificuldade de compreensão e interpretar textos em Língua Espanhola:

*“Interpretar textos em espanhol.”* (A3).

*“Minha maior dificuldade é compreender algumas palavras para responder algo.”* (A4).

Entre outras problemáticas abordadas está a dificuldade na pronuncia de palavras em espanhol *“A dificuldade que tenho na aula de espanhol é a pronúncia. Pronunciar as palavras em espanhol, pois as palavras são escritas de uma forma, mas a pronúncia é diferente.”* (A19) e a dificuldade na escrita de textos *“Tenho mais dificuldade na escrita, pois pratico mais a leitura.”* (A18).

Quando foi proposta essa pergunta no questionário, investigaram-se primeiramente, quais são as dificuldades recorrentes a esses aprendizes. Com base nessas respostas, constatou-se que os aprendizes do 3º ano do ensino médio apresentam maiores dificuldades em aspectos gramaticais, como os verbos, falsos cognatos, compreensão e interpretação de texto, oralidade e produção textual na Língua Espanhola.

Para Gardner (1995, p. 67), a inteligência é a habilidade para resolver problemas ou criar produtos que sejam significativos em um ou mais ambientes culturais. Ele apregoa que as habilidades humanas são organizadas verticalmente e que

cada indivíduo tem graus variados de cada tipo de inteligência, as quais são independentes uma das outras, muito embora não funcionem isoladamente.

Entende-se que Gardner oferece uma opção teórica para o progresso do sistema educacional, priorizando as individualidades e necessidades do aluno e contemplando, assim, as múltiplas inteligências. Como o conhecimento é organizado em fases e cada indivíduo é único e tem sua maneira peculiar de aprender, nada mais coerente que ensinar de modo diversificado, a fim de contemplar as distintas formas de inteligência, ou seja, de aprender.

Pergunta 5: Como essas atividades lúdicas podem ajudar você a aprender a Língua Espanhola?

*“Essas formas são essenciais para o meu bom aprendizado, pois são necessárias para mostrar a cultura espanhola, as práticas, costumes e meio de vida no país que se fala espanhol.” A1*

*“Muitas vezes, a maioria das aulas, por ter uma rotina monótona, o aluno acaba perdendo o interesse por estudar, tendo preguiça de resolver as atividades. Com isso, quando o professor traz algo lúdico, diferente, divertido, os alunos se interessam mais em estudar, por achar a aula interessante. Concomitantemente o seu conhecimento melhora.”*

A2

*“Essas atividades chamam mais a minha atenção e me ajuda a entender melhor a língua espanhola.” A3*

*“Atividades lúdicas ajudam de todas as formas, porque se não tivesse essas atividades pra gente praticar ficaria difícil. Por exemplo, cantar uma música... pra eu cantar em espanhol tenho que praticar muito, no entanto, a partir de algum tempo eu consigo entender tudo. Por isso, não só a música, mas toda prática lúdica ajuda-nos a entender melhor o espanhol.” A4*

*“Atividades lúdicas ajudam de forma que quando o professor passa o trabalho nós nos interessamos mais a aprender como é uma palavra, por exemplo. Não torna as aulas chatas, como só escrever o assunto e fazer exercícios, com atividades lúdicas ficamos mais a vontade, torna a aula*

*mais dinâmica e aprendemos coisas que talvez na aula teórica nós não iríamos aprender.” A5*

*“Ajudam aprender a língua espanhola, mas se deveria fazer um curso fora da escola. Nas aulas vagas alguém poderia nos ajudar a aprender as atividades de espanhol. Isso é uma garantia para o melhor aprendizado.” A6*

*“Nessas atividades os alunos devem ser claros quando estiverem em suas apresentações, para que as pessoas possam entender o que eles estão querendo dizer.” A7*

*“A música é como se fosse a própria aula de espanhol, quando conseguimos entender fica parecendo que vamos até o céu de forma que não dá para explicar.” A8*

*“As atividades lúdicas ajudam saber muitas palavras através das músicas, como canções que nós conhecemos em português. As brincadeiras ajudam a ter um aprendizado melhor nas aulas de espanhol.” A9*

*“Elas ajudam a me comunicar melhor, me deixa mais a vontade, consigo aprender melhor, consigo aprender as palavras, as coisas parecem ser mais simples.” A10*

*“Essas atividades ajudam muito, pois fica melhor de se entender a Língua Espanhola, fica mais fácil e mais interessante. Porque não se aprende com somente aulas teóricas, brincando também se aprende e as vezes mais rápido e melhor, principalmente a língua estrangeira.” A11*

*“Ajuda a aprender por meio das danças, a linguagem, a cultura, a comida, fala em Língua Espanhola.” A12*

*“Eu tento me identificar com a música, tornando assim um objeto prático para conseguir melhorar, na escrita e na leitura. Assim tenho mais facilidade de me aprofundar e melhorar na Língua Espanhola.” A13*

*“Quando se fala de teatro, de dança e de música, faz com que coloquemos em prática nosso conhecimento, me dá mais interesse, me faz praticar integralmente o ensino.” A14*

*“Praticando nas músicas e diálogos em espanhol. Os trabalhos em grupo ajudam bastante, a explicação da professora, entre outras.” A15*

*“Porque as atividades lúdicas como danças, música, culinária aprendemos a cultura de outros lugares e com isso estimula a sempre buscar coisas novas e querer aprender cada vez mais.” A16*

*“Através do prazer de está fazendo algo de diferente. Quando cantamos uma música em espanhol, a letra fica gravada na mente de tanto você ouvir, ensaiar e ler. Já é automático o nosso cérebro memorizar a música e as palavras nela contida.” A17*

*“Essas atividades ajudam bastante, pois os alunos interagem mais com essas atividades e aprendem bastante.” A18*

*“Quando a gente ouve uma música em espanhol que tem a melodia bonita, porém a letra a gente não entende nada, pelo menos a mim desperta curiosidade de saber o que a letra quer dizer. Musica, culinária, danças chamam atenção de todo o público, seja ele jovem, adulto ou infantil e sem contar que cantar é o que eu mais amo fazer...” A19*

### 9.3.2 O que os alunos falam a respeito de como as atividades lúdicas podem ajudar na aprendizagem da Língua Espanhola em sala de aula

Essas respostas, não mais importante que as demais, mas de grande valia para a análise, retratará, diante da opinião dos alunos do 3º ano do ensino médio, a contribuição da ludicidade para a aprendizagem nas aulas de Língua Espanhola.

Para grande parte dos participantes a ludicidade proporciona uma aceleração da aprendizagem, mais prazer na hora das aulas, causando assim um bem estar. Além disso facilita a compreensão da cultura, dos costumes dos países que falam a Língua Espanhola e dos conteúdos ministrados pelo professor da disciplina.

Segundo o A1 *“Essas formas são essenciais para o meu bom aprendizado, pois são necessárias para mostrar a cultura espanhola, as práticas, costumes e meio de vida no país que se fala espanhol.”*

As atividades lúdicas tem um grande benefício que é promover a integração de todos os educandos em um mesmo objetivo. É algo que facilita o desenvolvimento

cognitivo do aluno. O (A11) *“Essas atividades ajudam muito, pois fica melhor de se entender a Língua Espanhola, fica mais fácil e mais interessante. Porque não se aprende com somente aulas teóricas, brincando também se aprende e as vezes mais rápido e melhor, principalmente a língua estrangeira.”*

Uma parte necessária a ser destacada nesse momento se refere a todas as opiniões favoráveis a essa prática motivadora da aprendizagem, pois *“atividades lúdicas ajudam de forma que quando o professor passa o trabalho nós nos interessamos mais a aprender como é uma palavra, por exemplo. Não torna as aulas chatas, como só escrever o assunto e fazer exercícios, com atividades lúdicas ficamos mais a vontade, torna a aula mais dinâmica e aprendemos coisas que talvez na aula teórica nós não iríamos aprender.”* (A5)

Além disso, é notável para os alunos o envolvimento e o interesse quando executadas essas atividades: *“Essas atividades ajudam bastante, pois os alunos interagem mais com essas atividades e aprendem bastante.”* (A18).

Os avanços referentes a inserção dessas práticas realmente são perceptíveis constantemente. O A19 diz *“Quando a gente ouve uma música em espanhol que tem a melodia bonita, porém a letra a gente não entende nada, pelo menos a mim desperta curiosidade de saber o que a letra quer dizer. Musica, culinária, danças chamam atenção de todo o público, seja ele jovem, adulto ou infantil e sem contar que cantar é o que eu mais amo fazer...”*. A aprendizagem começa a fazer sentido na vida do aluno e ele percebe isso, e por perceber acaba se motivando e favorecendo ainda mais a busca pelo conhecimento dentro daquela área. Esse é um ponto muito importante se considerarmos que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) considera o ensino das competências socioemocionais, que incluem autoconfiança, colaboração, resiliência, entre outros.

Uma das atividades mais citadas foram os benefícios da música. O A13 *“eu tento me identificar com a música, tornando assim um objeto prático para conseguir melhorar, na escrita e na leitura. Assim tenho mais facilidade de me aprofundar e melhorar na Língua Espanhola.”*

Outro participante também fala sobre a aprendizagem que ele adquire por meio da música: *“A música é como se fosse a própria aula de espanhol, quando conseguimos entender fica parecendo que vamos até o céu de forma que não dá para explicar.”* (A8)



O fato apresentado pela fala dos participantes discentes engrandece a análise no momento em que se percebe em que o lúdico contribui significativamente com o desenvolvimento da aprendizagem dos mesmos de forma simplificada e ágil.

Notou-se que todos os participantes confiam no benefício das práticas lúdicas. Buscou-se saber de que forma isso pode contribuir na aquisição do conhecimento significativo do educando. Frisa o seguinte participante *“Muitas vezes, a maioria das aulas, por ter uma rotina monótona, o aluno acaba perdendo o interesse por estudar, tendo preguiça de resolver as atividades. Com isso, quando o professor traz algo lúdico, diferente, divertido, os alunos se interessam mais em estudar, por achar a aula interessante. Concomitantemente o seu conhecimento melhora.”* (A2)

A partir da análise geral das respostas, o lúdico pode contribuir não só apenas na vida acadêmica, mas, também na socialização desses educandos com o mundo em que vive. A partir do momento que os alunos se organizam informalmente no pátio da escola e começam a cantar, trazendo violões para a instituição, gravando vídeos e postando nas redes sociais, cantando em Língua Espanhola, percebe-se ainda mais a influência que essas práticas tem na vida dos jovens estudantes. Eles se sentem mais motivados e capazes de enfrentar a sociedade, entrar no mercado de trabalho e buscar realizações na vida. Uma boa aula, um bom professor faz a diferença nesse cenário. Basta acreditar e pensar em metodologias que realmente favoreçam esse aprendizado e o lúdico é uma dessas ferramentas.

### 9.3.3 Resultado sobre o terceiro objetivo

Os resultados obtidos confirmam as expectativas, permitiu-se conhecer práticas lúdicas que permeiam as aulas de Língua Espanhola na turma investigada. Para todos os alunos participantes a ludicidade é vista com tamanha importância. Eles veem nessa prática uma forma de facilitar a aprendizagem, de contribuir com a interação social, fazendo assim as aulas bem mais prazerosas e atrativas.

Compreendeu-se que o lúdico exerce um papel importante na aprendizagem dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento humano, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando a socialização, comunicação e a aprendizagem.

Entende-se que no desempenho das funções de educador é essencial que se lance mão de todas as ferramentas pedagógicas existentes para que o processo de aprendizagem se complete com eficiência, que os alunos não deixam de gostar da ludicidade ao adentrar no ensino médio e que apesar dos desafios cada vez mais complexos que compreendem a fase adulta, o brincar, o jogar, não podem se perder na caminhada.

Nesse sentido Vieira e Rodrigues (2016, p. 136) afirmam que:

Cabe ao docente estimular seus alunos através dos métodos lúdicos para que tenham um efetivo e prazeroso aprendizado. É necessário o abandono da estagnação tradicional dos instrumentos pedagógicos para que se forme um melhor, e mais dinâmico, ambiente escolar.

O lúdico estimula os alunos fazendo com que eles aprendam um determinado conteúdo através de novas experiências por meio de brincadeiras exercitando a mente e o corpo.

Com todos os benefícios que possui o lúdico vem a cada dia mais sendo inserida e ganha mais força dentro das instituições de ensino. Para Castro e Costa (2011, p. 26) “uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas”. Essas práticas de ensino fazem com que as aulas não se tornam monótonas e que os alunos não as realizem como se fosse um dever e sim como um prazer em aprender.

Por todas as razões aqui enunciadas finaliza-se a discussão concluindo que, o lúdico nas aulas de Língua Espanhola é relevante no contexto educacional de Ipixuna do Pará, pois facilita o processo ensino e aprendizagem dos discentes. A atividade lúdica “ocupa espaço bastante privilegiado nas prescrições documentadas” (Rocha, 2012, p. 214). Contribui com a motivação dos alunos, torna a aula mais significativa e aperfeiçoa as práticas pedagógicas dos professores de espanhol e porque não dizer de todos docentes das escolas, transformando as aulas em momentos mais dinâmicos e criativos.

Implica em um aprendizado mais preciso e satisfatório, valorizando assim o ensino de qualidade nas instituições e estabelecendo uma postura que colabora com o desenvolvimento biopsicossocial e cognitivo do aluno, pois tem como objetivo o processo ensino e aprendizagem, o aperfeiçoamento da prática educativa e o crescimento do professor dentro de sua carreira.

Finalmente, chega-se ao ponto de partida. A abordagem central desta pesquisa é responder ao seguinte problema da investigação: **Como o lúdico, na metodologia docente, influência na aprendizagem dos alunos do 3º ano do ensino médio da escola Irmã Agnes Vincquier (Ipixuna do Pará)?**

Percebeu-se ao longo da pesquisa que o lúdico é importante dentro do processo ensino e aprendizagem da Língua Espanhola. É uma ferramenta que ajuda na motivação do aluno para adquirir uma segunda língua. É que a ludicidade é algo que faz parte da vida de praticamente todos os seres humanos e são atividades presentes na história da humanidade que não pode ser negligenciado pela escola. Ao longo da pesquisa, verificaram-se diversos relatos dos participantes comprovando que por meio do lúdico o aluno se interessa mais pelo conteúdo. Essa ferramenta proporciona um ambiente escolar muito mais aconchegante e uma aprendizagem mais prazerosa. Segundo Vigotski (1991, p. 32)

(...) o poder do adulto deve ser reduzido porque a criança só pode constituir regras morais e conhecimentos quando está livre para chegar às suas próprias conclusões de forma autônoma.

Nesse sentido, os professores e educadores em geral precisam lançar um olhar diferenciado sobre o lúdico, isto porque são atividades que não podem ser vistas como mero passatempo, mas como ferramentas de estímulo a aprendizagem do aluno, que pode ligar-se a diversos tipos de conteúdos e ao desenvolvimento de habilidades e competências dos discentes em qualquer idade. A adequação a faixa etária e as características dos alunos é algo imprescindível para o sucesso do uso dessa ferramenta metodológica, de forma que através desses momentos haja prazer, descontração e aprendizagem. Piaget (1978, p. 19) afirma que:

Para os jogos contribuírem pedagogicamente com o processo de construção do conhecimento é preciso: diminuir o autoritarismo (poder de mando) do professor, criar situações para o desenvolvimento da autonomia, incrementar as ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões sobre as questões surgidas durante a atividade.

Assim, brincar, jogar, encenar e imaginar são vistos como uma necessidade básica e fundamental para qualquer indivíduo, da mesma forma que é a alimentação, educação, etc. utilizando seus recursos positivos para promover o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, ajudando na construção de conceitos, no

relacionamento e desenvolvimento de ideias, estabelecendo relações lógicas, desenvolvendo a expressão oral e corporal, reforçando habilidades sociais, reduzindo a agressividade e promovendo a integração do indivíduo na sociedade, além de possibilitar a construção de seus próprios conhecimentos, capazes de assumir e adaptar as transformações e modificações do meio.

Por tanto, por conta de todos esses benefícios supracitados, esse recurso se torna fundamental na aquisição de uma segunda língua, tanto quanto na aquisição da língua materna ou no ensino de qualquer disciplina. Kishimoto (2012) enfatiza o papel do educador como mediador e estimulador da aprendizagem do aluno, pois através dessa orientação os conteúdos intuitivos se tornarão ideias lógico-científicas, características dos processos educativos. Então, o caminho para a aprendizagem seria o de misturar momentos iniciais de brincadeiras, para que possa atrever-se a pensar, se comunicar adequadamente e ser ele mesmo, com atividades orientadas pelo educador, onde esse saber seria mais sistematizado.

Uma das visões abordadas pelos PCNs é a Cognitivista. O foco desloca-se do professor para o aluno ou para as estratégias que este usa para a construção de sua aprendizagem da Língua Estrangeira. O erro é visto como válido e, portanto, faz parte do processo de ensino e aprendizagem, visto que surge naturalmente a partir da elaboração das hipóteses que o estudante vai elaborando e refutando durante seu processo de aprendizagem.

Entende-se que a mente humana está cognitivamente apta para a aprendizagem de línguas. Ao ser exposto à língua estrangeira, o aluno, com base no que sabe sobre as regras de sua língua materna, elabora hipóteses sobre a nova língua e as testa no ato comunicativo em sala de aula ou fora dela. (...) Uma contribuição importante do enfoque cognitivista foi chamar a atenção para a questão dos diferentes estilos individuais de aprendizagem que as pessoas possuem, ou seja, nem todos os alunos aprendem da mesma forma. Por exemplo, há alunos que se utilizam mais de meios auditivos e outros de meios visuais da mesma forma que alguns têm mais sucesso no uso de estratégias sociointeracionais devido ao fato de serem mais extrovertidos (Brasil, 1998, p. 56).

Esta visão tem como principal ícone a teoria de Jean Piaget. Ao considerar as particularidades de cada aluno no seu processo de aprendizagem, trouxe valiosas contribuições para o ensino de línguas, entre outras coisas, por valorizar o conhecimento do aluno e sua capacidade de construir o conhecimento.

Levando-se em conta a conclusão de cada objetivo específica da investigação, quanto à metodologia empregada pelo professor de Língua Espanhola foi constatado que o mesmo utiliza práticas lúdicas nas aulas, porém só para fins avaliativos no final de bimestres, não é uma prática constante. Na maioria das vezes utiliza aulas tradicionais, escrevendo o conteúdo no quadro e respondendo exercícios com os alunos.

O método tradicional de ensino segue a concepção de educação bancária explicitada por Freire. A educação bancária é aquela na qual o professor é o narrador e os alunos são os ouvintes. Nessa educação, cabe ao professor narrar o conteúdo, e ao aluno fixar, memorizar, repetir, sem perceber o que o conteúdo transmitido realmente significa (Freire, 1978).

Conforme o argumento, as aulas que utilizam o método tradicional de ensino centram-se na figura do professor, sendo que os alunos, como sujeitos passivos, apenas assimilam as informações repassadas, porém não contribuem no processo de aprendizagem e seu conhecimento fica limitado às informações repassadas. A vantagem nesse método é que o professor possui maior controle da aula, pois é visto como o proprietário do conhecimento (Pinho, 2010). Porém, também apresenta desvantagens, como o fato de os alunos apenas assimilarem o que é repassado pelo professor e não desenvolverem um pensamento crítico. Todavia, para Oliveira (2012) não basta incluir um novo método para melhorar o aprendizado dos alunos. Os professores devem avaliar constantemente os resultados alcançados com esta mudança, para identificar se ainda existem lacunas a serem ajustadas para um melhor aprendizado.

Em relação à opinião da equipe gestora e do professor de Língua Espanhola sobre a importância do lúdico em sala de aula, verificou-se que todos acham importante a utilização dessa ferramenta como fator motivacional para aquisição de uma segunda língua, todavia sua utilização e incentivo não é exposto de forma clara no PPP da escola. Os gestores falam que precisam melhorar quanto a esse aspecto. Já os coordenadores pedagógicos afirmam que no PPP há oficinas que contemplam esse recurso, porém fica a critério do professor utilizar ou não. Logo, percebe-se que falta uma política de incentivo quanto à utilização do lúdico nesse espaço escolar.

O lúdico no ambiente escolar é extremamente importante para ajudar com o comportamento dos alunos, esse papel não é importante apenas pelos professores de Línguas, e sim todas as disciplinas deveriam utilizar o lúdico como chave para a mudança do comportamento. O lúdico não é utilizado somente para trabalhar na área recreativa, e sim utilizado como aprendizagem mesmo em aulas de Matemática, Química, Física etc. Através das atividades, existem formas de ensinar vários conteúdos diferentes.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (Brasil, 1998, p. 46).

Para Piaget, os jogos são atividades que facilitam a trajetória interna da construção da inteligência e dos afetos, no instante em que se detiverem a seguinte indagação: “como o conhecimento é obtido, ou seja, como é construída a habilidade do conhecer?”. O mesmo ainda salienta que a atividade lúdica só poderá trazer a sensação de experiência plena para o todo do aluno quando se tem a participação do mesmo, e como mais um recurso para a busca de um desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

Por fim, quando se investiga a opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem dos mesmos, por unanimidade eles apoiam e reafirmam o quanto essa ferramenta metodológica é importante, tanto para absorver o conteúdo da disciplina, quanto para interagir mais com os outros alunos e o professor. Eles enfatizam que a aula fica mais produtiva e prazerosa, principalmente quando é utilizada a música como recurso lúdico.

Silva (2012) recomenda como dinâmicas para a aula de idiomas o uso de karaokê ou concurso de canto bem como um show de talentos, onde todas as apresentações serão na língua estrangeira estudada. A autora relata ainda que em cursos de formação de professores, ou durante minicursos e palestras, percebeu que os professores de idiomas buscam frequentemente materiais que possam ajudá-los a desenvolver dinâmicas que possam criar uma atmosfera lúdica, contextualizada e espontânea, de forma a possibilitar aos seus alunos melhorarem sua fluência através de produções orais mais significativas.

Os discentes afirmam que a ludicidade melhora as relações interpessoais e afetivas. Os participantes se sentem felizes quando se deparam dentro da sala de aula com atividades lúdicas e concordam que a partir de metodologias utilizando a ludicidade eles conseguem aprender melhor.

## CONCLUSÕES E PROPOSTA

---

### CONCLUSÕES E PROPOSTAS

Depois da análise de interpretação dos dados, percebeu-se que os participantes da pesquisa conseguiram responder satisfatoriamente os objetivos e a pergunta problema que norteou esse estudo. Permitiu também que se obtivesse outras informações acerca da temática que estabelecemos para investigar e além disso temos certeza que servirá de bases para trabalhos futuros.

Após aprofundamento teórico pudemos extrair relevantes conclusões a cerca dessa temática, o embate entre renomados teóricos permitiu compreender os benefícios das práticas pautadas na ludicidade, bem como estabelecer conclusões que são relevantes para essa conclusão. Todavia, não se beneficiou apenas dos fins teóricos, mas, precisamente diante das opiniões dos participantes dessa pesquisa, é isso que será analisado para apresentar os pontos conclusivos.

Neste capítulo serão mostradas as conclusões obtidas ao finalizar este trabalho. Logo em seguida, serão apresentadas propostas que foram pensadas e analisadas após esse estudo. A intenção é contribuir com melhoria do ensino de Língua Espanhola.

#### Conclusões

Após obter as respostas dos gestores escolares, coordenadores pedagógicos, professor de Língua Espanhola e alunos do 3º ano do ensino médio, aplicados na escola Irmã Agnes Vincquier, cidade de Ipixuna do Pará, analisou-se dados suficientes para responderem aos objetivos específicos estabelecidos para esta pesquisa.

Quanto aos alcances dos objetivos, a respeito do primeiro objetivo específico: *Descrever a metodologia que o professor de Língua Espanhola utiliza na sala de aula*, concluiu-se que a docente de Língua Espanhola dessa instituição, apesar de ter uma prática pedagógica consistente relacionada à utilização do lúdico na sala de aula, ainda falta priorizar mais essa metodologia, principalmente quanto se leva em consideração as potencialidades pedagógicas que essas ferramentas apresentam, a fim de melhorar o processo de ensino e aprendizagem na Escola Irmã Agnes Vincquier.



Ficando evidenciado que a professora, a equipe gestora da escola e os alunos apesar de demonstrar conhecimento sobre o lúdico e como ele é importante na construção do saber, no que tange a familiaridade em relação a várias praticas lúdicas realizadas em sala de aula, esses profissionais e alunos, principalmente o professor de Língua Espanhola não faz uso diariamente dessa ferramenta na sua prática pedagógica.

Em contrapartida, foi verificado que a professora faz uso da ludicidade, principalmente antes do período de avaliações, uma forma de intensificar e dar significado práticos ao conteúdo ministrado em sala aula.

Como o foco principal desse objetivo está na metodologia utilizada pelo professor de Língua Espanhola em sala de aula, foi percebido que esse profissional em suas práticas pedagógicas, toda a equipe gestora, bem como os alunos da instituição, possuem conhecimentos suficiente sobre o lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem, para assim assegurar seu uso nos planos de aula, visto que a professora restringe-se a usar esporadicamente esse recurso e se deter mais nas aulas expositivas, sem a utilização de uma metodologia diferenciada. E quando necessitam organizar e montar essas ferramentas para as aulas, professor e aluno se dedicam e gostam dos momentos lúdicos realizados, apesar de não ser frequente.

As barreiras encontradas sobre a utilização do lúdico, podem ser supridos se o professor tiver conhecimentos necessários para fazer adaptações frente as demandas que surgem nesse ambiente escolar tão carente de recursos didáticos e metodológicos. No entendimento de Santos (2000, p.37), a ludicidade “na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade”. Simboliza um instrumento de caráter pedagógico, concebendo o professor como um condutor, avaliador e estimulador do processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, é importante ressaltar que o uso do lúdico nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola na Escola Irmã Agnes Vincquier são desenvolvidas com limitações, na maioria das vezes realizadas só nos períodos de avaliação escolar. A equipe gestora demonstra acompanhar o trabalho da professora em sala de aula, apesar da dificuldade de não haver a sistematização do HTP, como comprovados nas entrevistas realizadas para os alunos, gestores e professores.

O HTP tem como objetivo, contribuir quanto ao método de ensino, trabalhar a prática pedagógica do professor, ajudá-lo na elaboração de atividades de aula e auxiliar

no planejamento, o que podemos verificar é que a formação focaliza suas ações para atender as situações técnicas-pedagógicas do trabalho do professor. Porém a HTP pode alcançar um espaço de crescimento profissional mais complexo, a partir do momento em que pode levar os docentes a questionar concepções, rever práticas tradicionais que seguem uma visão fragmentada do conhecimento.

Foi percebido também que há uma grande preocupação por parte dos coordenadores pedagógicos em discutir temáticas relacionadas a prática pedagógica, mas como há uma extensa jornada de trabalho dos docentes não há como organizar horários específicos de planejamento das aulas. A professora demonstra interesse e sabe que a utilização do lúdico em suas práticas pedagógicas, certamente facilitará o aprendizado dos conteúdos. A gestão administrativa acredita que tais discussões são importantes para auxiliar o professor no planejamento de aula e no amadurecimento de seu desempenho profissional.

Quanto ao alcance do segundo objetivo específico, *Conhecer a opinião sobre a importância que o lúdico tem na aprendizagem do aluno*, constatou-se que as professora Língua Espanhola que atua na Escola Irmã Agnes Vincquier possui o nível de graduação na mesma área que atua, não tem feito especialização, contudo, no que tange cursos extras relacionados ao uso do lúdico na sala de aula, verificou – se que a professora já estudou essa temática na sua formação inicial, mas, tiveram pouco contato depois que começou de fato a trabalhar em escolas.

Logo, fica claro a pouca formação continuada a respeito dessa temática na vida profissional do professor de Língua Espanhola desta instituição. Sendo consequência dessa fragilidade, o pouco uso do lúdico existente no ambiente escolar. Pois, é na formação continuada que os professores iriam aperfeiçoar e se atualizar a respeito do uso do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem, mostrando as potencialidades pedagógicas e benefícios que essa ferramenta pode trazer para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

No que diz respeito a opinião da equipe gestora e da professora de Língua Espanhola sobre a importância do lúdico nas aulas de Língua Espanhola, é unânime o reconhecimento dessa prática como algo benéfico ao processo ensino e aprendizado dos discentes. Há de se ressaltar que a consistência de muitas formações continuadas, não alcançam seu verdadeiro objetivo que é a qualificação desse profissional que já está no mercado de trabalho há muito tempo e precisa rever sua postura enquanto formadora de

opinião e aprender novos conhecimentos sobre educação e principalmente, sobre os recursos que poderão inserir em suas práticas pedagógicas, principalmente o uso do lúdico, que deveria ser algo constante na sala de aula.

Todavia, a importância do lúdico como instrumento metodológico é abordada na utilização dos mesmos na busca de um melhor aprendizado dos alunos, em relação aos conhecimentos, partindo da escolha da melhor atividade lúdica a ser utilizada para cada conteúdo programático, dos objetivos a serem alcançados com o uso dessas atividades que favoreçam a exploração do potencial e o desenvolvimento das habilidades que eles proporcionam. Diversos autores defendem a utilização do lúdico em sala de aula como um instrumento metodológico para o ensino. Gestores, coordenadores e professor de Língua Espanhola apresenta a ludicidade como uma atitude pedagógica na prática do professor na sala de aula, mostra como o lúdico pode fazer parte do cotidiano da escola, admitem que o brincar é uma atividade prazerosa e por isso deve está inserida no contexto escolar.

Assim, percebeu-se que embora o professor utilize em sua maior parte das aulas a aula expositiva, utilizando o lúdico com pouca frequência na sala de aula, os profissionais que participaram da pesquisa sabem e reconhecem a importância desta ferramenta educacional, para assim as aulas se tornarem mais prazerosa e agradável, mais significativa e produtiva, conforme colocações dos entrevistados.

Contudo, foi verificado que houve uma disparidade entre as falas dos gestores e coordenadores, pois na fala dos gestores fica claro que o PPP da escola deve ser mais claro e objetivo quanto a utilização do lúdico em todas as disciplinas, já os coordenadores afirmam que fica claro a ludicidade no PPP e que está inserido nas oficinas, dessa maneira fica a critério do professor a maneira como vai criar essas atividades e como irá utilizar.

No entanto, muitos educadores buscam um caminho diferente da relação brincar e estudar. Percebe-se que a grande maioria gostaria de encontrar metodologias que fossem específicas, com indicações e contraindicações. Acredita-se que para ser um bom professor é preciso atrair a atenção do educando durante a sua fala, motivar o estudante, proporcionar uma interação entre o seu pensamento e o dele. Assim, a aula torna-se mais desafiadora, e não a tradicional, onde o educando é apenas um espectador, pois são estimulados a acompanhar o pensamento do professor, se surpreendem com suas ideias e questionam. Todo este procedimento engloba o processo educativo, onde

se aprende e ensina simultaneamente (Freire, 1996). Entende-se que a relação professor-aluno é essencial no processo de ensino aprendizagem, onde proporciona ao educando a aquisição de novos valores, conhecimentos, atitudes, melhorias no convívio social, etc.

Nessa perspectiva, os estudos de Santos (1997, p.14) definem bem esta questão:

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

A ludicidade tem como característica lidar com as emoções e por isso traz sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação. Por isso é uma possibilidade pedagógica que fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem (música, arte, desenho, dramatização, dança, outros) tornam ainda mais significativos o trabalho do professor em sala de aula. Possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como regras, interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática.

De acordo com Piaget (1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos e combiná-los para que o aluno perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está armazenando conhecimentos. Durante as atividades, o professor pode obter mais informações detalhadas sobre as dificuldades que cada aluno apresenta e redirecionar, se necessário, sua prática. Estas, não podem ser consideradas ações prontas e acabadas que ocorrem a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo, mas requerem atitudes pedagógicas por parte do professor, necessitando de envolvimento, definição de objetos, organização de espaços, seleção e escolha de brinquedos adequados e o olhar constante dos interesses e das necessidades dos alunos.

Portanto, percebeu-se a necessidade da escola detalhar e incentivar ainda mais a utilização do lúdico na sala de aula, em especial nas aulas de Língua Espanhola, onde

professores possam buscar qualificação visando utilizar o lúdico na prática pedagógica, usando todas as suas potencialidades educativas para assim fazer um trabalho de qualidade. Porém, não se percebeu por parte dos coordenadores grande interesse em investir mais em formações de especificidades da prática lúdica enquanto mediadora do processo de ensino e aprendizagem.

Quanto ao alcance do terceiro objetivo, *conhecer a opinião dos alunos sobre a importância que o lúdico tem em sua aprendizagem*, constatou-se que o lúdico proporciona um bom relacionamento entre alunos e professores e alunos/alunos. Por meio das respostas os alunos fizeram reflexões importantes sobre as práticas pedagógicas do professor, bem como a compreensão de que novas práxis são necessárias para que os educandos tenham sucesso nas unidades escolares. As práticas lúdicas realizadas em sala de aula que acontecem nesses espaços pedagógicos colocam os professores na urgência de assumir uma postura colaborativa, responsável com os resultados e o aprendizado da turma e os alunos percebem esse esforço por parte dos docentes, já que esta interação e atividades que estimulem a criatividade e o relacionamento afetivo é um dos responsáveis pela aprendizagem dos alunos. Implica também em um dinamismo que movimenta a escola e estimulam alunos que não se acovardam diante das situações e obstáculos.

Podemos dizer ainda que a utilização do lúdico é entendida pelos alunos do 3º ano como um momento de interação e busca independente pelo aprendizado real e de troca de experiências que favorecem o desenvolvimento cognitivo do discente, especialmente devido às reflexões sobre a língua, em especial a Língua Espanhola, levando-os a mudança de postura, pois se sabe que quando as pessoas mudam, mudam também o ambiente em que estão inseridas.

A partir deste entendimento a utilização do lúdico como ferramenta motivacional na escola Irmã Agnes Vincquier em de Ipixuna do Pará é muito importante para que o aluno tenha um aprendizado significativo da Língua Espanhola. Essa metodologia é muito bem aceita pela maioria dos docentes, levando-os a refletir sobre a língua e a interagir em sala de aula, tanto com o professor quanto com seus próprios colegas de classe. Estimulando o diálogo entre o professor e aluno, estimulando o crescimento do aluno que já é dotado de um conhecimento elevado, levando em consideração as informações que ele tem fora da escola por meio da internet.

A ludicidade faz parte do cotidiano de qualquer pessoa. Portanto, os alunos se sentem satisfeitos quando se é trazido este recurso para a sala de aula de forma criativa, e assim proporcionar uma aprendizagem fácil e prazerosa. Também, afirmam que o lúdico dá subsídios que aproximam uma melhor interação com os próprios colegas e com o professor da disciplina. Por meio de atividades lúdicas inúmeras competências e habilidades são estimuladas, mas para que ocorra esta prática é necessário que o professor reveja alguns aspectos do seu planejamento, como intensificando mais essas atividades nas aulas, não só no período antes das avaliações.

Muitos educadores buscam um caminho diferente da relação brincar e estudar. Percebe-se que a grande maioria gostaria de encontrar metodologias que fossem específicas, com indicações e contraindicações. Acredita-se que para ser um bom professor é preciso atrair a atenção do educando durante a sua fala, motivar o estudante, proporcionar uma interação entre o seu pensamento e o dele. Assim, a aula torna-se mais desafiadora, e não a tradicional, onde o educando é apenas um espectador, pois são estimulados a acompanhar o pensamento do professor, se surpreendem com suas ideias e questionam. Todo este procedimento engloba o processo educativo, onde se aprende e ensina simultaneamente. Entende-se que a relação professor-aluno é essencial no processo de ensino aprendizagem, onde proporciona ao educando a aquisição de novos valores, conhecimentos, atitudes, melhorias no convívio social, etc.

Nessa perspectiva, os estudos de Santos (1997, p.14) definem bem esta questão:

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

A ludicidade tem como característica lidar com as emoções e por isso traz sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação. Por isso é uma possibilidade pedagógica que fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem (música, arte, desenho, dramatização, dança, outros) tornam ainda mais significativos o trabalho do professor em sala de aula. Possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como regras, interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática.

Mediante tais percepções conclui-se que a maior relevância do uso do lúdico no contexto escolar de Ipixuna do Pará-PA está relacionada às contribuições dadas aos alunos no cotidiano das aulas, nas discussões de métodos adequados de aprendizagem junto aos gestores (administrativos e pedagógicos) para detalhar melhor o PPP da escola quanto ao incentivo do lúdico nas aulas e nas atividades extracurriculares, pois as ainda há muito a ser definido, até o incentivo da formação e atualização do professor para melhor desenvolver essas praticas no âmbito escolar.

Poderia assim dizer que mediante conclusão sobre a utilização do lúdico nas aulas de Língua Espanhola que a maior contribuição é a motivação que essa pratica proporciona aos alunos em termos de aprendizado. Na oportunidade deve-se sentar com outros pares, de planejar ações, de ter alguém com quem compartilhar ou tirar dúvidas, o professor se socializa e não se sente tão só, nessa profissão tão importante.

A discussão aqui proposta aconteceu visando contribuir, teoricamente, para que as questões aqui tratadas sobre a ludicidade em sala de aula, em especial nas aulas de Língua Espanhola, possam ser compreendidas no meio educacional e, portanto, mais valorizadas nas atividades escolares.

Respondendo a pergunta de investigação que foi levantada sobre como o lúdico, na metodologia do docente de Língua Espanhola, influência na aprendizagem dos alunos do 3º ano do ensino médio da Escola Irmã Agnes Vincquier no município de Ipixuna do Pará, conclui-se que o uso da ludicidade é relevante no contexto educacional desta escola, contribui para o melhor aprendizado dos alunos, torna a aula significativa e facilita a relação interpessoal entre professor/aluno e aluno/aluno. O discente se sente mais motivado para aprender uma segunda língua.

Verificou-se que o professor de Língua Espanhola busca novas práticas pedagógicas de ensino, utilizando o lúdico como ferramenta, as aulas não se baseiam no simples ensinamento da gramática, mas o lúdico ainda não é uma constante nas aulas de segunda língua.

Por parte da equipe gestora há interesse em incentivar essa pratica, apesar de não estar claro no PPP da escola a utilização do lúdico, buscam organizar e sistematizar para instruir todos os professores sobre a importância da utilização dessa ferramenta. Assim feito, tudo se materializará nas salas de aulas, transformando o processo ensino e aprendizagem em momentos mais dinâmicos e criativos, tendo metas e objetivos pré-

estabelecidos a serem alcançados. Implica numa política escolar que valoriza o ensino de qualidade.

Todos os alunos participantes da pesquisa aprovam o lúdico como um facilitador dentro do processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Espanhola. Confirmam que quando essa ferramenta metodológica é usada no ambiente escolar as relações interpessoais melhoram, contribuindo para a afetividade entre os discentes e o professor, facilitando a aquisição da língua.

### **Propostas**

As propostas desta tese estão direcionadas para todos os profissionais da educação que atuam no ensino médio, seja pública ou privada, urbana ou rural, mais precisamente para os professores de Língua Espanhola e coordenadores pedagógicos do município de Ipixuna do Pará, que serviu de campo para a presente investigação, que se preocupou com a importância do lúdico na prática pedagógica do professor de Língua Espanhola.

Diante dos resultados obtidos neste estudo são necessárias algumas recomendações no sentido de contribuir ainda mais com o uso do lúdico dentro das práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola de Ipixuna do Pará.

Neste sentido, remenda-se:

- 1 Criar Política de Formação Continuada nas Escolas Estaduais sobre o uso do lúdico e seus benefícios no processo ensino aprendizagem da Língua Espanhola;
- 2 Realizar o acompanhamento da HTP nas escolas estaduais;
- 3 Sugerir novas metodologias ao professor tendo como base a ludicidade;
- 4 Incentivar mais a utilização do lúdico no PPP das escolas;

Abaixo se explicitam as ações necessárias para o desenvolvimento de cada um dos componentes das propostas.

1. Criar Política de Formação Continuada nas Escolas Estaduais sobre o uso do lúdico e seus benefícios no processo ensino aprendizagem da Língua Espanhola.

- ✓ Ofertar cursos de formação e atualizações pedagógicas regularmente;



- ✓ Realizar formação continuada de coordenador pedagógico para dá sustento teórico e profissional a formação dos professores;
  - ✓ Divulgação de experiências sobre a utilização do lúdico na sala de aula;
  - ✓ As escolas estaduais realizarem parcerias com Centros de formação continuada;
2. Realizar o acompanhamento da HTP nas escolas estaduais.
- ✓ Criar um programa de acompanhamento e avaliação da HTP;
  - ✓ Melhorar o acompanhamento aos coordenadores pedagógicos para a execução da HTP;
  - ✓ Maior participação dos diretores durante as reuniões pedagógicas nas escolas;
  - ✓ Investir em encontros coletivos do professorado para fóruns de discussão e estudos;
3. Sugerir novas metodologias ao professor tendo como base a ludicidade;
- ✓ Buscar diversificar as metodologias do professor de Língua Espanhola, buscando não seguir uma receita ou um cardápio, pois pode causar cansaço e desmotivar a participação dos profissionais professores;
  - ✓ Inserir os professores na construção das pautas das reuniões pedagógicas, garantindo assim maior participação e otimização de resultados;
  - ✓ Inserir nas reuniões pedagógicas discussões sobre o uso do lúdico dentro de uma aprendizagem significativa, visando incentivar uma educação mais prazerosa e eficiente, que venha trabalhar a visão de mundo e a participação mais dinâmica dos discentes acerca dos conteúdos, pois o sucesso e a eficiência de uma proposta metodológica dependerão de objetivos bem definidos.
- 4 Incentivar mais a utilização do lúdico no PPP das escolas.
- ✓ Inserir propostas transparentes sobre a utilização do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem da Língua Espanhola;
  - ✓ Que a criação de propostas metodológicas baseadas no lúdico sugeridas no PPP não sejam responsabilidade exclusiva do coordenador pedagógico, ela deve ser abordada como interesse dos professores, dos diretores escolares, alunos e comunidade.

- ✓ Que sejam abordados também no PPP a criação de cursos constantes para aplicação do lúdico na metodologia do professor de Língua Espanhola e por que não em outras áreas do conhecimento também.

Espera-se com este estudo tenha contribuído com reflexão sobre os aspectos importantes a respeito do uso do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Espanhola no ensino médio em Ipixuna do Pará, que essa prática pedagógica venha se tornar cada vez mais presente nos ambientes educacionais do país e que se mostre eficiente na formação continuada dos docentes e conseqüentemente no processo de ensino visando um trabalho com responsabilidade e dedicação, pois os sujeitos dessa investigação revelaram que é possível adquirir maiores habilidades didáticas e pedagógicas a partir da ludicidade nos espaços escolares.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- Araújo, C.; Reszka, M. F. (2016). *O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil*. Taquara, v. 9. n. 1.
- Andrade, S. S. (2010). *O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos*. Curitiba: Appris.
- Almeida, A. (2009). *Ludicidade como instrumento pedagógico*. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 24 de Setembro de 2016.
- Carleto, E. A. (2018). **O lúdico como estratégia de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/olharesetrilhas/article/viewFile/3572/2615>>. Acesso em: 10/01/2019.
- Belmont, R. S., & Lemos, E. S. (2012). *A intencionalidade para a aprendizagem significativa da biomecânica: reflexões sobre possíveis evidências em um contexto de formação inicial de professores de educação física*. *Ciência & Educação*, 18(1), 123-141.
- Bocchi, A. F. A; Hercukino, B. M. (2017). “*Em que momento serei uma criança?*”: o discurso do pós-humanismo e a medicalização do corpo infantil. Porto Alegre: Revista DisSol. ano IV. n. 06.
- Brasil. (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC/SEF.
- Brasil. (1997). *Secretaria de Educação fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental* - Brasília: MEC/ SEF.
- Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structures*. The Hague: Mouton.
- Castro, B. J. Costa, P. C. F. (2011). *Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa*. *Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências*, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez.
- Dörnyei, Z; Ushioda, E.(2011). *Teaching and researching motivation*. 2 ed. Harlow: Longman.
- \_\_\_\_\_, Z. (2011). *Motivação em ação: buscando uma conceituação processual da motivação de alunos*. In: Barcelos, A. M. F. (org.) *Linguística aplicada: reflexões sobre ensino e aprendizagem de língua materna e língua estrangeira*. Campinas: Pontes. p. 199-236.
- Duprat, M. C. (2014). *Ludicidade na educação infantil*. São Paulo: Pearson Education do Brasil.

- Francisco, L.S. (2011). *O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil: contribuições de Elkonin*. Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR.
- Freire, P. (1999). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra.
- \_\_\_\_\_, P. (1978). *Pedagogia do oprimido*. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Freinet, C. (1974). *O jornal escolar*. Lisboa: Estampa.
- Gonzáles, J. A. T., Fernández, A. H., Camargo, C. de B. (2014). *Aspectos fundamentais da pesquisa científica*. Editora Marben Assunción, Paraguay.
- Gardner. Gardner and Lambert (1959): *Fifty years and counting*. *Canadian Association of Applied Linguistics*. Symposium presentation, Ottawa, ON, May, 2009.
- \_\_\_\_\_.; Lambert, W. E. (1959). *Motivational Variables in Second Language Acquisition*. In: *Canadian Journal of Psychology*, v. 13, 1959, p. 266-272.
- \_\_\_\_\_. (1972). *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Rowley, Massachusetts: Newbury House Publishers.
- \_\_\_\_\_, R. C. & Macintyre, P. D. (1993). *On the Measurement of Affective Variables in Second Language Learning*. *Language Learning*, v. 43, n. 2, p.157-194.
- \_\_\_\_\_. (1995). *Inteligências Múltiplas: a teoria na prática*. Porto Alegre, Artes Médicas.
- Grassi, Tania Mara (2013). *Oficinas psicopedagógicas*. Curitiba: InterSaberes.
- Gil, A. C. (1990). *Metodologia do ensino superior*. São Paulo, SP: Atlas.
- \_\_\_\_\_, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas.
- \_\_\_\_\_, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas.
- Gómes, P. C. (1999) *A motivação no processo ensino/aprendizagem de idiomas: um enfoque desvinculado dos postulados de Gardner e Lambert*. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 34. p. 53-77.
- Haetinger, M.G; Silva, D.V. (2013) *Ludicidade e Psicomotricidade*. 1. ed. Curitiba, Paraná: IESDE Brasil.
- Hibarino, D. (2011) *Práticas de sala de aula em língua inglesa: exercícios de autonomia e identidade*. In: Jordão, C.M., Martinez, J.Z., Haliu R.C. [ORGS]. *Formação desformatada – práticas com professores de língua inglesa*. Campinas, SP: Pontes Editores.
- Howatt, A. P. R. (2000). *A History of English Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Julkunen, K. (1989). *Situation-and task-specific motivation in foreign-language learning and teaching*. Joensuu: University of Joensuu.
- Kauark, F., Manhães, F. C., Medeiros, C.H.(2010). *Metodologia da pesquisa: guia prático*. Itabuna: Via Litterarum.
- Kraviski Elys, Regina Andretta. (2007). *Estereótipos culturais: O ensino de espanhol e o uso da variante Argentina em sala de aula*. 111 f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal do Paraná, Curitiba,2007. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos\\_teses/LinguaEspanhola/Dissertacoes/4elys\\_dis.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/LinguaEspanhola/Dissertacoes/4elys_dis.pdf)>. Acesso em 15/01/2017
- Krashen, S. (1982) *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford, Pergamon.
- \_\_\_\_\_, S. (1982). et alii. *Child-Adult Differences in Second Language Acquisition*. Massachusetts, Newbury House Publishers.
- \_\_\_\_\_, S.; Terrell, T. D. (1983) *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford, Pergamon.
- Kerlinger, F. N., Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: métodos de investigación en ciencias sociales*. Mexico: McGraw-Hill Intreamericana Editores.
- Kishimoto, T. M. (2013). *Bruner e a brincadeira*. In: \_\_\_\_\_. (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning.
- \_\_\_\_\_, T. M. (2012). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning.
- Lakatos, E. M , Marconi, M. de A. (2003). *Fundamentos de metodologia científica*. 5 ed. - São Paulo : Atlas.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Teaching Techniques in English as a Second Language*. Oxford: Oxford University Press.
- Lindgreen, H. C. (1976). *Psicologia na Sala de Aula*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos.
- Long, M.; J. Richards. (2001). *Methodology in TESOL: a book of readings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ludke, M.; André, M. E. D.(1986). *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU.
- Maia, M. C.; Mendonça, A. L.; Góes, P. *Metodologia de Ensino e Avaliação de Aprendizagem*. Disponível em: . Acesso em: 29 abr. 2010.

- Mayrink, Mônica Ferreira. (2002) *Jugar es cosa seria*. In: X SEMINARIO DE DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A LUSOHABLANTES: el componente lúdico en la clase de español lengua extranjera, 14 de septiembre, São Paulo. Actas... Brasília: Embajada de España en Brasil Consejería de Educación, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2003. ISSN: 1677-4051.
- Macedo, Lino, Petty, Ana Lúcia S., Passos, Norimar Christie (2000). *Jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed.
- Masetto, M.T.(2000). *Mediação pedagógica e o uso da tecnologia*. In: Moran, J.M., Masetto, M.T; Behrens, M. A.. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 19ª ed. Campinas, SP: Papirus.
- Menegassi, Renilson José. (1995). *Compreensão e interpretação no processo de leitura: noções básicas ao professor*. Maringá: Revista UNIMAR, v.17, n. 1, pp. 85-94.
- \_\_\_\_\_, Renilson José; Calciolari, Angela Cristina. (2002) *A leitura no vestibular: a primazia da compreensão legitimada na prova de Língua Portuguesa*. Maringá: UEM – Acta Scientiarum, v. 24, n. 1, pp. 81-90.
- Mclaughlin, B. (1987). *Theories of second language learning*. London, Arnold.
- Moyles, Janet R. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed.
- Moacyr, Primitivo. (1936). *A instrução e o império: subsídios para a história da educação no Brasil*. São Paulo: Nacional.
- Moita Lopes, L. P. (1992). *Interação em sala de aula de língua estrangeira: a construção do conhecimento. Intercambio*. Uma publicação de trabalhos em linguística aplicada. 11-25, PUC-SP.
- Naiman, N., Fröhlich, M., & Todesco, A. (1975) *The good second language learner*. TESL Talk.
- Neder, M<sup>a</sup>. L. C. (2005). *Educação a distancia e a formação de professores: possibilidades de mudança paradigmática*. In: Preti, O. (organizador), et al. *Educação a distância: sobre o discurso e a prática*. Facinter, NEADO. Brasília: Leber Livro Editora.
- Nunes, Ana Raphaella Shemany. (2004) *O lúdico na aquisição da segunda língua*. Disponível em: [http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm). Acesso em 02 de setembro de 2017.
- Olusoga, Y. (2011) *Nós não brincamos assim aqui: perspectivas sociais, culturais e de gênero sobre a brincadeira*. In: BROCK, A. e cols. *Brincadeiras: ensinar para a vida*. Porto Alegre: Artmede.

- Oliveira, Z. (2011). *Educação Infantil: fundamentos e métodos*. 7 ed. São Paulo; Cortez.
- Oliveira, A. P.; Carvalho, E. S.; Lage-Marques, J. L.; Cavalli, V.; Habitante, S. M.; Raldi, D. P. (2012) *Evaluation of a strategic practice demonstration method applied to endodontic laboratory classes*. Revista Odonto Ciência. Porto Alegre, v. 27, n. 2, p. 127-131.
- O'malley, J.M. & Chamot, A.U. (1990). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press.
- Oxford, R.L. (1990). *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. Boston: Heinle & Heinle.
- Pavlov, I. P. (1927). *Conditioned reflexes: an investigation of the physiological activity of the cerebral cortex*. Oxford: Oxford University Press.
- Papalia, D. E. Feldman, R. D. (2013). *Desenvolvimento Humano*. Porto Alegre: Artmed.
- Pereira, Abimaelson Santos (2013). *Transgressões estéticas e pedagogia do teatro: o Maranhão no século XXI*. São Luís: EDUFMA.
- Pereira, SRC et all. (2001). *Dança na escola: desenvolvendo a emoção e o pensamento*. Revista Kinesis. Porto Alegre, n. 25.
- Penna, M.(2014). *Música (s) e seu ensino*. 2ª Ed. Porto Alegre: Sulina.
- Piaget, J.(1993). *O nascimento do raciocínio na criança*. 5ª. Ed. São Paulo: El Ateneo.
- \_\_\_\_\_, J. (1998). *Psicologia e pedagogia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Possari, L. H. V. (2005). *A educação a distância como processo semi-discursivo*. In: Preti, O. (organizador), et al. *Educação a distância: sobre o discurso e a prática*. Facinter, NEADO, Brasília, Leber Livro Editora.
- Pierlet, Luis Javier Caballero. (2002) *La clase agradable y eficaz*. In: X SEMINARIO DE DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A LUSOHABLANTES: el componente lúdico en la clase de español lengua extranjera, 14 de septiembre. São Paulo. Actas... Brasília: Embajada de España en Brasil - Consejería de Educación, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2003. ISSN: 1677- 4051.
- Pinto, C. L. Tavares, H. M (2010). *O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender*. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235.
- Pinho, S. T.; Alves, D. M.; Greco, P. J.; Schild, J. F. G. (2010) *Método situacional e sua influência no conhecimento tático processual de escolares*. Motriz: Revista de Educação Física. Rio Claro, v. 16, n. 3, p. 580-590, jul./set.
- Platão. (1999). *As leis: incluindo Epinomis*. Edipro – Edições profissionais LTDA.

- Prabhu, N. S. (1990). *'There is no best method – why?'* Tesol Quarterly, vol 24, n. 2. pp. 161-176.
- Preti (2005). *O A formação do professor na modalidade a distância: (dez) construindo metanarrativas e metáforas*. In: Preti, O. (organizador), et al. Educação a distância: sobre o discurso e a prática. Facinter, NEADO, Brasília, Leber Livro Editora.
- Prodanov, C.C., Freitas, E.C. de (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2ª. ed. Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul - Brasil: Feevale.
- Rau, Maria Cristina Trois Dorneles (2012a). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: Inter Saberes.
- Rohr C.M. (2012). *Dança na educação física*. Rio de Janeiro: Sinergia.
- Rocha M. S. P. M. L. (2012). *Brincadeiras no Ensino Fundamental: pistas para a formação de professoras*. Educação Real. Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 213-231, jan./abr.
- Saussure, F. de. (2007). *Curso de Linguística geral*. 27 ed. São Paulo: Cultrix.
- Sampieri, R. H. Collado, C. H., Lucio, P. B. (2006). *Metodologia de Pesquisa*. Tradução: Murad, F. C., Kassner, M., Ladeira, S.C.D. 3ª edição. São Paulo: McGraw-Hill.
- Santos, S. M. P (1997). *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis: Vozes.
- Sedycias, João. (2005). *O Ensino do espanhol no Brasil: passado, presente, futuro*. São Paulo: Parábola Editorial.
- Silva, S. (2012). *Dinâmicas e jogos para a sala de idiomas*. Petrópolis: Vozes.
- Souza, P. do C. (2012). *O lúdico e o desenvolvimento infantil*. Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. Disponível em: [www.uneb.br/tarrafa/files/.../O-lúdico-E-o-desenvolvimento-infantil.pdf](http://www.uneb.br/tarrafa/files/.../O-lúdico-E-o-desenvolvimento-infantil.pdf). Acesso em: 27/02/2018.
- Szundy, P. T. C.(2005). *A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva*. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.
- Steinhiber, J. (2000). *Dança para acabar com a discussão*. Conselho Federal de Educação Física- CONFEF, Rio de Janeiro, n. 5, nov/dez.
- Skehan, P. (1989). *Individual differences in second language learning*. London: Edward Arnold.



- \_\_\_\_\_. P. (1991). *Individual differences in second language learning*. Studies in Second Language Acquisition, v. 13, n. 2. p. 275-298.
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal Behavior*. NY: Appleton-Century-Corfts.
- Schütz, R. (2002). *Stephen Krashen's Theory of Second Language Acquisition*. Disponível em: <<http://www.sk.com.br/sk-krash.html>>. Acesso em: 14 out. 2017.
- Schumann, J. (1997). *The neurobiology of affect in language*. Boston: Blackwell.
- Tegge, F. A. G. (2015). Investigating song-based language teaching and its effect on lexical learning. Tese de doutorado. Victoria University of Wellington: New Zealand.
- Tonelli, J. R. (2005) A. *Histórias infantis no ensino da língua inglesa para crianças*. 358 p. (Dissertação de Mestrado). Universidade Estadual de Londrina.
- Ushioda, E. (2008). *Motivation and good language learners*. In: Griffiths, C. (org.) *Lessons from good language learners*. Cambridge: Cambridge University Press. p. 19-34.
- Vergara, S. (2003). *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. 4 ed. São Paulo: Atlas.
- Verderi, EB. (2009). *Dança na escola: uma abordagem pedagógica*. São Paulo: Phorte.
- Vergnaud, G. (1990). *La théorie des champs conceptuels. Recherches en Didactique des Mathématiques*, 10 (23): 133-170.
- Veiga, P.A. (1991) "*Escola, currículo e ensino*". Ira: I.P.A. Veiga e M. Helena Cardoso (org.) *Escola fundamental: Currículo e ensino*. Campinas, Papirus.
- Vieira, L. B.; Rodrigues, E. A. F.(2017). *O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento, ANO 1. VOL. 10, Pp. 136-153. Novembro de 2016. ISSN. 2448- 0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensinoludico-nos-anos-iniciais>. Acesso em 09 jun. de 2017.
- Vygotsky, L.S. (1998) *A Formação Social da Mente*. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA.
- Vygotsky, L.S; Luria, A.R. & Leontiev, A.N. (1998). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo.
- Widdowson, H.G. (1990). *Aspects of Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Williams, M. (1994). *Motivation in foreign and second language learning: an interactive perspective*. *Educational and Child Psychology*, n. 11, p. 77–84.

Wright, T. (1987). *Roles of Teachers & Learners*. Oxford: Oxford University Press.

## REFERÊNCIA ELETRÔNICA

Bertoldo, J. V.; Ruschel, M. A. de M. (2016). *Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual*. Disponível em: <[www.ufsm.br/gepeis/jogos.htm](http://www.ufsm.br/gepeis/jogos.htm)> Acesso no dia 21 de Setembro de 2016.

Brasil. (1996). *Lei de Diretrizes e Bases da Educação: Lei nº 9.394/96* – 24 de dez. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>. Acessado em: 25/07/2017

Google (2016). *Mapa da localização geográfica da escola Irmã Agnes Vincquer*. Disponível em: <https://www.google.com/maps/place/14%C2%B049'08.8%22S+39%C2%B001'41.2%22W/@-14.8191004,-39.1280991,16z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x0!8m2!3d-14.8191004!4d-39.0280991>>. Acesso em: 10 de jan. de 2018.

IBGE (2016). Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. *Síntese do estado da Pará*. Disponível em: <<http://ibge.gov.br/estadosat/perfil.php?sigla=ba>>. Acesso em: 03 de jan de 2018.

\_\_\_\_\_(2016). *Síntese da cidade de Ipixuna do Pará*. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=291361>>. Acesso em: 04 de jan de 2018.

\_\_\_\_\_(2016). Pará. Ipixuna do Pará. Infográficos: escolas, docentes e matrículas por nível. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/painel/educacao.php?langcodmun=291560&search=bahia|ilheus|infogr%EF1ficos:-escolas-docentes-e-matr%EDculas-por-n%EDvel>>. Acesso em: 05 de jan de 2018.

\_\_\_\_\_(2016). Brasil em síntese. Disponível em: <http://brasilemsintese.ibge.gov.br/educacao.html>> . Acesso em: 05 de jan de 2018.

\_\_\_\_\_(2016). Censo demográfico de 2010. Disponível em: <<http://censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 10 de jan de 2018.

\_\_\_\_\_(2010). Índice de Desenvolvimento Humano Municipal - IDHM. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/temas.php?codmun=150790&idtema=118>>. Acesso em: 10 de jan de 2018.

Inep (2017). Censo educacional de 2017. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/basica-censo>>. Acesso em: 18 de abril de 2018.



**APÊNDICES**

## APÊNDICE 1 – Carta enviada à direção da instituição, locos da pesquisa E.M.E.M. Irmã Agnes.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN  
FACUTAD DE CIÊNCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION  
PROGRAMA DE MAESTRIA EM LINGÜÍSTICA ESPAÑOLA

Ipixuna do Pará, 8 de agosto de 2018.

Prezado(a) Senhor(a), sou mestranda da Universidade Autônoma de Assunção, Paraguai.

Estou desenvolvendo a tese de conclusão de curso, sob a orientação da Profª. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne, intitulada "O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA)". O objetivo da pesquisa é de analisar a influência do lúdico nas práticas pedagógicas do professor de Língua Espanhola nas turmas do 3º ano da escola Irmã Agnes Vincquier.

Considero este trabalho importante, porque o lúdico é um assunto viável a ser discutido no ensino médio, onde envolve vários profissionais na busca de promover o processo ensino e aprendizagem bem mais prazeroso e atrativo, no intuito de proporcionar também a integração e a socialização em sala de aula. Assim, vale ressaltar a influência que o lúdico favorece como ferramenta de motivação na prática pedagógica do professor e conseqüentemente na aprendizagem dos alunos.

Nesse sentido, **gostaria de contar com o apoio e colaboração desta conceituada instituição de ensino para a realização da pesquisa de campo da referida investigação.**

A pesquisa consistirá em três etapas distintas, a saber: Primeira Etapa: Guia de entrevista, com a realização de entrevistas ao professor de espanhol e gestão (administrativo e pedagógico), coletando informações mais detalhadas sobre a prática pedagógica realizada na disciplina de Língua Espanhola e conhecer a opinião desses profissionais quanto à importância do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem do aluno. E realização de questionários abertos a uma turma do 3º ano do ensino médio, a fim de conhecer o ponto de vista dos mesmos.

A participação da instituição é de grande importância nessa investigação, a fim de que a partir dos resultados da pesquisa possa ser feita uma reflexão sobre o que tem sido feito nas práticas pedagógicas dos participantes em relação ao uso do lúdico como ferramenta motivacional nas aulas de Língua Espanhola no ensino médio, visto que os alunos do 3º ano já vêm com um conhecimento prévio da disciplina desde o 1º ano, presume-se que eles terão mais maturidade para responder as questões investigativas. Desde já agradecemos sua atenção e colaboração e nos colocamos a disposição para quaisquer esclarecimentos.

Atenciosamente,

Iris Nara Amaral da Silva  
Iris Nara Amaral da Silva  
Mestranda em Linguística Espanhola – UAA

Recebido: Em 08/08/2018  
Escola Estadual de Ensino Médio Irmã Agnes Vincquier

Júnior Lemos de Oliveira  
Diretor  
Portaria Nº 471/181

## APÊNDICE 2 – Técnicas- Guia de Entrevista do professor.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EM LINGUISTICA ESPAÑOLA**

**Entrevista: O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA).**

Prezado professor(a) de Língua Espanhola

Solicitamos respostas para as seguintes questões. Procure que sua resposta seja mais ampla possível.

Sua participação é importante.

Obrigada por sua colaboração.

Iris Nara Amaral da Silva

<b>Perfil do Professor de Língua Espanhola</b>
Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino
Há quantos anos você leciona?
Qual sua idade?
Qual a sua formação acadêmica?
Você fez alguma formação continuada em que o lúdico é ferramenta principal na pratica pedagógica? Qual?

<b>Entrevista com Professor de Língua Espanhola</b>
---

1. Que metodologia você utiliza nas suas aulas de Espanhol?
2. O que você entende por práticas lúdicas de educação?
3. Como você utiliza as práticas lúdicas nas suas aulas de Língua Espanhola?
4. Quais dificuldades que você encontra ao incorporar o lúdico nas aulas?
5. Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula?
6. Como as práticas lúdicas favorecem a sua metodologia em sala de aula?
7. Que efeitos a utilização do lúdico produz na aprendizagem dos alunos nas aulas de Língua Espanhola?
8. Como a utilização do lúdico pode ajudar o aluno a compreender textos, desenvolver a oralidade e a escrita na Língua Espanhola?

### APÊNDICE 3 - Técnica – Guia de Entrevista dos Gestores.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EM LINGUISTICA ESPAÑOLA**  
**Entrevista: O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua**  
**Espanhola em Ipixuna do Pará (PA).**

Prezado gestor (a),

Solicitamos respostas para as seguintes questões. Procure que sua resposta seja mais ampla possível.

Sua participação é importante.

Obrigada por sua colaboração.

Iris Nara Amaral da Silva

<b>Perfil da gestão (administrativa e pedagógica)</b>	
Sexo: Masculino( ) Feminino ( )	Tempo de gestão (em anos): ( ) entre 0 a 5 anos ( ) entre 5 a 10 ( ) mais de 10
Qual sua idade? ( ) ente 2 e 30 anos      ( ) entre 31 e 40      ( ) mais de 40	
Qual sua formação acadêmica? ( ) Graduação                      ( )Mestrado ( ) Especialização                ( ) Doutorado	



<p style="text-align: center;"><b>GUIA DE ENTREVISTA GESTÃO (ADMINISTRATIVO E PEDAGÓGICO)</b></p>
---

1. Como é a metodologia usada pelo professor de Língua Espanhola em sala de aula?

2. O que você entende por práticas lúdicas de educação?

3. Como o professor de Língua Espanhola utiliza práticas lúdicas em sala de aula?

4. Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula?

5. Como as práticas lúdicas podem favorecer o aprendizado do aluno?

6. Como ocorre o incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola?

## APÊNDICE 4 – Técnica- Guia de Entrevista dos Coordenadores Pedagógicos



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EM LINGUISTICA ESPAÑOLA**  
**Entrevista: O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA).**

Prezado Coordenador pedagógico (a),

Solicitamos respostas para as seguintes questões. Procure que sua resposta seja mais ampla possível.

Sua participação é importante.

Obrigada por sua colaboração.

Iris Nara Amaral da Silva

Perfil da gestão (administrativa e pedagógica)	
Sexo: Masculino( ) Feminino ( )	Tempo de coordenação (em anos): ( ) entre 0 a 5 anos ( ) entre 5 a 10 ( ) mais de 10
Qual sua idade? ( ) ente 20 e 30 anos    ( ) entre 31 e 40    ( ) mais de 40	
Qual sua formação acadêmica? ( ) Graduação                      ( ) Mestrado ( ) Especialização                ( ) Doutorado	

<p style="text-align: center;"><b>GUIA DE ENTREVISTA GESTÃO (ADMINISTRATIVO E PEDAGÓGICO)</b></p>
---

1. Como é a metodologia usada pelo professor de Língua Espanhola em sala de aula?
  
2. O que você entende por práticas lúdicas de educação?
  
3. Como o professor de Língua Espanhola utiliza práticas lúdicas em sala de aula?
  
4. Como o lúdico pode motivar os alunos a aprenderem a Língua Espanhola na sala de aula?
  
5. Como ocorre o incentivo da utilização do lúdico no PPP da escola?

**APÊNDICE 5 - Técnica – Questionário dos alunos do 3º ano do ensino médio.**



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN  
MAESTRIA EM LINGUISTICA ESPAÑOLA**

**Questionário: O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará (PA).**

Prezado Aluno (a)

Solicitamos respostas para as seguintes questões. Procure que sua resposta seja mais ampla possível.

Sua participação é importante.

Obrigada por sua colaboração.

Iris Nara Amaral da Silva

<b>Perfil dos Anos do 3º ano do Ensino Médio</b>
1. Quantos anos você tem? <input type="checkbox"/> 14 – 18 anos <input type="checkbox"/> 19 – 24 anos <input type="checkbox"/> 25 – 30 anos <input type="checkbox"/> 31 – 40 anos <input type="checkbox"/> mais de 41 anos
2. Qual a localidade que você mora? <input type="checkbox"/> Zona Rural <input type="checkbox"/> Zona Urbana

<b>QUESTIONARIOS AOS ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO</b>
---

1. Como são realizadas as aulas de Língua Espanhola na sua escola?
2. O que você entende por práticas lúdicas de educação?
3. Como são realizadas as atividades lúdicas nas aulas de Língua Espanhola?
4. Que dificuldades você tem nas aulas de Língua Espanhola?
5. Como essas atividades lúdicas podem ajudar você a aprender a Língua Espanhola?