



SEMINÁRIO INSTITUCIONAL DO PIBID UNISC

Formação de Professores, Práticas Pedagógicas e Saberes Docentes

É JOGANDO QUE SE APRENDE - O LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA

Adriana Gebing Krämer – adri.kremer@gmail.com - Univates
Cátia Regina Hentges
Raquel Silva dos Santos
Rosângela da Silva Pereira
Viviane Sbruzzi

RESUMO

O trabalho com atividades lúdicas em sala de aula auxilia na estimulação da aprendizagem na aquisição de uma segunda língua. Além disso, contribui para instigar o desafio, o entretenimento e o trabalho em grupo. Segundo Kishimoto (1997), o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo e oferece inúmeras possibilidades educacionais. Assim, o jogo proporciona um ambiente descontraído, no qual o aluno aprende de maneira efetiva, ao mesmo tempo em que estimula o raciocínio lógico. Adquirir uma segunda língua exige muito esforço, por isso é necessário manter o aluno motivado. Desse modo, o uso do lúdico em sala de aula proporciona uma participação e interação maior dos alunos, por serem atividades diferenciadas. Os jogos que foram aplicados no 3º ano do Ensino Médio Politécnico de uma Escola Estadual, “Dominó de las profesiones”, “Juegos de memoria”, “Bingo de los numerales en español” e “Diga su estado de ánimo”, tiveram por objetivo possibilitar aos alunos a fixação dos conteúdos trabalhados pelo professor e a aquisição de novos vocábulos. Percebeu-se que a motivação dos alunos foi superior em comparação às aulas regulares, pois com a utilização dos jogos os estudantes aprimoraram as quatro habilidades de uma língua estrangeira: *ouvir, falar, ler e escrever*.

Palavras-Chave: PIBID/Espanhol, Lúdico, Língua Espanhola, Aprendizagem, Interação.