

JOGOS DE LÍNGUA ESPANHOLA: UM PROJETO PARA PROMOÇÃO LINGUÍSTICA E MOTIVAÇÃO DE ESTUDANTES DE EM

Fernanda Tonelli¹, Grazielle Maria Cruzado²

¹ docente de língua espanhola - IFSP Câmpus Capivari

² graduanda do curso de Processos Químicos - IFSP Câmpus Capivari

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo descrever o desenvolvimento e aplicação projeto de Extensão “Jogos educativos de língua espanhola”, realizado durante o segundo semestre letivo no IFSP Capivari. As atividades lúdicas, das quais fazem parte os jogos, têm como característica o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioafetivas e linguísticas, o que pode contribuir para a aquisição de uma língua. Além disso, o contexto não formal de educação que os jogos sugerem propiciam fatores como motivação, criatividade e abstração favoreçam a aquisição, criando um ambiente de confiança, colaboração e descontração relacionado às línguas. Desse modo, foram elaborados jogos que visavam trabalhar com aspectos linguísticos e culturais relacionados à língua espanhola. Mensalmente, esses jogos, que atendem ao nível básico I e II de proficiência da língua, foram aplicados em escolas de Ensino Médio do município de Capivari. Com esse projeto, buscou-se aproximar estudantes da língua espanhola e motivá-los a estudar essa língua.

Palavras-chave: Língua espanhola; aprendizado; lúdico; jogos; motivação

ABSTRACT

This work aims to describe the development and application of the project of Extension “Educational Games in Spanish Language” held during the second semester in the IFSP Capivari. The playful activities, which the games are part of, has as character the development of cognitive, socio-affectives and languages abilities, what could contribute to the language acquisition. Therefore, the informal context of the educational games proposes motivation, creativity and abstraction in favor of the acquisition and creating an environment of confidence, collaboration and relax related to languages. Thereby, games that aim to work with linguistic and cultural aspects related to Spanish language were developed. Monthly, these games, which attend basic level I and II of language proficiency, were applied in high schools of Capivari - SP. This project approach students to Spanish language and motivate them to study this language.

Keywords: Spanish; Learning; Playful; Games; Motivation

INTRODUÇÃO

Conhecer novas línguas é imprescindível em um mundo onde a comunicação tornou-se um fator indispensável para que o sujeito tome consciência sobre si e sobre o outro. Não obstante, ao se ensinar uma língua, é importante considerar a forma em que essa é apresentada aos estudantes. Isso porque nem sempre uma abordagem de ensino de línguas é eficaz para atrair e engajar estudantes no estudo de uma nova língua.

Entre os possíveis fatores que justificam o insucesso de alunos na proficiência da língua estrangeira, está o ensino tradicional, que

se pauta em uma visão de estudo sistematizado e descontextualizado do uso social da língua. Como resultado, há o crescente desinteresse dos estudantes por línguas, o que gera um distanciamento, quando não um bloqueio, na aprendizagem de línguas estrangeiras, interferindo negativamente na formação cidadã e compreensão intercultural desses jovens.

Assim, sabendo que atividades lúdicas tem como característica o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioafetivas e linguísticas (BROWN, 2007), é possível ver o quanto estas podem contribuir para a aquisição de um novo idioma, o que, atualmente, é essencial para qualquer ramo do conhecimento.

O lúdico, apesar de muito falado, ainda é pouco utilizado na prática do ensino. Não obstante, ele é responsável por despertar a atração do jovem pelo estudo. A realização desse tipo de atividades contribui para o autoaprendizado e também estimula a criatividade.

Desse modo, neste artigo, temos como objetivo descrever e refletir sobre o projeto de extensão "Jogos educativos de língua espanhola", realizado no segundo semestre de 2016 no IFSP Câmpus Capivari, cujo foco foi desenvolver e aplicar jogos em espanhol a fim de divulgar a língua em escolas da cidade de Capivari e motivar jovens a estudá-la. Consideramos que iniciativas como este projeto servem como uma forma de estimular, por meio de atividades lúdicas com jogos, alunos de nível Médio a estudar espanhol. Da mesma forma, o projeto serve também como um meio de levar à comunidade o conhecimento produzido pela área de Espanhol do IFSP, permitindo a esses jovens vivenciar e se aproximar do universo da língua espanhola, aumentando o interesse destes pela língua.

Apresentamos, a seguir, a fundamentação teórica que serviu de base para o projeto citado, a metodologia de trabalho ao longo do semestre e os resultados alcançados.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Gardner (1990) foi o primeiro teórico a se dedicar aos estudos sobre motivação na aquisição de uma segunda língua. Esse autor define dois tipos de motivação: a motivação integrativa, que corresponde à motivação do aprendiz por interesse pessoal nas pessoas e na cultura representadas pela outra língua; e a motivação instrumental, que diz respeito ao interesse do aprendiz em função das vantagens práticas que se estabelecerão para ele. Ele também indica a atitude como um fator que se relaciona ao contexto social, in-

fluenciando o desempenho do estudante em sua aquisição.

O uso de jogos didáticos mobiliza doze princípios de ensino-aprendizagem de LE, divididos por Brown (2007) em três áreas, a saber: a cognitiva, a socioafetiva e a linguística. Também a motivação está relacionada ao desejo que direciona uma pessoa a uma determinada ação. Isso significa que, para o caso da aquisição de uma língua adicional, haverá maiores chances de seguir seus estudos aquele aluno que está motivado para tal.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O projeto teve duração de 4 meses, com início no mês de agosto/2016 e finalização em dezembro/2016. Ele contou com a participação de uma bolsista (selecionada por edital interno para atividade de 20 horas semanais), responsável por desenvolver jogos educativos sob orientação da coordenadora do projeto e aplicar os jogos criados, bem como analisar sua aplicação.

Mensalmente, esses jogos, que atendem ao nível básico I e II de proficiência da língua, foram aplicados em escolas de Ensino Médio do município de Capivari. A metodologia utilizada na elaboração e aplicação desses jogos é coerente com o paradigma comunicativo de ensino de línguas, o qual compreende que o estudo de línguas estrangeiras se dá por meio de práticas significativas de uso de língua.

O critério para a seleção das escolas onde foram aplicados os jogos ficou condicionado à oferta de Ensino Médio e interesse da coordenação escolar em receber esse projeto. Duas escolas foram visitadas no período, sendo que em uma os jogos foram aplicados aos alunos de inglês do Centro de Línguas da escola, e na segunda, durante o intervalo das aulas (recreio), para todos que se interessassem.

Os alunos eram, então, convidados a jogar e auxiliados somente quando necessitavam. Antes e após as atividades eram aplicados questionários, para conhecer a opinião geral dos alunos acerca da atividade.

De posse dessas informações, foram elaborados jogos diversos, que foram desde de jogos da memória simples, até um dominó de associação palavra/imagem. Em vista disso, foram elaborados sete jogos no período, sendo um jogo da memória com vocabulário de estabelecimentos, um jogo da memória com verbos, um UNO adaptado para a área de química, um dominó de associação, labirinto de palavras invertidas, um quiz cultural, e um ludo perguntas e respostas.

Ao final das interações com os jogos, os estudantes que participaram da atividade responderam



Figura 1: alguns jogos elaborados

um questionário a fim de identificar quais as impressões e sugestões sobre o uso de jogos para se aprender língua espanhola. Os dados do questionário serão apresentados no item a seguir.

RESULTADOS ALCANÇADOS

Os principais resultados do projeto dizem respeito aos contatos e aprendizados que aconteceram ao longo do processo. De acordo com o questionário aplicado aos estudantes que participaram das interações com jogos de língua espanhola, o interesse pela língua aumentou significativamente, e o aprendizado se deu com maior facilidade.

A diversidade de experiências e conhecimentos trazida pelos estudantes colaborou com um aprendizado mútuo e troca de experiências. Com o projeto, foi possível aproximar estudantes da língua espanhola, e motivá-los a estudar essa língua, com jogos que despertaram interesse e desafiaram os alunos. Dessa forma, o aprendizado ocorreu de forma natural, através de prática e tempo. Visava-se aumentar o nível de concentração dos alunos, e a capacidade de aprendizado de cada um deles, abrindo novos horizontes e trabalhando a autoconfiança.

Consideramos que os objetivos do projeto foram alcançados com praticamente todos os alunos que participaram. A resposta dos estudantes ao estímulo foi positiva desde o primeiro dia, considerando que grande parte deles se entusiasmou e participou de mais de um jogo,

ou o jogou mais de uma vez. As respostas obtidas com os questionários também foram positivas. Como exemplo, podemos ver as respostas de dois alunos a respeito da pergunta “Você acha possível aprender uma língua jogando?”:

Jogando, temos que procurar saber os significados, e vamos criando vocabulário, porque temos que usar aquilo para alguma coisa.

Sim, pois através dos jogos o interesse aumenta, e aprendemos com mais facilidade.

Muitos alunos comentaram nas respostas ao questionário que gostam de aprender língua estrangeira a partir de músicas, jogos e séries de TV. Alguns disseram até que, depois de jogar, passaram a achar mais fácil compreender e falar a língua estudada. Inferiu-se, a partir dessas respostas, que ao usar a língua de modo mais informal, o aluno se sente à vontade e confiante para usá-la.

Inicialmente, houve dificuldade em elaborar jogos que atendessem também o nível básico, e criar um jogo com bom aproveitamento em aprendizagem e que ao mesmo tempo fosse interessante para os alunos. No entanto, por meio dos questionários respondidos pelos alunos, informações sobre necessidades e interesses do público-alvo foram levantados, o que direcionou a elaboração dos jogos ao longo do semestre.



Figura 2: aplicação dos jogos na escola 1



Figura 4: aplicação dos jogos na escola 3



Figura 3: aplicação dos jogos na escola 2

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de extensão “Jogos educativos de língua espanhola” possibilitou aproximar estudantes da língua espanhola e motivá-los a estudar essa língua, com jogos que despertaram interesse e desafiaram os alunos. O lúdico, apesar de muito falado, ainda é pouco utilizado na prática do ensino. Não obstante, ele é responsável por despertar a atração do jovem pelo estudo. A realização desse tipo de atividade contribui com o autoaprendizado e também estimula a criatividade, ensinando em forma de brincadeira.

Possuir capital linguístico é extremamente importante em qualquer área do conhecimento, e o principal objetivo alcançado foi aproximar estudantes da língua espanhola e motivá-los a estudar, com jogos que despertem interesse e a autonomia.

É preciso desafiar os alunos a jogar, a ler, a traduzir e, assim, encontrar a iniciativa deles em aprender. Não existe fórmula para ensinar, nem mesmo um manual que funcione para todas as pessoas, mas existe a vontade de aprender, que pode ser despertada com o que menos se imagina.

REFERÊNCIAS

BROWN, H. Douglas. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 3rd ed. NY: Pearson Education, 2007.

GARDNER, H. **Attitudes, motivation, and personality as predictors of success in foreign language learning**. In: PARRY e STANSFIELD (Eds.), *Language aptitude reconsidered* (pp. 179-221) Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 2008.

KASDORF, Luiza. **Jogos no ensino de línguas estrangeiras**. 2013. 54 folhas. Monografia (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas). Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.