

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS**

Mirtha Goalconda Vasques Rodrigues

**OS BENEFÍCIOS DO USO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA: uma abordagem prática.**

Porto Alegre

1. Semestre

2015

Mirtha Goalconda Vasques Rodrigues

**OS BENEFÍCIOS DO USO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA: uma abordagem prática.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a. Me. Mónica Nariño Rodriguez

Porto Alegre

1. Semestre

2015

CIP - Catalogação na Publicação

Vasques Rodrigues, Mirtha Goalconda
OS BENEFÍCIOS DO USO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO
DE LÍNGUA ESPANHOLA: uma abordagem prática. / Mirtha
Goalconda Vasques Rodrigues. -- 2015.
80 f.

Orientadora: Monica Nariño Rodriguez.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Licenciatura em Letras: Língua Espanhola e
Literaturas de Língua Espanhola, Porto Alegre, BR-RS,
2015.

1. Recursos Lúdicos. 2. Atividades Lúdicas. 3.
Ensino e Aprendizagem. 4. Língua Estrangeira. 5.
Língua Espanhola. I. Nariño Rodriguez, Monica ,
orient. II. Título.

Mirtha Goalconda Vasques Rodrigues

**OS BENEFÍCIOS DO USO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA: uma abordagem prática.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para obtenção do grau de
Licenciada em Letras pela Universidade Federal do
Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a. Me. Mónica Nariño Rodriguez

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Daniela Norci Schroeder

Prof^a. Me. Ivone Teresa Jordan de Mogendorff

Porto Alegre

1. Semestre

2015

Dedico este trabalho a todos aqueles que, assim como eu, acreditam que a educação é o único caminho para alcançarmos uma sociedade mais digna, justa, igualitária e livre.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por todas as oportunidades de crescimento pessoal, intelectual e profissional a mim concedidas e por colocar pessoas tão boas em meu caminho as quais tenho tanto a agradecer;

Ao meu querido pai, Randolpho, por ensinar a primeira palavra por mim pronunciada: papá. Agradeço também a este uruguaio tão amoroso pelas diversas *canciones de cuna* (canções de ninar) que embalaram meu sono e me fizeram conhecer, desde muito pequenininha, o idioma mais lindo desse mundo;

À minha querida mãe Heloiza, a mulher mais forte que conheci por me ensinar o valor da família, do trabalho, do respeito e da educação. Agradeço imensamente o seu amor incondicional e sua força de caráter. Com ela aprendi que, mesmo difícil, a vida deve ser vivida de forma intensa, alegre, sem temores ou culpas. Suas palavras permanecerão em minha mente e em meu coração: seja forte, seja digna e nunca tenha vergonha de ser quem você é;

Ao meu querido irmão, Ruben Darío, por me amar incondicionalmente, por ter o sorriso mais lindo que já vi e por ser o melhor amigo que alguém poderia ter nessa vida. Obrigada pelos teus ensinamentos, pelos teus abraços, pelas brincadeiras, pelas risadas e por ter feito de mim a criança mais feliz desse mundo;

Ao meu amado Patrick, por estar ao meu lado em tantos momentos difíceis não permitindo que eu, nem por um só instante, desanimasse ou desistisse. Agradeço a ti por sempre me incentivar, cuidar e proteger. Obrigada por me levar até a estação de trem às 05h30min com chuva e frio sem reclamar, para que eu chegasse à Universidade em segurança e, principalmente, por ser essa pessoa tão dedicada e amorosa que és. Tenho muita sorte por ter te conhecido e por estarmos juntos;

À minha irmã Marita e aos meus sobrinhos Natasha, Nathalia e Antônio, por terem me ajudado a cuidar do nosso grandão, não permitindo que eu abandonasse os estudos. Sem o apoio de vocês teria sido impossível chegar até aqui;

À minha querida Aline Kirstensen, por acreditar que eu seria capaz de ser e fazer tudo o que realmente quisesse. Quando nos encontramos, eu tinha tão pouco a oferecer, mas a tua única exigência foi que eu tentasse, fosse à luta. E assim o fiz, minha querida Aline, tentei. Tenho que admitir que tentei mesmo estando descrente, sem fé em mim e em minha capacidade de chegar a algum lugar. Talvez naquele momento, eu tenha tentado mais por ti do que por mim, e por tentar cheguei à Universidade. O teu carinho e investimento me fizeram ser uma pessoa mais forte, confiante e capaz. Agradeço por teres estado sempre ao meu lado durante todos

esses anos e gostaria que tu soubesses que considero este TCC e, principalmente, esta graduação uma conquista NOSSA.

À minha orientadora, Mónica Nariño, por ter aceitado a orientação deste trabalho e por todos os ensinamentos a mim transmitidos durante os estágios curriculares de Espanhol. Obrigada, principalmente, pela certeza que tenho de poder sempre contar contigo não só dentro da Universidade, mas também fora dela e por toda a minha vida. Para mim serás sempre um exemplo de profissional e de ser humano.

À amiga Michelle Ferraz, por estar ao meu lado desde aquela manhã cinzenta de março de 2008, na qual sentamos lado a lado no nosso primeiro dia de aula e desde a qual nunca mais nos separamos. Agradeço pelo companheirismo construído ao longo de tantos dias de estudo e tantas tarefas compartilhadas. Sou grata, também, pelos cafés e conversas no Bar do Antônio e tantos almoços no RU. Levo muitas coisas boas da Universidade, mas a tua amizade, acredite, foi o meu melhor presente.

À amiga Kelly Fernandes, por sua amizade, incentivo, carinho e por ser este exemplo de profissional engajada e comprometida, que verdadeiramente ama a docência com todas as suas dores e alegrias.

À amiga Luciane, Remião por ter a mim confiado o seus bens mais preciosos: seus alunos, e por compartilhar comigo a sua experiência e o seu entusiasmo pela profissão. Obrigada pelo apoio incondicional incentivo, carinho e por todos os ensinamentos. Este trabalho foi totalmente baseado na linda experiência de estágio docente que desenvolvemos juntas, por isso ele também é teu.

À minha amiga Sandra Cela, por me mostrar que independente do ponto de onde partimos, e do quanto tenhamos sofrido, com força, coragem e perseverança podemos chegar muito mais longe do que qualquer um possa supor. Agradeço pela tua amizade, teu incentivo e entusiasmo sem os quais seria difícil realizar o sonho de me formar nesta Universidade que tanto amamos.

À querida Patrícia Hopf, a quem agradeço por todo o apoio, carinho e incentivo nesses mais de 15 anos de amizade. Sei que sempre pude e poderei contar contigo. A nossa convivência me fez acreditar que eu poderia ter uma vida mais estruturada e melhor e o teu exemplo me impulsionou rumo ao crescimento pessoal. Acredite, e a tua fé em mim me deu forças para que eu pudesse buscar um futuro mais digno e feliz.

A todos os meus mestres, que contribuíram com a minha formação e com a realização deste sonho;

Querer que el niño se haga al modo escolar o al modo liceal, tomando la expresión 'modo' en su más amplia generalidad, es poner la carreta delante de los bueyes. Los niños no se hicieron para la escuela o el liceo. Liceos y escuelas se hicieron para los niños.

Julio Castro

Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O seguinte trabalho tem como objetivo demonstrar a existência de uma relação benéfica entre a utilização de recursos lúdicos na prática docente e uma maior eficiência na aprendizagem de uma Língua Estrangeira (LE). Pretende, também, incentivar a utilização desses recursos em sala de aula, especialmente no que se refere à Língua Espanhola.

Para tanto, nos capítulos iniciais foram utilizados como ponto de partida os estudos de vários especialistas que já trataram da importância e contribuição positiva que o lúdico pode trazer durante todo o processo de aprendizado, dando o devido destaque aos pressupostos teóricos do psicólogo e epistemólogo Jean Piaget, já que um de seus mais importantes postulados afirma que o desenvolvimento da criança ocorre através do lúdico.

Já na segunda parte deste trabalho, foi apresentada uma seleção atividades direcionadas às aulas de Língua Espanhola nas quais fizemos uso de recursos lúdicos como facilitadores no aprendizado desta disciplina. São atividades que tiveram como intenção levar o discente a uma prática contextualizada rumo à aquisição do idioma de uma maneira prazerosa, e por que não dizer, divertida.

Nossa intenção foi contribuir de maneira prática com professores que pretendam diversificar os seus planejamentos diários utilizando o lúdico como ferramenta de base no ensino e aprendizagem de línguas.

Essas sugestões de atividades foram planejadas e aplicadas no ano de 2013, durante a disciplina de Estágio Docente em Língua Espanhola II, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em duas turmas de quinto ano de uma Escola Municipal da periferia de Porto Alegre. Levando em conta o fato de essas atividades terem sido aplicadas anteriormente, buscaremos, também, refletir sobre essa prática, fazendo uma avaliação dos resultados do uso desses recursos e verificando a viabilidade e sua real aplicação no dia a dia escolar.

Palavras-chave: Recursos Lúdicos. Jogo. Ensino e Aprendizagem. Jean Piaget. Língua Estrangeira. Língua Espanhola.

RESUMEN

El siguiente trabajo pretendió demostrar la existencia de una relación benéfica entre la utilización de los recursos lúdicos en la práctica docente y una mayor eficiencia en el aprendizaje de una Lengua Extranjera (LE). Pretendió, también, incentivar la utilización de estos recursos en clase, especialmente en lo que se refiere a la Lengua Española.

Por eso, en los capítulos iniciales han sido utilizados como punto de partida los estudios de varios especialistas que ya trataron de la importancia y contribución positiva que el lúdico puede traer en el proceso de aprendizaje, dando el debido reconocimiento a los presupuestos teóricos del psicólogo y epstémolo Jean Piaget, ya que uno de sus más importantes postulados afirma que el desarrollo de los niños ocurre a través del lúdico.

Ya en la segunda parte de este trabajo, han sido presentadas una selección de actividades direccionadas a las clases de Lengua Española en las cuales utilizamos los recursos lúdicos como facilitadores en el aprendizaje de esta asignatura. Son actividades que tuvieron por objetivo llevar al alumno a una práctica contextualizada rumbo a la adquisición del idioma de una manera placentera, y por qué no decir, divertida.

Nuestra intención fue contribuir de manera práctica con profesores que pretendan diversificar sus planes de clases diarios utilizando el lúdico como herramienta en la enseñanza y aprendizaje de lenguas.

Esas sugerencias de actividades fueron planeadas y aplicadas en el año de 2013, en la asignatura de Práctica Docente en Lengua Española II, en la Universidad Federal do Rio Grande do Sul, en dos quintos años de una Escuela Municipal de la ciudad de Porto Alegre. Llevando en cuenta el hecho de esas actividades haber sido aplicadas anteriormente, buscaremos, también, reflexionar sobre esa práctica, haciendo una evaluación de los resultados del uso de estos recursos y verificando su viabilidad real de aplicabilidad en el entorno escolar.

Descripción: **Recursos Lúdicos. Juego. Enseñanza y Aprendizaje Jean Piaget. Lengua Extranjera. Lengua Española.**

SUMÁRIO

Conteúdo

INTRODUÇÃO	11
1 JOGO E CULTURA: A ESSENCIALIDADE DO JOGO E SUA DEFINIÇÃO	12
2 O JOGO SOB A PERSPECTIVA DE JEAN PIAGET	15
3 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO EM BENEFÍCIO DA APRENDIZAGEM	19
4 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO EM BENEFÍCIO DO APRENDIZADO DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA	22
5 APRESENTANDO AS ATIVIDADES LÚDICAS DESENVOLVIDAS DURANTE A DISCIPLINA ESTÁGIO DOCENTE EM LÍNGUA ESPANHOLA II	24
5.1 ATIVIDADE 1 : ¿QUÉ HORA ES?.....	25
5.2 ATIVIDADE 2: JUEGO DE LA MEMORIA /LA RUTINA DIARIA	26
5.3 ATIVIDADE 3: ESTOY ENFERMO (EL CUERPO HUMANO)	27
5.4 ATIVIDADE 4: TEATRO 1 ESTOY ENFERMO.....	28
5.5 ATIVIDADE 5: TEATRO 2: LA CIRUGÍA ESTÉTICA.....	29
5.6 ATIVIDADE 6 : LAS MÁSCARAS DEL DÍA DE LOS MUERTOS	30
5.7 ATIVIDADE 7: CANCIÓN EL DÍA DE LOS MUERTOS – LA PULQUERÍA	31
5.8 ATIVIDADE 8: LOS ESTADOS DE ÁNIMO	32
5.9 ATIVIDADE 9: ¿QUÉ SON HISTORIETAS O CÓMICS?.....	33
5.10 ATIVIDADE 10: TEATRO 3 -LA MÁSCARA DEL ZORRO.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICE A - ¿Qué hora es?	38
APÊNDICE B - JUEGO DE LA MEMÓRIA: LA RUTINA DIARIA:	44
APÊNDICE C - ESTOY ENFERMO: EL CUERPO HUMANO	51
ANEXO D - TEATRO 1 : ESTOY ENFERMO	59
ANEXO E - TEATRO 2: LA CIRUGÍA ESTÉTICA	60
ANEXO F - LAS MÁSCARAS DEL DÍA DE LOS MUERTOS	63
ANEXO G - CANCIÓN EL DÍA DE LOS MUERTOS - LA PULQUERÍA	69
ANEXO H - LOS ESTADOS DE ÁNIMO	70
ANEXO I – CÓMO HACER UNA HISTORIETA O CÓMIC	73
ANEXO J – LA MÁSCARA DEL ZORRO	78

INTRODUÇÃO

Planejar uma aula atraente, instigante e motivadora aos olhos de seus alunos é um grande anseio para aquele docente que está efetivamente comprometido com o ato de ensinar, já que não existe nada mais gratificante para um professor do que conseguir despertar o interesse, a atenção, a curiosidade e a participação de seus discentes no momento em que propomos um conteúdo ou uma atividade em sala de aula.

Também não podemos negar, que dentro do universo pertencente ao ensino de uma língua estrangeira há infinitas possibilidades que podemos explorar para que as nossas aulas despertem a criatividade tanto em nós, docentes (afinal, também podemos nos divertir dando aulas interessantes), quanto em nosso público alvo mais dileto: nossos alunos. Porém, existem muitas dúvidas sobre qual postura devemos adotar no ambiente escolar a fim de obtermos sucesso nesta empreitada.

O que nós, professores iniciantes ou não, podemos utilizar como ferramentas de auxílio, para que o investimento necessário para o aprendizado de uma língua estrangeira não seja visto como um pesado fardo a ser carregado pelos jovens que preenchem os assentos escolares? Seria possível o aluno aprender e se divertir ao mesmo tempo? A sala de aula pode ser espaço de brincar? E se assim o for, não perderemos o foco no conteúdo, afinal, como todos um dia já ouvimos falar o professor deve “vencer todo conteúdo proposto”, portanto temos que ter cuidado para não sermos derrotados no final desta árdua ”batalha” curricular.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, buscaremos demonstrar da maneira mais clara e objetiva possível o quanto o lúdico pode ser utilizado em prol do aprendizado de uma estrangeira, já que o jogo é intrínseco aos seres vivos.

Para tanto, traçaremos uma relação direta entre o uso do lúdico em sala de aula e o aprendizado discente, já que esse recurso funciona como facilitador para a aquisição de competências no aprendizado de uma Língua Estrangeira.

1 JOGO E CULTURA: A ESSENCIALIDADE DO JOGO E SUA DEFINIÇÃO

Neste capítulo iniciamos uma importante reflexão sobre o lúdico. Para tanto, ao invés de trazermos apenas uma definição rasa sobre o significado da palavra (como aquelas retiradas de dicionários), trataremos de traçar um paralelo entre o lúdico e a cultura. A decisão de abordar o lúdico sob essa perspectiva faz-se necessária, pois traz consigo a ênfase no caráter essencial do elemento lúdico para o pleno desenvolvimento humano.

O lúdico é tão natural, que a sua não utilização durante o processo de aprendizado seria a negação de uma característica fundamental indo, portanto, contra a própria natureza humana. A frase anterior pode parecer demasiadamente enfática, mas não o é, ela apenas destaca o caráter intrínseco do lúdico na formação do sujeito.

Em seu livro intitulado *Homo Ludens* (2007) Johan Huizinga expõe a ideia de que: “O jogo é fato mais antigo que a cultura”. A partir desta afirmação, o autor nos apresenta o *Homo Ludens*, e afirma que o jogo é uma categoria absolutamente primária à vida, tão fundamental quanto o raciocínio (*Homo Sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo Faber*). E assim, coloca o lúdico como sendo um dos pilares fundamentais para o surgimento e desenvolvimento da civilização. Para Huizinga, o jogo não é essencial somente à espécie humana, mas também aos animais, pois estes também se convidam constantemente para brincar, através de um ritual de gestos e atitudes, que demonstram sua capacidade de utilizar o lúdico em prol do próprio crescimento.

Esses argumentos corroboram a importância do jogo para os seres vivos, e reforça que o ato de brincar é, de fato, necessário para o desenvolvimento e crescimento, principalmente em se tratando da espécie humana.

Segundo o autor, o jogo supera simples reflexos fisiológicos e psicológicos, tendo uma função significativa, isto é, todo o jogo tem um sentido. Tanto a psicologia quanto a fisiologia, há bastante tempo, procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos com a finalidade de atribuir-lhe um lugar no sistema da vida. Essas teorias (há uma variedade delas) divergem quanto à definição da função biológica do jogo:

Umam definem o jogo como sendo “uma descarga de energia vital superabundante”, outras como a satisfação de um certo “instinto de imitação” ou, ainda simplesmente como uma “necessidade de distensão”. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa

faculdade, ou como um desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização de um desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento de valor pessoal etc. (1) Há um elemento comum a todas as hipóteses: todas elas partem do pressuposto que o jogo se acha ligado alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica [...] A todas as “explicações” acima referidas poder-se-ia perfeitamente objetar “Está tudo muito bem, mas o que há de realmente divertido no jogo? [...] A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de exercitar que reside a própria essência e característica primordial do jogo. (HUIZINGA, 2007, p. 04-05)

Para Huizinga (2007) a primeira característica fundamental do jogo é o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Já a segunda característica, que está intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”, ao contrário, o jogo é a evasão desta vida “real”, para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, como sendo um intervalo em nossa vida quotidiana. O jogo ornamenta a vida, ampliando-a, tornando-se necessário tanto para o indivíduo, como uma função vital, quanto para a sociedade, devido à sua significação, a todo o tipo de ideais comunitários. Em virtude dessas razões, o jogo situa-se em uma esfera superior aos processos estritamente biológicos como a alimentação, reprodução ou autopreservação.

O autor, ainda, define jogo como sendo uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites determinados de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”: “O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que a seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade”.

É importante ressaltarmos, neste capítulo, que o fato de Huizinga apontar a presença do elemento lúdico na cultura não significa, necessariamente, que sua intenção é atribuir ao jogo um lugar primordial entre as diversificadas tarefas da vida civilizada, muito menos afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que era jogo e depois deixou de sê-lo sendo possível considerá-lo cultura. O que ele explicitou em sua obra foi uma ideia de que a cultura surge sob a forma de jogo e, sendo assim, é desde seus primeiros passos conforme as próprias palavras do autor como que “jogada”.

Então, mesmo as atividades que tem por objetivo a satisfação rápida das necessidades mais primárias (a caça, por exemplo) tem a tendência de assumir nas sociedades mais primitivas uma inegável forma lúdica.

Desta maneira, ele nunca afirmou que o jogo se transforma em cultura, e sim que a cultura em suas fases mais primitivas possui um caráter inegavelmente lúdico. Mas ao considerarmos as duas unidades: jogo e cultura, o jogo é prioritário, já que podemos observá-lo e defini-lo concretamente, e a cultura é uma entidade abstrata, sendo apenas um termo que a nossa consciência histórica atribui a determinados aspectos.

2 O JOGO SOB A PERSPECTIVA DE JEAN PIAGET

Não há como tratarmos a respeito do tema lúdico na educação sem considerarmos os pressupostos teóricos do psicólogo e epistemólogo suíço Jean William Fritz Piaget, já que uma de suas mais importantes afirmações ressalta que o desenvolvimento da criança ocorre através do lúdico.

Segundo Piaget, é através de seu universo lúdico que a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem seu desenvolvimento global, considerando os aspectos do cognitivo da linguagem, afetivo, social e motor. O autor ainda afirma que o desenvolvimento intelectual ocorre por meio de dois atributos inatos: a Organização e Adaptação. Abaixo explicaremos de forma sucinta essas definições:

A organização nada mais é do que a construção de processos bastante simples, tais como: ver, tocar e nomear, dados em estruturas mentais de ordem elevadas, desta maneira um indivíduo é capaz de compor seus sistemas de considerar o mundo.

Já o termo adaptação, é explicado por Piaget como sendo a mudança contínua ocorrida neste indivíduo como resultado de sua interação com o meio. Sendo assim, à medida que este indivíduo assimila suas experiências e conseqüentemente as adapta de acordo com as suas estruturas mentais já existentes, ele acomoda, ou seja, modifica essas estruturas mentais permitindo a inclusão de experiências que não se ajustam às estruturas existentes. Segundo C. M. Charles, (1975) a teoria piagetiana contempla que o desenvolvimento mental na infância ocorre através de estágios definidos, sendo que cada um desses estágios ocorre de forma sistemática de acordo com uma sequência fixa. É importante ressaltarmos que, embora esses estágios de desenvolvimento ocorram em uma ordem fixa, algumas crianças passam de um para outro em idades diferentes, ou ainda, uma criança pode estar num determinado estágio em relação a algumas competências e em um estágio distinto em relação a outras.

Ressaltamos que em sua teoria, Piaget abrange o desenvolvimento infantil desde o zero ano de idade, já que o autor considera que o desenvolvimento da criança ocorre a partir do momento em que ela começa a explorar o mundo através dos seus próprios sentidos, porém como este trabalho de conclusão de curso é voltado especificamente à prática docente dentro do espaço escolar, há três estágios do desenvolvimento mental nos postulados teóricos do autor que gostaríamos especialmente destacar, já que correspondem as idades em que a criança/adolescente está em idade escolar (a partir dos sete anos). São elas:

- a) **Estágio do Pensamento Intuitivo ou Pré-Operatório:** média de idade de entrada e de saída: dos 4 aos 7 anos (aproximadamente): neste estágio a criança organiza seu pensamento e fornece explicações com base em suas intuições, ou seja, se utiliza muito mais de seus pressentimentos do que de um raciocínio lógico.
- b) **Estágio das Operações Concretas ou Operatório Concreto:** média de idade de entrada e de saída: dos 7 aos 11 anos (aproximadamente): neste estágio a criança passa a formular os conceitos de número, relações e processos. Começam neste momento a desenvolver sua capacidade de pensar através de problemas, mas necessitam pensar em objetos reais (concretos), tendo dificuldades, portanto, de fazer abstrações. É durante este estágio que se dá um maior desenvolvimento da capacidade de compreender determinadas regras.
- c) **Estágio das Operações formais ou Operatório Formal:** média de idade de entrada e de saída: dos 11 aos 15 anos (aproximadamente): neste estágio a criança tem a capacidade de pensamentos mais complexos, pois já desenvolveu sua capacidade de abstrair. Ela também já é capaz de formular teorias sobre assuntos diversos, incluindo temas sobre qualquer coisa distinta do real. Esse último estágio corresponde especificamente à idade dos alunos das turmas de estágio com as quais trabalhamos as atividades lúdicas apresentadas no capítulo 4 deste trabalho (parte prática deste TCC).

Em seu livro intitulado *Piaget ao alcance dos Professores* (1975) C. M. Charles preocupou-se em reunir algumas das principais ideias trazidas por Piaget no tocante à educação. Dentre elas vamos destacar alguns aspectos:

- A obra de Piaget é bastante generosa quanto o esclarecimento sobre o que se deve esperar da criança em cada um dos seus diferentes estágios de desenvolvimento. Também nos auxilia a determinar como devemos proceder para identificar o estágio ou estágios que uma determinada criança está atuando em diferentes áreas. Portanto, se nós docentes olharmos mais atentamente para nossos alunos teremos condições de fazer um planejamento de atividades mais adequado, levando em consideração as capacidades desenvolvidas de acordo com os estágios desses alunos. Assim, as atividades serão devidamente direcionadas, evitando frustrações tanto para docentes quanto para discentes.

- De acordo com Piaget “**as crianças têm de agir**” Portanto, são naturalmente muito ativas. Forçar uma criança a ficar estática no ambiente escolar é ir contra a sua natureza. Os jogos ao criarem uma atmosfera de movimento e interação vão ao encontro da natureza infantil, canalizando essa energia para um objetivo específico: o aprendizado. A movimentação e a interação dos alunos devem ser estimuladas e devidamente conduzidas para que todos troquem ideias e impressões sobre o conteúdo desenvolvido, assim o professor atua como um mediador do aprendizado que será construído gradualmente pelos estudantes.
- O **planejamento** das atividades é muito importante: Quantidades de material devem estar disponíveis, o espaço deve ser cuidadosamente organizado: atividades ruidosas devem ser feitas em espaços separados de atividades mais silenciosas.
- Quanto ao clima em sala de aula, as conclusões de Piaget sugerem que deve ser de “**liberdade e espontaneidade**”. O que não significa “laissez-faire” (deixar fazer), ou seja, aquele em que o professor não dirige nem auxilia seus estudantes. O professor, ao contrário, deve trazer atividades que despertem o interesse e a participação de todos maximizando as atividades produtivas.
- A principal tarefa de um professor não é ser a fonte de todo o conhecimento. Piaget define o professor como sendo um **facilitador**. Ele deve assegurar que seus estudantes atuem física e mentalmente, visando o desenvolvimento humano, especialmente as interações sociais que enfatizem a linguagem e a manipulação de objetos para a resolução de problemas.
- Piaget também nos traz o conceito de **individualização** que deve ser entendida como uma constante tentativa de se fazer o que é melhor para cada criança. Às vezes, as atividades devem ser escolhidas pelos alunos, outras vezes pelo professor ou ainda pelo grupo. O autor também assegura que quando as crianças se empenham no planejamento e na seleção das atividades elas têm mais facilidade em seguir as instruções. O papel do docente mais uma vez é o de sugerir opções de atividades, orientá-las e interpretar as metas.
- Piaget ressalta que a interação social é uma condição necessária para o desenvolvimento intelectual. Segundo o epistemólogo, as crianças têm a necessidade de falar, discutir e argumentar com outras crianças. Os jogos (em especiais os dramáticos) e os debates em classe devem ser estimulados em sala de aula.

- Outra ideia importante trazida pelos pressupostos teóricos de Piaget se refere à aquisição do conhecimento: segundo o autor, o conhecimento jamais pode ser dado a uma criança. Ele deve ser descoberto e reconstruído através das atividades dos mesmos.

Desta forma, podemos afirmar que todos esses pressupostos teóricos corroboram a proposta inicial deste trabalho, pois há uma concordância que o lúdico é um aliado importante para o pleno desenvolvimento das capacidades de nossos alunos.

Ao jogar o discente constrói o seu conhecimento de maneira bastante sólida, formulando hipóteses, e organizando suas estratégias para alcançar metas previamente definidas. Ele também desenvolve suas capacidades e habilidades quanto à resolução de problemas e, desta forma, irá gradualmente chegar à construção do seu próprio aprendizado.

3 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO EM BENEFÍCIO DA APRENDIZAGEM

É de conhecimento geral que, apesar da implantação de vários projetos, os resultados obtidos em relação à educação escolar em nosso país continuam sendo insatisfatórios. Segundo Santos:

Os educadores são unânimes em afirmar que a educação é falha, rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade excessiva, da repressão e da massificação. Por outro lado, são unânimes em considerar a ludicidade como estratégia viável que se adapta a novas exigências da educação. O problema é que esses estudos não foram suficientes para mudar as práticas vigentes. A aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garantiu uma postura lúdico pedagógica em sua atuação. (SANTOS, 2001, p. 14)

Sabemos mudança se faz necessária, já que os recursos tradicionais de aulas expositivas (aquelas onde somente o professor fala e os alunos pouco interagem) não estão mais funcionando adequadamente (isso se considerarmos que em algum dia realmente funcionaram). Mas a questão é: como mudar essa realidade?

Já Fortuna, (2000) afirma que: “Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno”.

A autora ainda acrescenta que nesta sala de aula o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo, portanto, sujeito de sua aprendizagem.

Muitas vezes essa mudança de postura, essa renúncia ao controle, intimida o professor, fazendo-o resistir a utilizar recursos lúdicos em suas práticas diárias, pois durante o conhecido processo no qual o docente tenta a todo custo disciplinar a turma, na verdade ele acaba por comprometer a iniciativa de planejar e executar aulas muito mais interessantes e produtivas, já que a utilização de recursos lúdicos em sala de aula pode, muitas vezes, pode ser confundida com falta de ordem ou indisciplina, pois invariavelmente as atividades lúdicas exigem movimentação, e interação constante entre os colegas de classe e entre os estudantes e o próprio professor durante o seu processo de execução. Infelizmente, ainda há uma visão muito rígida do espaço escolar, onde o considerado aceitável e desejável é um ambiente frio e silencioso com estudantes estáticos e com baixíssima capacidade expressão e de interação.

Em seu artigo: Sala de aula é lugar de brincar? Fortuna (2000), afirma que a tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula (aquela na qual os recursos lúdicos são amplamente utilizados). Por essa

razão, nós professores devemos refletir se a nossa postura centralizadora não está comprometendo a possibilidade de proporcionarmos aos nossos alunos aulas muito mais compensadoras e produtivas. Ainda segundo a autora, “A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.”

De acordo com de Nunes (2004), as atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais, e morais. Mas, é importante ressaltar, esses progressos também se estendem aos jovens e adultos afinal, qualquer indivíduo, independentemente da idade que possui, gosta de somar diversão ao seu processo de aprendizagem.

Abaixo, listamos algumas vantagens que o lúdico traz ao aprendizado sendo uma importante ferramenta que auxilia professores no planejamento de aula:

Segundo TEIXEIRA (1995, p. 23 apud NUNES 2003), podemos enumerar diversas vantagens na utilização de recursos lúdicos na prática em sala de aula:

- 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;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;
- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento;
- As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador

dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Mas devemos salientar que a atividade proposta deve ser muito bem planejada com objetivos previamente definidos bastante claros, já que o propósito do uso do lúdico em sala de aula não é meramente uma forma de distração. Um dos objetivos do jogo em uma aula de língua estrangeira é conduzir o aluno para que sua atenção esteja focada nos usos linguísticos, socioculturais, discursivos ou estratégicos do idioma, tudo isso de uma forma prazerosa e contextualizada. O professor terá que ser criterioso ao escolher a atividade lúdica a ser usada em seu planejamento, já que essa atividade deverá manter uma direta relação com os conteúdos propostos.

Para PIAGET (1971) a escola desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, pois considera que as trocas proporcionadas pelo ambiente escolar permitem ao indivíduo o desenvolvimento do mesmo. Mas para que essa finalidade seja alcançada a escola deve estabelecer um ambiente onde a criança interaja e troque conhecimento a partir de sua realidade.

4 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO EM BENEFÍCIO DO APRENDIZADO DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA

No terceiro capítulo deste trabalho tratamos da importância do uso de recursos lúdicos em benefício da aprendizagem em geral. Neste capítulo, discorreremos acerca dos benefícios do uso de recursos lúdicos para uma finalidade bem específica: o aprendizado de uma LE.

Mas por que usar o lúdico especialmente no ensino de uma LE?

Uma resposta plausível para a questão acima proposta é o fato que o aluno exposto ao aprendizado de uma nova língua, precisa desacomodar-se, precisa vencer a barreira da timidez e da insegurança para começar pouco a pouco a aventurar-se na expressão desse novo idioma. Esse é um processo um tanto difícil, e traz um desconforto inicial para o discente. Por essa razão, o professor necessita auxiliá-lo, estimulá-lo a buscar esse conhecimento. Para tanto, deve constantemente atrair a atenção do seu aluno para que, gradualmente, esse mal estar se dissipe. E é inegável que os jogos colaboram diretamente para este fim, pois trazem alegria, prazer e motivação às aulas.

Já nos diria Santo Agostinho (354 D.C): "O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e a vida, o princípio de toda a descoberta e toda a criação".

Sua reflexão é bastante antiga, mas incrivelmente atual, pois é essa força impulsora, que usa a criatividade a favor do aprendizado a qual Santo Agostinho se refere, que se converte em matéria prima essencial para que o docente possa estimular seus alunos rumo ao êxito, no que se refere ao aprendizado de uma LE.

Professores comprometidos com sua profissão sentem-se responsáveis por estimular diariamente seus alunos e, por essa razão, almejam que os estudantes, que estão sob sua responsabilidade, sejam diariamente impulsionados pela curiosidade a explorar a língua estrangeira, em nosso caso específico, a Língua Espanhola.

A utilização de atividades lúdicas permite que o professor possa criar um ambiente mais propício ao aprendizado de uma nova língua, pois desenvolve naturalmente a função simbólica que é própria da linguagem. O aluno deseja comunicar-se, deseja conhecer a cultura do novo idioma, e enquanto joga, esse aluno recebe a oportunidade de se expressar de uma maneira bem mais informal, considerando a liberdade que o ato de jogar proporciona. Ele, quase sem perceber, será estimulado a deixar a timidez para trás passará a ter autonomia para

criar suas próprias estratégias de aprendizado. Ao jogar o aluno se permite muito mais e por permitir-se acaba alcançando uma comunicação bem mais efetiva.

O jogo é uma forma inata de aprender, é a capacidade que temos de ir experimentando e apropriando-nos de tudo que nos rodeia, fazendo isso de uma forma prazerosa; a aprendizagem verdadeira é sempre um jogo no qual entram, como em todo jogo, a motivação, o desejo, o desafio, o descobrimento, a criatividade, os truques, o prazer de chegar ao final e de ter superado a si mesmo. (FERNÁNDEZ, 1997, p.8)¹.

Incluir atividades lúdicas nos planejamentos de LE. Ajuda a criar aulas mais dinâmicas e contextualizadas, além de estimular a interação entre os colegas de classe, por isso há muitos ganhos em fazer uso destas ferramentas.

É claro que devemos (como professores atentos que somos) levar em conta o perfil da turma que estamos trabalhando, pois temos que ter certeza que os jogos escolhidos estão de acordo com o nível de domínio linguístico dos discentes em questão. O professor também deve preparar as atividades de maneira bastante cuidadosa, lembrando sempre qual é o objetivo da tarefa proposta, qual a idade e perfil dos jogadores, que material será necessário para que a atividade seja concluída e, se possível, testá-las antes de levá-las para a sala de aula, afinal este docente precisa ter certeza que conhece todas as regras de sua atividade para, desta forma, evitar qualquer variável que possa comprometer o bom andamento de seu trabalho.

¹ No original: El juego es una forma innata de aprender, es la capacidad que tenemos de ir experimentando y apropiándonos de lo que nos rodea y hacerlo de una forma placentera; el aprendizaje verdadero es siempre un juego en el que entram, como en todo juego, la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento, la creatividad, los trucos, el placer de llegar al final y al final y de haberse superado.”
(Tradução livre da autora).

5 APRESENTANDO AS ATIVIDADES LÚDICAS DESENVOLVIDAS DURANTE A DISCIPLINA ESTÁGIO DOCENTE EM LÍNGUA ESPANHOLA II

Iniciamos este trabalho trazendo uma breve contextualização do lúdico sob a perspectiva de Huizinga, atentando para a sua importância quanto à formação social do indivíduo. Em seguida, embasamos a afirmativa inicial ao evidenciarmos, através dos estudos de especialistas, os diversos benefícios da inclusão de recursos lúdicos no ambiente escolar.

Neste capítulo, finalmente passamos à parte prática desse estudo: apresentamos um conjunto de atividades que tiveram embasamento teórico piagetianos, mencionados nos capítulos anteriores. Tais atividades foram cuidadosamente (e porque não dizer carinhosamente) pensadas e aplicadas no ano de 2013, durante a disciplina de Estágio Docente em Língua Espanhola II, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em duas turmas de quinto ano de uma Escola Municipal da periferia de Porto Alegre.

Essas atividades levaram em conta o uso dos mais variados tipos de recursos lúdicos em prol do melhor aprendizado dos alunos em questão. Muitas vezes, os próprios alunos fizeram sugestões acerca de qual dos recursos lúdicos poderiam ser trabalhados nas aulas seguintes. Foi um período de muitas descobertas, já que pela primeira vez que a licencianda teve contato direto com a responsabilidade de conduzir uma turma.

Nossa intenção, neste momento, é contribuir com ideias simples, porém extremamente adaptáveis ao dia a dia em sala de aula, com docentes que têm a intenção de se aventurar no universo lúdico, fazendo com que o momento de aprendizado de uma língua estrangeira (no nosso caso específico, a Língua Espanhola) possa ser o mais produtivo e agradável possível.

5.1 ATIVIDADE 1 : ¿QUÉ HORA ES?
OBJETIVOS: desenvolver a compreensão e a produção oral, introduzir os vocabulários: horas, rotina diária e revisar o vocabulário dos números em Espanhol.
MODALIDADE: oral
MATERIAL: 01 lâmina de isopor, pedaços de cartolina colorida (que serão colados na base de isopor), 02 pedaços pequenos de EVA em cores diferentes (para a confecção dos ponteiros do relógio) 1 alfinete de mapa (para prender os ponteiros na base de isopor) desenhos variados que ilustrem a rotina diária (para decorar o relógio), tesoura e cola.
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 15 a 20 minutos
DESCRIÇÃO: os estudantes terão autonomia para manusear o relógio e perguntar aos colegas o conteúdo das horas em espanhol utilizando as seguintes frases: <i>¿Qué hora es?</i> <i>¿Qué hora tienes?</i> Eles podem também fazer perguntas sobre a rotina diária dos colegas.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça uma revisão dos números em espanhol. Deve-se, também, introduzir o vocabulário necessário para que o aluno consiga construir a sua rotina diária. Foi observado que grande parte dos alunos não conhecia o funcionamento de um relógio analógico e, por essa razão, o professor deverá orientá-los antes de dar início à atividade. Consultar material complementar de apoio (Apêndice A).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos conseguem compreender a estruturação das horas em espanhol (já que existem pontos diferentes em relação à sua língua materna). Verifique se os alunos compreenderam a estruturação do relógio analógico.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: a proposta do relógio interativo poderá ser adaptada para qualquer idioma.

5.2 ATIVIDADE 2: JUEGO DE LA MEMORIA /LA RUTINA DIARIA
OBJETIVOS: ativar a memória, desenvolver a pronúncia, revisar e ampliar o vocabulário referente à rotina diária em Espanhol.
MODALIDADE: oral
MATERIAL: folhas de cartolina colorida tamanho A4 onde serão coladas desenhos variados que ilustrem a rotina diária, a mesma quantidade de folhas de cartolina colorida tamanho A4 onde será colada a forma escrita correspondente ao desenho formando os pares.
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 10 a 15 minutos
DESCRIÇÃO: os estudantes deverão ser divididos em duas equipes. A primeira equipe recebe cartelas com desenhos que representam partes da rotina diária; a segunda recebe cartelas com a forma escrita correspondente aos desenhos da primeira equipe. O objetivo do jogo será que cada estudante consiga encontrar o colega com a cartela correspondente. Cada aluno que encontrar o seu par trará o companheiro para o seu time. Ganha o jogo a equipe que conseguir maior número de integrantes (aquela que “roubar” mais integrantes da equipe adversária). Após a revelação de todos os pares, os grupos deverão montar a rotina diária de forma ordenada.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça uma revisão do vocabulário referente à rotina diária, introduzindo o maior número de vocábulos possível. Consultar material complementar de apoio (Apêndice B).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do vocabulário proposto. Verifique se os alunos conseguiram compreender e desenvolver as etapas da atividade de maneira organizada a ordem lógica da rotina diária.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: a proposta do jogo da memória poderá ser adaptada para qualquer idioma. A atividade poderá ser desenvolvida da forma convencional.

5.3 ATIVIDADE 3: ESTOY ENFERMO (EL CUERPO HUMANO)
OBJETIVOS: introduzir o vocabulário referente ao corpo humano em Espanhol.
MODALIDADE: oral
MATERIAL: folhas de cartolina colorida tamanho A4 onde serão coladas desenhos variados que ilustrem alguns sintomas ou enfermidades em espanhol, a mesma quantidade de folhas de cartolina colorida tamanho A4 onde será colada a forma escrita correspondente ao desenho formando os pares.
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 30 minutos
DESCRIÇÃO: os estudantes deverão ser divididos em duas equipes. A primeira equipe recebe cartelas com desenhos que representam algumas enfermidades; a segunda recebe cartelas com a forma escrita correspondente aos desenhos. O objetivo do jogo será que cada estudante consiga encontrar o colega com a cartela correspondente. Após a revelação de todos os pares, eles deverão montar diálogos que relacionem as partes do corpo e as enfermidades que podem acometê-las apresentando-os para a turma. Para tanto, utilizar as seguintes sentenças: <i>¿Qué te pasa?</i> , <i>¿Qué te duele?</i> , <i>¿Cómo te sientes?</i>
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça uma apresentação do vocabulário referente ao corpo humano, introduzindo o maior número de vocábulos possível. Por esse motivo, durante a aula que antecedeu esta atividade, a docente responsável levou um cartaz ilustrativo onde o conteúdo referente ao corpo humano foi devidamente apresentado aos alunos. Consultar material complementar de apoio (Apêndice C).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do vocabulário proposto e se conseguiram desenvolvê-la de maneira organizada construindo diálogos coerentes.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: a proposta do jogo da memória poderá ser adaptada para qualquer idioma.

5.4 ATIVIDADE 4: TEATRO 1 <i>ESTOY ENFERMO</i>
OBJETIVOS: dar continuidade do vocabulário referente às partes do corpo, buscando desenvolver a expressão oral, a capacidade comunicativa e integração entre os estudantes.
MODALIDADE: oral
MATERIAL: foi utilizado para a base do diálogo um texto retirado do livro didático. Devem ser providenciados objetos para estimular a caracterização dos alunos tornando o teatro mais divertido (maleta de médico com utensílios, jaleco, etc.). Obs.: esse material pode ser adquirido em lojas populares por preços bastante acessíveis (lojas a partir de R\$ 1,99).
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 30 minutos
DESCRIÇÃO: foi escolhido um diálogo compatível com o nível da turma (A1). A escolha do elenco foi feita de acordo com a disponibilidade demonstrada pelos estudantes. Ao longo da atividade, os alunos solicitaram que as cenas fossem gravadas para que eles pudessem “se ver falando espanhol”. Personagens: professor (a), aluno/paciente, mãe/pai, médico (a), secretária.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça a introdução de todo o vocabulário utilizado: partes do corpo, enfermidades, etc. Consultar material complementar de apoio (Apêndice D).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do texto e do vocabulário proposto. Avaliar a pronúncia e a capacidade de articulação das falas em LE.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: O texto pode ser modificado/ adaptado de acordo com a idade/ nível da turma. A atividade proposta poderá ser modificada para qualquer idioma.

5.5 ATIVIDADE 5: TEATRO 2: LA CIRUGÍA ESTÉTICA
OBJETIVOS: ampliar o vocabulário referente às partes do corpo, buscando desenvolver a expressão oral, desenvolver a capacidade comunicativa e integração entre os estudantes.
MODALIDADE: oral
MATERIAL: foi utilizado para a base do diálogo um texto retirado de um livro didático. Para a confecção da máscara: impressão do modelo (apêndice E). 03 pedaços pequenos de EVA, cola tesoura, 03 pedaços de elástico, canetinhas coloridas. Devem ser providenciados objetos para estimular a caracterização dos alunos tornado o teatro mais divertido (maleta de médico com utensílios, jaleco, etc.). Obs.: esse material pode ser adquirido em lojas populares por preços bastante acessíveis (lojas a partir de R\$ 1,99).
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 30 minutos
DESCRIÇÃO: foi escolhido um diálogo compatível com o nível da turma (A1). A escolha do elenco foi feita de acordo com a disponibilidade demonstrada pelos estudantes. A atividade também foi gravada a pedido dos alunos. Obs.: Os estudantes pediram para continuar trabalhando com teatro, por essa razão, a atividade é bastante semelhante à anterior. Personagens: narrador (a), paciente, médico (a), secretária.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: Idem a atividade anterior. Consultar material complementar de apoio (Apêndice E).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do texto e do vocabulário proposto. Avaliar a pronúncia e a capacidade de articulação das falas.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: O texto pode ser modificado/ adaptado de acordo com a idade/ nível da turma. A atividade proposta poderá ser modificada para qualquer idioma.

5.6 ATIVIDADE 6 : LAS MÁSCARAS DEL DÍA DE LOS MUERTOS
OBJETIVOS: Apresentar elementos referentes à cultura mexicana, desenvolver a capacidade comunicativa e integração entre os estudantes através de debates.
MODALIDADE: oral/ manual
MATERIAL: molde das máscaras em modelos diferentes para que os alunos escolham a que mais os identifica, folhas de cartolina tamanho A4 onde serão coladas as máscaras com a temática: “ <i>El día de los muertos.</i> ”, elásticos, cola, tesoura, glitter, lantejoulas e qualquer outro tipo de material que possa servir para deixar as máscaras mais atraentes e divertidas.
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 60 minutos – divididos entre a confecção das máscaras e o debate.
DESCRIÇÃO: em um primeiro momento os alunos puderam escolher e montar a sua máscara personalizada, após a confecção, houve um debate sobre a temática da aula como, por exemplo: <i>¿Cómo la muerte es tratada en países de culturas distintas como Brasil y México? ¿La muerte es triste o alegre? ¿Qué piensas a respecto de la muerte?</i>
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça a introdução sobre o conteúdo cultural a ser abordado. No caso desta atividade, antes de sua aplicação houve uma apresentação de slides onde foram apresentados aspectos importantes desta comemoração, mostrando imagens da festa mexicana (desde suas origens, religiosidade, oferendas e visão do povo mexicano em relação à vida e a morte). Consultar material complementar de apoio (Apêndice F).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do ppt e do vocabulário proposto. Avaliar a pronúncia e a capacidade de articulação das falas. Também poderá ser solicitada aos alunos uma breve redação sobre a temática: muerte.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: O texto pode ser modificado/ adaptado de acordo com a idade/ nível da turma.

5.7 ATIVIDADE 7: CANCIÓN EL DÍA DE LOS MUETOS – LA PULQUERÍA
OBJETIVOS: seguir com a apresentação dos elementos referentes à cultura mexicana, desenvolvendo as capacidades auditiva e oral.
MODALIDADE: auditiva/oral
MATERIAL: letra da música impressa, computador com internet e caixas de som.
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 20 minutos
DESCRIÇÃO: O vídeo com a música foi apresentado aos alunos. Em seguida eles receberam a letra para poder acompanhar a letra. Após uma primeira leitura, o vídeo foi repetido diversas vezes (tantas quantas os alunos solicitaram) até que todos se sentissem suficientemente seguros para cantar a música apresentada.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor verifique previamente se a escola disponibiliza os equipamentos de informática necessários para o desenvolvimento adequado da tarefa proposta. No caso da escola onde esta atividade foi desenvolvida, não havia sala de informática, computador ou internet, então, a docente responsável levou seu computador pessoal onde baixou previamente a música que seria trabalhada. Consultar material complementar de apoio (Apêndice G).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos tiveram uma boa compreensão auditiva da música e possuem o domínio do vocabulário proposto. Avaliar a participação, a compreensão auditiva e a pronúncia dos estudantes durante a execução da tarefa.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: Atividades musicais geralmente são muito bem aceitas pelos estudantes e, por essa razão, podem facilmente ser adaptadas aos mais diversos tipos de conteúdos propostos.

5.8 ATIVIDADE 8: LOS ESTADOS DE ÁNIMO
OBJETIVOS: ampliar o vocabulário referente aos estados de ânimo em espanhol. Obs.: Esta é uma atividade introdutória que servirá de base para as atividades seguintes.
MODALIDADE: escrita
MATERIAL: folhas lustradas com diversos estados de ânimo (<i>emotions</i>).
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 10 a 15 minutos
DESCRIÇÃO: de acordo com desenhos descrever os estados de ânimo correspondentes. Para tanto, utilizar o vocabulário anteriormente estudado.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça uma introdução do vocabulário referente aos estados de ânimo em espanhol, apresentando o maior número de vocábulos possível. Por esse motivo, durante a aula que antecedeu esta atividade, a docente responsável levou um cartaz ilustrativo onde o conteúdo referente aos estados de ânimo e também trabalhou com sentenças relacionadas à temática abordada. Consultar material complementar de apoio (Apêndice H).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do vocabulário proposto. Verifique, também, se os alunos usaram coerentemente os desenhos e relacionando-os adequadamente aos estados de ânimo correspondentes.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: a proposta de trabalhar os diferentes estados de ânimo poderá ser adaptada para qualquer idioma.

5.9 ATIVIDADE 9: ¿QUÉ SON HISTORIETAS O CÓMICS?
OBJETIVOS: incentivar a escrita, a argumentação e a criatividade dos alunos.
MODALIDADE: escrita
MATERIAL: folhas em branco, lápis preto e lápis coloridos.
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 100 minutos
DESCRIÇÃO: após aprenderem vocabulários diversos, trabalhar com os diferentes estados de ânimo, onomatopeias e apresentarmos aos estudantes o gênero cómic/historieta (história em quadrinhos) convidamos a turma para montarem seu próprio material de forma livre. Eles puderam escolher o tema e criar os personagens, apenas foi solicitado que os diálogos fossem escritos exclusivamente em Língua Espanhola.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor faça uma introdução do gênero aos alunos. Para tanto, durante a aula que antecedeu esta atividade, a docente responsável apresentou aos estudantes diversas historietas em LE, e todos puderam ler e manusear livremente. Também foram dadas algumas orientações (passo a passo) para construir uma história em quadrinhos como, por exemplo: Passo 1 - Busque um bom argumento Passo 2 - Escreva o texto de sua história em quadrinhos. Pense nos personagens! Passo 3 - Desenhe sua historia em quadrinhos a lápis (e apague quantas vezes achar necessário). Passo 4 - Chegou a hora de colorir a sua história em quadrinhos Passo 5 – Escolha um título que deixe sua história em quadrinhos atraente ao leitor;
MAIS DICAS: <ul style="list-style-type: none"> • Escolha um tema que te agrada e escreva com arte e com amor; • Não sigas nenhuma moda; • Não abandone a ideia de escrever histórias em quadrinhos a sua primeira história não lhe pareça tão genial quanto esperavas. Leva algum tempo e uma prática para aperfeiçoar-se nesta arte. <p style="text-align: center;">Consultar material complementar de apoio (Apêndice I).</p>
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: Foi feita uma votação onde os colegas fizeram a escolha da melhor história em quadrinhos. Foram avaliadas: a qualidade do texto, a qualidade das ilustrações e a boa compreensão da história em quadrinhos.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: a proposta pode ser adaptada para qualquer idioma.

5.10 ATIVIDADE 10: TEATRO 3 -LA MÁSCARA DEL ZORRO
OBJETIVOS: desenvolver a expressão oral, a capacidade comunicativa e integração entre os estudantes.
MODALIDADE: oral
MATERIAL: DVD do filme “A Máscara do Zorro”. (1998). Devem ser providenciados objetos para estimular a caracterização dos alunos: para o Zorro: máscara (TNT preto e fita preta), capa (TNT preto e fita preta), cavalo: (cabo de vassoura cartolina, cola quente, canetinhas), espadas para o Zorro e para os soldados, chapéus para o Zorro e os soldados (a critério do professor). Obs.: esse material pode ser adquirido em lojas populares (lojas a partir de R\$ 1,99).
NÍVEL: A1
TEMPO ESTIMADO: 100 minutos
DESCRIÇÃO: Após assistirem ao filme, os alunos escolheram um diálogo compatível com o nível da turma (A1). A escolha do elenco foi feita de acordo com a disponibilidade demonstrada pelos estudantes. Esta atividade foi desenvolvida de forma multidisciplinar em conjunto com os outros idiomas (inglês e francês). Cada idioma escolheu seu filme e respectivo diálogo, e foi feita uma apresentação das turmas de LE no pequeno auditório da escola. Personagens: Zorro, soldado 1, soldado 2, soldado 3, prisioneiro 1, prisioneiro 2, prisioneiro 3. Os alunos também ficaram responsáveis pela criação de efeitos de sonoplastia: relinchar do cavalo, barulho das patas do animal, som dos tiros e etc.
ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR: para a realização da atividade é aconselhável que o professor verifique previamente se a escola disponibiliza os equipamentos necessários para o desenvolvimento da tarefa proposta: aparelhos de TV e DVD. Os aparelhos devem ser testados previamente. Se possível, fazer a reserva do espaço para a apresentação. Consultar material complementar de apoio (Apêndice J).
SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO: verifique se os alunos têm uma boa compreensão do texto e do vocabulário proposto. Avaliar a pronúncia e a capacidade de articulação das falas, a boa caracterização dos personagens, os efeitos de sonoplastia e etc.
POSSÍVEIS ADAPTAÇÕES: O filme pode ser escolhido de acordo com a idade/nível da turma. A atividade proposta poderá ser modificada para qualquer idioma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procurou demonstrar a existência de uma relação benéfica entre a utilização de recursos lúdicos na prática docente e uma maior eficiência na aprendizagem de uma Língua Estrangeira (LE). Pretendeu, também, incentivar a utilização desses recursos em sala de aula, especialmente no que se refere à Língua Espanhola.

Após este estudo, podemos enumerar alguns resultados e considerações que acreditamos ser importante destacar:

O primeiro ponto a ser considerado diz respeito ao caráter essencial do elemento lúdico para o pleno desenvolvimento humano. O lúdico é tão natural, que a sua não utilização durante o processo de aprendizado seria a negação de uma característica fundamental, já que o ser humano apresenta uma tendência lúdica intrínseca. Em virtude disso, podemos depreender que seria bastante benéfico o professor inserir elementos lúdicos em prol do processo de aquisição de uma LE.

Destacamos também, que segundo Piaget, é através de seu universo lúdico que a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar aos nossos alunos atividades que promovam e estimulem o seu desenvolvimento global.

Os teóricos apresentados listaram inúmeros benefícios trazidos pela inclusão do lúdico tanto em relação ao aprendizado de uma maneira geral, quanto no aprendizado específico de línguas estrangeiras, porém para que esse aprendizado seja efetivo, o educador deve levar em conta alguns importantes aspectos:

O papel docente é o de facilitador, por isso a atitude esperada do educador a de orientador, já que ele fará sugestões de opções de atividades e, ao final, interpretará se as metas foram atingidas. Outra tarefa deste docente refere-se a testar previamente as atividades e verificar se domina totalmente as regras. Deve, também, providenciar o material necessário para que a tarefa possa ser conduzida até o final. Outro detalhe que não pode ser esquecido: antes de iniciar qualquer atividade lúdica, todas as regras devem ser expostas aos discentes (se possível exemplificando-as) em seguida, deve-se abrir espaço para que eles a questionem e tirem possíveis dúvidas.

Por fim o professor sempre deverá deixar claro que todas as atividades lúdicas têm um propósito. No nosso caso específico deste trabalho, é o aprendizado da Língua Espanhola. Por isso, de forma alguma, os jogos ou atividades devem ser considerados distrações ou meros

passatempos. Portanto, aqui cabem as palavras de Fortuna: “A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos do aluno”.

Por fim, consideramos que o estágio II de Língua Espanhola foi extremamente proveitoso, visto que os alunos participaram ativamente de cada uma das dinâmicas propostas, fazendo suas críticas, sugestões e também propuseram algumas adaptações dessas tarefas. Em virtude de essa experiência ter sido bem aceita pelos estudantes envolvidos resolvemos, então, compartilhar algumas dessas atividades nas quais fazemos uso de recursos lúdicos como facilitadores no aprendizado desta disciplina.

Nossa intenção foi contribuir de maneira prática com professores que pretendam diversificar os seus planejamentos diários utilizando o lúdico como ferramenta de base no ensino e aprendizagem de línguas.

Esperamos que as atividades sugeridas sejam utilizadas em outras salas de aula, adaptadas por diferentes professores e que, acima de tudo, permitam a livre expressão da Língua Espanhola (ou qualquer outra língua cuja atividade tenha sido porventura adaptada), e que esta descoberta possa vir acompanhada de lindos sorrisos cheios de espontaneidade, entusiasmo, curiosidade e prazer no que se refere ao aprendizado desta LE.

“A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria”.

Paulo Freire.

REFERÊNCIAS

CHARLES, C.M. **Piaget ao alcance dos professores**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1975.

FERNÁNDEZ, Sonsoles. **Las actividades lúdicas en la enseñanza de E/LE**. Madrid: SGEL, 1997.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de Aula é lugar de brincar? In: Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. P. 147-164

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

NUNES, Ana Raphaella Shemany Carolino de Abreu. **O lúdico na aquisição da segunda língua. (artigo)**. Disponível em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br/index.php/artigos-e-papers/55-artigos-em-portugues/12-o-ludico-na-aquisicao-da-segunda-lingua.html>>. Acesso em: 12 jun. 2015.

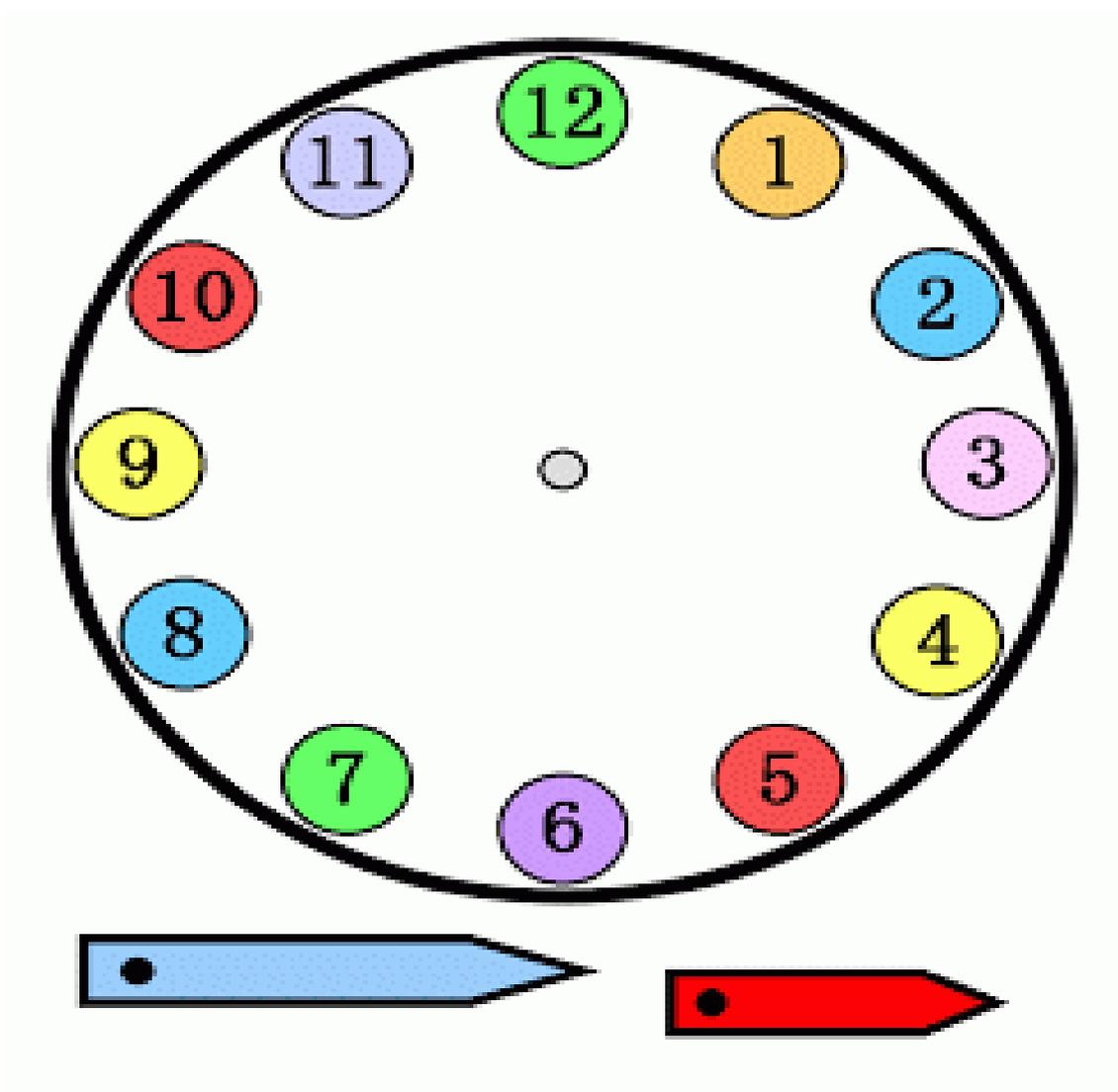
PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. São Paulo: Difel, 1973.

SANTOS, Santa Marli Pires. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, Américo Junior Nunes; BRAGA, Maria Dalvirene; SILVA, Onã. **Ludicidade e suas interfaces**. Brasília, DF: Liber Livro, 2013.

APÊNDICE A - *¿Qué hora es?*

MODELO DE RELÓGIO:

EL RELOJ:

Disponível em: < http://blog-de-aprendizagem.blogspot.com.br/2011/05/actividades-e-imagens-de-relogios-para_23.html>. Acesso em: 03 jun. 2015.

EL RELOJ LISTO:

OBS.: Para confeccionar o cartaz foi feita impressão colorida no tamanho A3. Base de isopor e cartolina colorida.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES:



REPASO:

LOS NÚMEROS EN ESPAÑOL:

De 0 a 15

0 – cero	4 – cuatro	8 – ocho	12 - doce
1 - uno (un); una	5 – cinco	9 - nueve	13 - trece
2 - dos	6 – seis	10 - diez	14 - catorce
3 – tres	7 – siete	11 - once	15 - quince

De 16 a 29

16 – dieciséis	21 – veintiuno	26 – veintiséis
17 – diecisiete	22 – veintidós	27 – veintisiete
18 – dieciocho	23 – veintitrés	28 – veintiocho
19 – diecinueve	24 – veinticuatro	29 - veintinueve
20 - veinte	25 - veinticinco	

Decenas - 30 a 60

Los números son escritos con dos palabras, unidas por la conjunción **y**.

30 - treinta
40 - cuarenta
50 - cincuenta
60 - sesenta

¿AHORA, VAMOS A APRENDER LAS HORAS EN ESPAÑOL?

¿QUÉ HORA ES?

¿QUÉ HORA TIENES?



son las cuatro



son las ocho

Ejemplos:

Es la una y cinco.	01h05min
Son las ocho y cuarto.	08h15min
Son las nueve y veinticinco.	09h25min
Son las cinco y media.	05h30min
Son las once menos veinte.	10h40min
Son las dos menos cuarto.	01h45min
Son las tres menos diez.	02h50min
Son las dieciocho horas.	18h00min
Son las veintiuna horas y diez minutos.	21h10min

Una hora = 60 minutos

Media hora = 30 minutos

Un cuarto de hora = 15 minutos

OJO EN LAS EXPRESIONES:

en punto (11.00) - *Son las once en punto.*

y cuarto (11.15) - *Son las once y cuarto.*

y media (11.30) - *Son las once y media.*

y menos cuarto (11.45) - *Son las doce menos cuarto.*

OTROS EJEMPLOS:

14.40 - *Son las tres menos veinte.*

14.45 - *Son las tres menos cuarto.*

14.55 - *Son las tres menos cinco.*

¿VAMOS A PRACTICAR LAS HORAS EN ESPAÑOL?

Disponível em: < <http://www.blogabc.microcampsp.com.br/la-hora-en-espanol-que-hora-es/>>.
Acesso em: 03 jun. 2015.

¿VAMOS A PRACTICAR LAS HORAS EN ESPAÑOL?

DIBUJA LAS MANOS EN EL RELOJ:

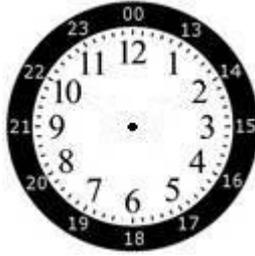
1:

9:45



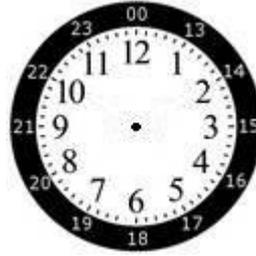
2:

3:00



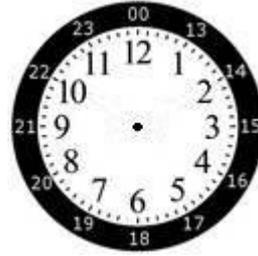
3:

2:10



4:

4:30



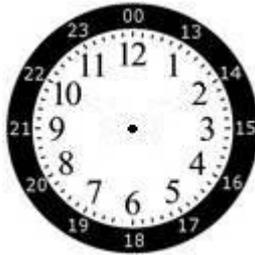
5:

6:50



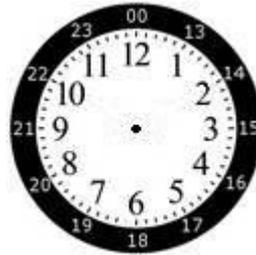
6:

12:40



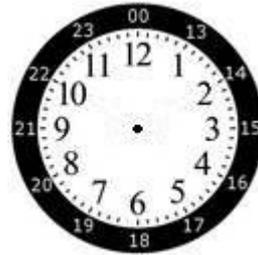
7:

12:10



8:

5:05



ESRIBE LAS HORAS DE ACUERDO CON LOS DIBUJOS:

01- _____

02- _____

03- _____

04- _____

05- _____

06- _____

07- _____

08- _____

APÊNDICE B - JUEGO DE LA MEMÓRIA: LA RUTINA DIARIA:



**ME
DESPIERTO**



**HAGO
MI
CAMA**



**ME
DUCHO**



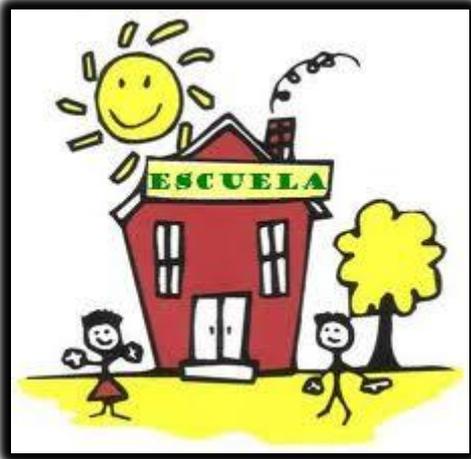
**ME CEPILLO
LOS
DIENTES**



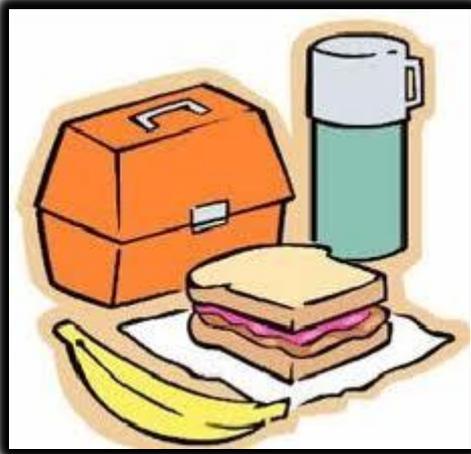
**ME
PEINO**



DESAYUNO



**VOY A LA
ESCUELA**



**HAGO LA
MERIENDA**



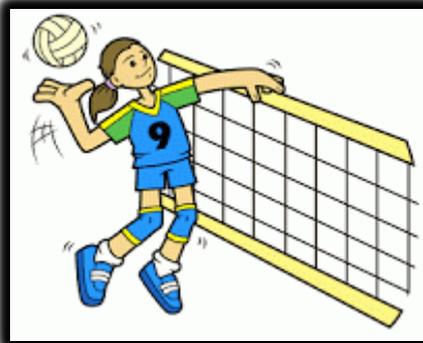
ESTUDIO



ALMUERZO



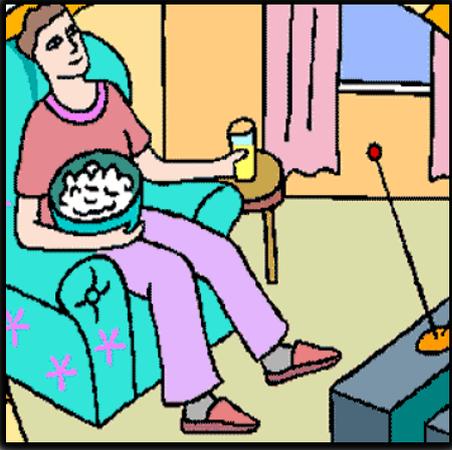
**JUEGO
AL
VIDEOJUEGO**



**JUEGO
AL VOLEIBOL**



**JUEGO AL
FÚTBOL**



**VEO LA
TELEVISIÓN**



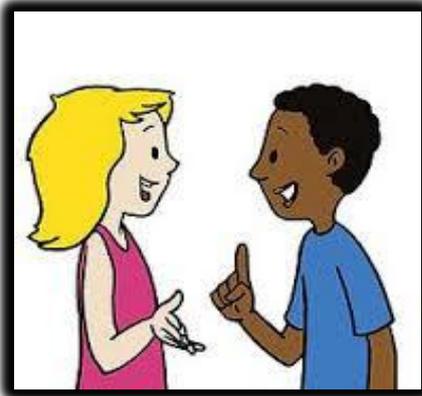
**JUEGO
EN LA
COMPUTADORA**



**OIGO
LA
RADIO**



**PASEO
EN
BICI**



**CHARLO CON MI
AMIGO**



**PASEO
CON MI
PERRO**



CENO



ME ACUESTO

OBS.: As ilustrações foram retiradas de diversas fontes da internet

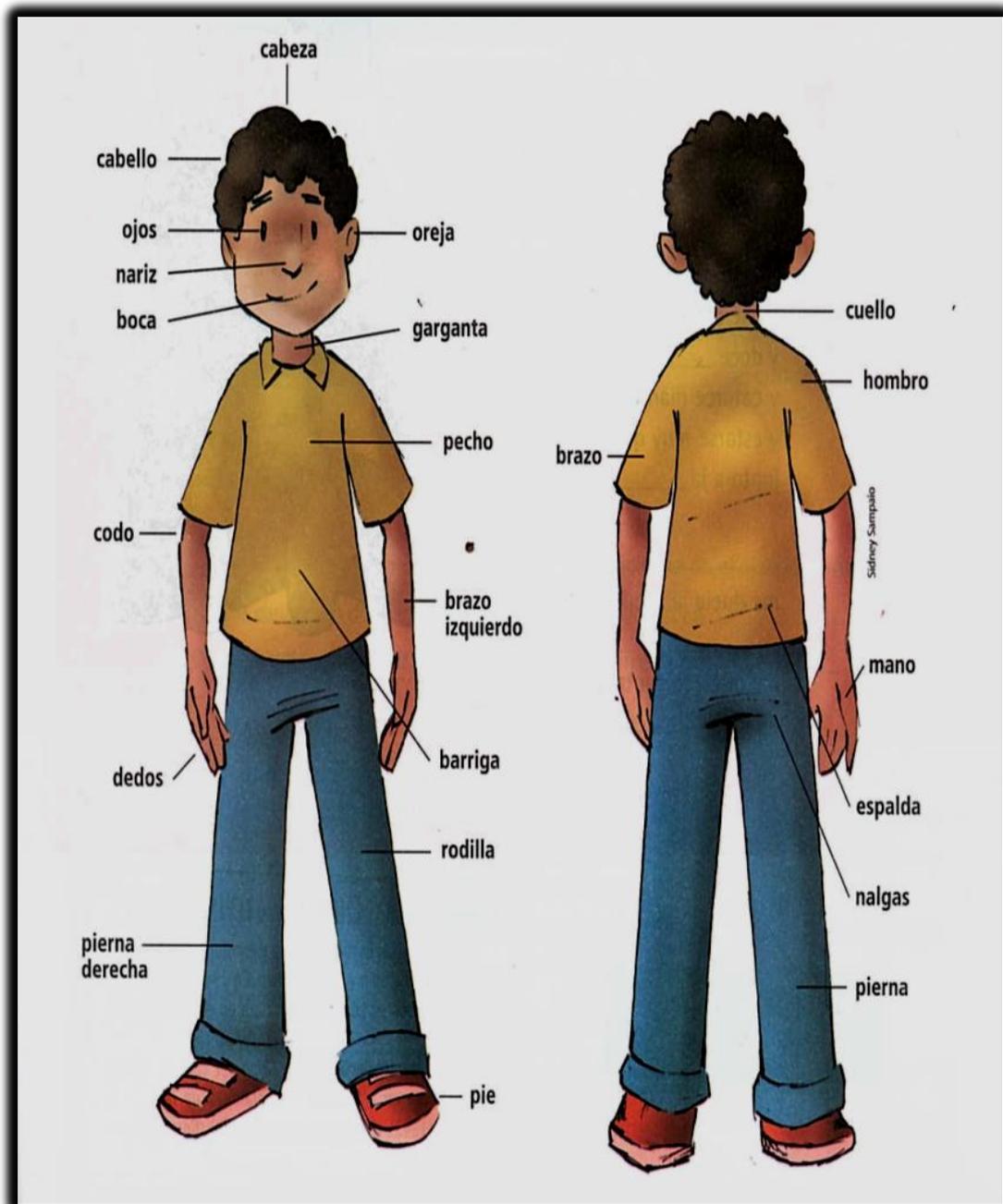
ATIVIDADES COMPLEMENTARES:

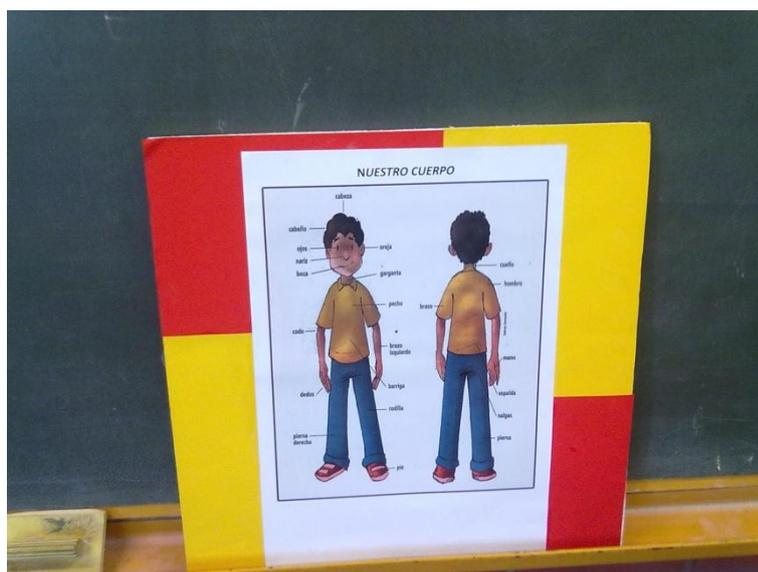
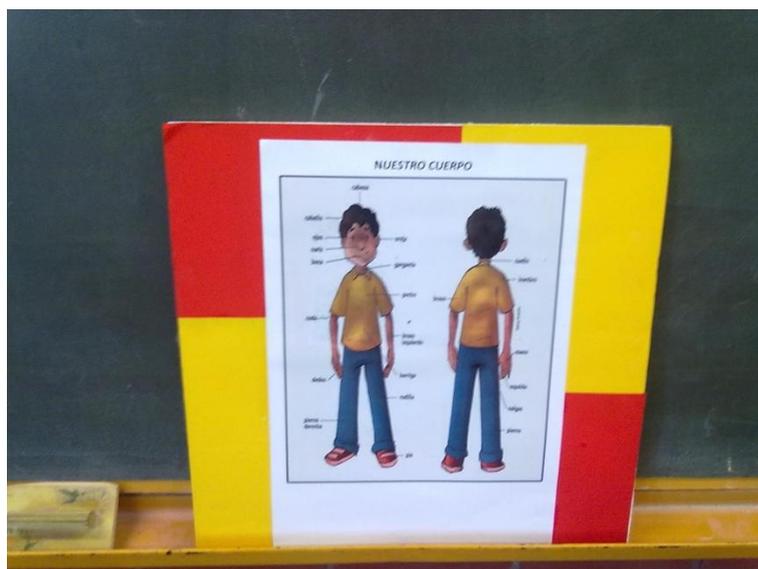
LA RUTINA DIARIA:



EJERCICIO ORAL: UTILIZA EL RELOJ DEL CUADRO PARA DECIR CUAL ES LA MEJOR HORA DEL DÍA PARA TI Y JUSTIFICA

Disponível em: < <http://www.spanish.cl/Vocabulary/Notes/Rutinas.htm> >. Acesso em: 03 jun. 2015.

APÉNDICE C - ESTOY ENFERMO: EL CUERPO HUMANO

EL CARTEL LISTO:

OBS.: Para confeccionar o cartaz foi feita impressão colorida no tamanho A3.

¿QUÉ TE PASA?
¿QUÉ TE DUELE?
¿COMO TE SIENTES?

ESTOY ENFERMO:

Estoy enfermo.

Me siento mal.

No me siento bien.

¡Me encuentro fatal!

Tengo fiebre.

Tengo mucha sed.

Tengo mucho frío.

Tengo mucho calor.

Tengo mucho dolor.

Me duele todo el cuerpo.

**Me duelen las piernas, los brazos, la
cabeza...**

No me gusta estar en cama.

Me siento mareado.

Me siento débil.

No tengo ganas de comer.

Creo que estoy resfriado.

Creo que he roto el dedo.

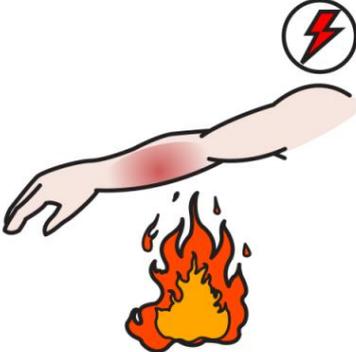
Creo que estoy con una gripe.



Es mejor que te vayas a casa.

¡Qué te mejores!

ESTOY ENFERMO: TARJETAS CON LAS ENFERMIDADES:

	<p>ESTOY RESFRIADO TENGO QUE SONARME LA NARIZ.</p>
	<p>TENGO MUCHA TOS</p>
	<p>ME QUEMÉ Y ME DUELE MUCHO.</p>
	<p>ESTOY CON MUCHO DOLOR EN LA ESPALDA</p> <p>.</p>



**CREO QUE HE ROTO
EL BRAZO.
HAY QUE
PONER UNA
ESCAYOLA.**



**TENGO UNA
HERIDA EN EL
BRAZO.**

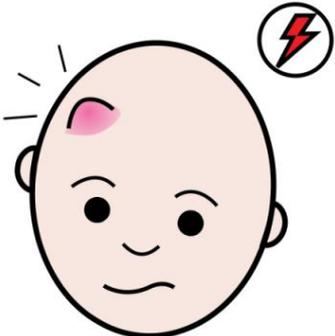


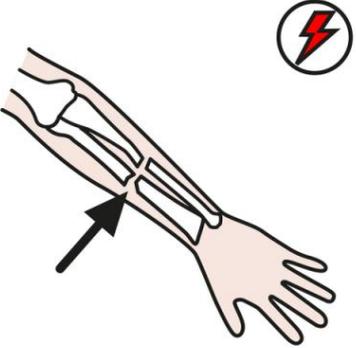
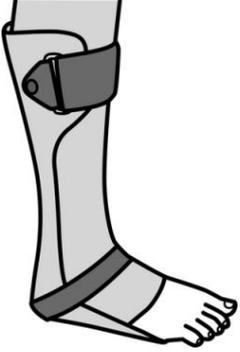
**TENGO MUCHO
DOLOR
EN LOS OÍDOS.**



**TENGO MUCHO
CALOR, CREO QUE
ESTOY CON
FIEBRE**

 A cartoon illustration of a boy with brown hair and a sad expression, wearing an orange shirt. He is holding his hand to his throat. Red lightning bolts are shown near his throat, and a circular icon with a red lightning bolt is in the top right corner.	<p>ME DUELE MUCHO LA GARGANTA</p>
 A cartoon illustration of a boy with brown hair, wearing a green shirt and blue pants, lying on his back with his arms and legs outstretched. A wavy line above his head indicates dizziness. A circular icon with a red lightning bolt is in the top right corner.	<p>ESTOY MAREADO Y NO TENGO GANAS DE COMER.</p>
 A cartoon illustration of a boy with brown hair and a sad expression, wearing an orange shirt. He is holding his hand to his cheek. Red lightning bolts are shown near his cheek, and a circular icon with a red lightning bolt is in the top right corner.	<p>TENGO QUE IR AL DENTISTA PORQUE ESTOY CON DOLOR DE MUELAS.</p>
 A cartoon illustration of a boy with brown hair, wearing a blue shirt, using an inhaler. A circular icon with a red cross is in the top right corner.	<p>TENGO ASMA.</p>

	<p>TENGO MUCHAS GANAS DE ESTORNUDAR</p>
	<p>TENGO MUCHO DOLOR EN EL PECHO.</p>
	<p>ME HICE UN CHICHÓN, POR ESO ME DUELE LA CABEZA.</p>
	<p>MI HERMANO ME HIZO UN CARDENAL EN EL BRAZO.</p>

 An illustration of a human forearm and hand. A black arrow points to a break in the radius bone. In the upper right corner of the illustration, there is a red lightning bolt symbol inside a black circle.	<p>CREO QUE ES FRACTURA.</p>
 An illustration of a human leg from the knee down to the foot. The leg is encased in a grey cast with two black straps. The foot is visible at the bottom.	<p>ME VOY A PONER UNA FÉRULA, ME HE ROTO LA PIERNA.</p>

OBS.: Imagens retiradas da internet.

ANEXO D - TEATRO 1 : ESTOY ENFERMO
TEXTO UTILIZADO NOS DIÁLOGOS:



- Habla con tu compañero/a:

a) En clase (una profesora y tú hablando de ti mismo/a):

Tú: _____

Profesora: ¿Qué te pasa?

Tú: _____

Profesora: Déjame ver... Ah, sí, es mejor que te vayas a casa.
 ¡Qué te mejores!



b) En el consultorio médico (una médica y tú hablando de ti mismo/a):



Tú: Buenos días.

Médica: Buenos días, ¿cómo te llamas?

Tú: _____

Médica: ¿Cómo te llamas de apellido?

Tú: _____

Médica: ¿Cómo se escribe?

Tú: _____

Médica: ¿Qué te pasa?

Tú: Tengo fiebre, me duele la cabeza...

Médica: Y el oído, ¿te duele?

Tú: _____

Médica: Voy a tomarte la fiebre y examinarte. Pero parece una gripe.

ANEXO E - TEATRO 2: LA CIRUGÍA ESTÉTICA

LA CIRUGÍA ESTÉTICA

Juanita se mira al espejo y piensa...



El médico no sabe cómo hacerlo hasta que tiene una idea.



Llega el día de quitar las vendas y ver el resultado de la operación.



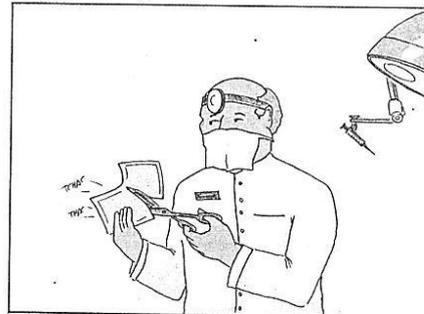
a) ■ ¿Qué piensa Juanita de su cara?

▲

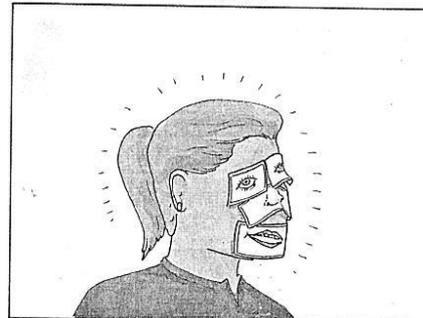
Así que decide operarse para parecerse a sus ídolos.



Recorta la boca, nariz y ojos de diferentes fotografías



¿Qué os parece el resultado?



b) ■ ¿Qué le dice el médico a Juanita antes de quitarle las vendas?

▲

LA CIRUGÍA ESTÉTICA

PARA FAZER MÁSCARA (COMPOSTA DE 03 PARTES):

RECORTAR SEPARADAMENTE:

OS OLHOS

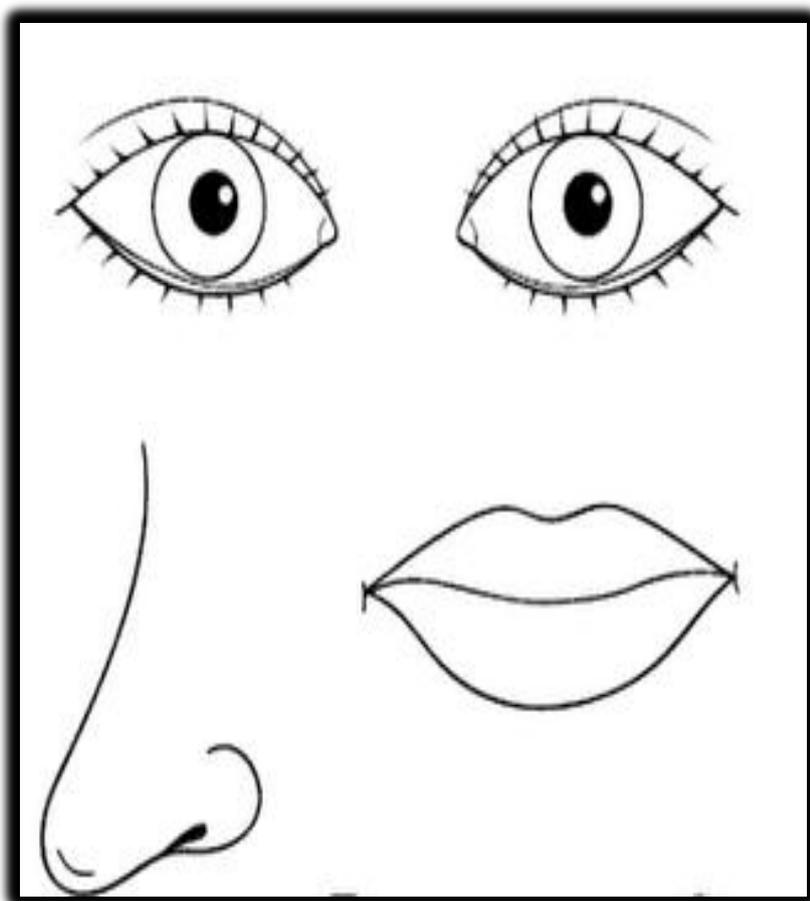
O NARIZ

A BOCA

COLORIR

COLAR CADA PARTE EM UM PEDAÇO DE EVA

COLOCAR ELÁSTICOS



LOS RESULTADOS DE LA CIRUGÍA ESTÉTICA:



Fotos da atividade realizada.

As identidades dos alunos foram preservadas.

ANEXO F - LAS MÁSCARAS DEL DÍA DE LOS MUERTOS**MODELO DE MÁSCARA 1**

(OBS.: Impressa em tamanho A4)

Disponível em: < <http://www.justlia.com.br/2013/09/caveiras-mexicanas-da-disney/>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

MODELO DE MÁSCARA 2



(OBS.: Impressa em tamanho A4)

Disponível em: < <http://www.justlia.com.br/2013/09/caveiras-mexicanas-da-disney/>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

MODELO DE MÁSCARA 3



(OBS.: Impressa em tamanho A4)

Disponível em: < <http://www.justlia.com.br/2013/09/caveiras-mexicanas-da-disney/>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

MODELO DE MÁSCARA 4

(OBS.: Impressa em tamanho A4)

Disponível em: < <http://www.justlia.com.br/2013/09/caveiras-mexicanas-da-disney/>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

MODELO DE MÁSCARA 5



Disponível em: < <http://www.justlia.com.br/2013/09/caveiras-mexicanas-da-disney/>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

OBS.: A atividade foi baseada no material do artista americano Mickel Yantz, que resolveu fazer um mix entre as **caveiras mexicanas e personagens Disney**. As vilãs **Madrasta Má, Cruella, Úrsula, Malevóla e Rainha de Copas** ganharam pinturas faciais especiais que remetem à detalhes de seus desenhos, como a maçã de “Branca de Neve” ou patinhas de cachorro de “101 Dálmatas”. E junto a todas essas bruxas, o artista também fez a versão “calavera” da **Sininho**.

LAS MÁSCARAS LISTAS:



**Fotos tiradas no dia da atividade.
A identidade dos alunos foi preservada.**

ANEXO G - CANCIÓN EL DÍA DE LOS MUERTOS - LA PULQUERÍA



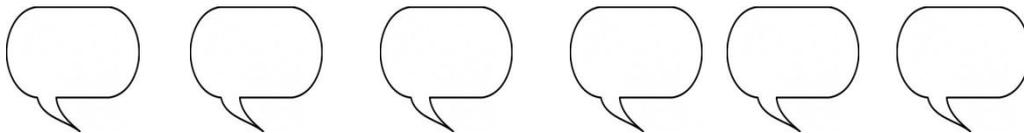
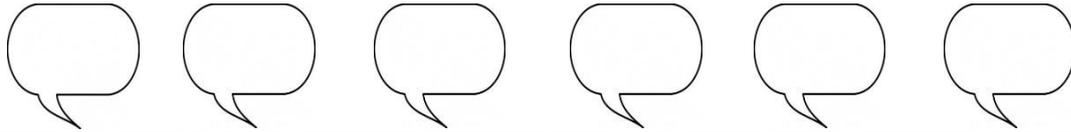
<p>No hay razones por las que la abandoné Hay razones por las que no la olvidé Y cantar con su voz para no decir adiós Y cantar... y cantar mil canciones</p> <p>Yo soy el viento en este mundo que te susurra al oído, Que pongas velas en mi lecho Y esperes anochecer con tu pañuelo y tu vestido</p> <p>Quiero tenerte entre mis brazos Quiero esta noche estar contigo Yo soy la muerte que baila contigo hasta el amanecer Y tú, alumbraste mi camino</p>	<p>No hay razones por las que la abandoné</p> <p>Y bailaremos con los muertos hasta ver el sol nacer Y al llegar el mes de noviembre veo tu rostro envejecer</p> <p>No hay razones por las que la abandoné Hay razones por las que no la olvidé Y cantar con su voz para no decir adiós</p> <p>Y pensar que os traerá, nuestra muerte una gran felicidad Esta noche de fiesta mi alma subirá Tú eres vida en mi muerte A tu lado me tendrás Si me tiendes la mano el baile podrá empezar</p>
--	--

Música disponible em: < <http://www.youtube.com/watch?v=kmX4LwCBKzM> >. Acesso em: 03 jun. 2015.

Letra disponible em: < <http://www.vagalume.com.br/la-pulqueria/el-dia-de-los-muertos.html> >. Acesso em: 03 jun. 2015.

ANEXO H - LOS ESTADOS DE ÁNIMO

ESCRIBE FRASES QUE EXPRESEN LOS SENTIMIENTOS DE LAS
CARITAS:



Disponível em: <http://blog.enfemenino.com/blog/seeone_516866_9320379/En-intimidad/Viviendo-MEJOR-Usa-tu-iNTELiGENCiA-EMOCiONAL>. Acesso em: 03 jun.

2015.

LOS ESTADOS DE ÁNIMO:



**OBS.: Para confeccionar o cartaz foi feita impressão colorida no tamanho A3.
Base de isopor e cartolina colorida.**

Disponível em: < http://2.bp.blogspot.com/_Bh7DAq8UWn4/TIQViwU0-I/AAAAAAAAAU4/l_QCRYSwCVc/s1600/animo2.bmp>. Acesso em: 03 jun. 2015.

EL CARTEL LISTO:



Foto da atividade feita em sala de aula.

ANEXO I – CÓMO HACER UNA HISTORIETA O CÓMIC COMO HACER UNA HISTORIETA O CÓMIC:



Paso 1. Buscar un argumento: En primer lugar tenemos que buscar la idea, el argumento, lo que queremos contar:

- ¿Cuál es la trama de la historia?
- ¿Quiénes son los personajes principales y secundarios?
- ¿Cuándo ocurre la historia?
- ¿Dónde ocurre?
- ¿Cómo se desenvuelven los personajes en situaciones difíciles o conflictos?

Paso 2: Escribir la historia del cómic

Aquí es cuando tu capacidad de contar una historia de entretenimiento se pone en uso. Puedes crear y escribir la historia completa, diálogo, ajustes, conflictos, series de eventos, ritmo, giros y el desenlace. Puedes utilizar el diccionario y el libro didáctico para ayudar en la construcción de la historieta.

Paso 3: Crear el cómic: Cuando la historia ya está escrita, puedes proceder a crear las ilustraciones que van con la historia. Haz esto usando el lápiz ya que así puedes borrar o corregir algunos errores en los dibujos..

Paso 4: Colorear el cómic: Es el momento de poner vida a tu trabajo añadiendo colores, sombras y luminosidad. Aplica los colores adecuados y pon especial atención a los detalles.

Paso 6: Rotular el cómic: Esta es la última parte del proceso de ilustración: **rotular el cómic**

Muy importante:

- *Haz lo que te gusta.* Si quieres hacer un comic, hazlo por amor al arte.
- *No sigas modas.* Si lo haces solo porque un género en particular es un éxito en el mercado y quieres hacer dinero rápido, se reflejará en tu trabajo y a tus lectores no les gustará.
- *No abandones* si tu primer cómic no es tan genial como esperabas. Lleva mucha práctica perfeccionar un arte.

Disponível em: < <http://buqueartdora.com/guia-para-bacer-comic-pasos/>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

MODELO EM BRANCO ENTREGUE AOS ALUNOS:**Obs.: Os alunos poderiam solicitar quantas cópias desejassem:**

--

ELECCIÓN DE LA MEJOR HISTORIETA:

PRIMER LUGAR:

GRUPO: Caroline, MARIANA, TATIANE
033

Doa Princesa Fugitiva

<p>Una vez, una princesa llamada Sofia, que le gustaba mucho jugar con las mariposas.</p>	
<p>Uno día la princesa Sofia conocia uno chico muy lindo, fis que lo chico era plero.</p>	
<p>Entonces Sofia se decido ablar para su papa que estaba enamorado por el jardinero del castelo. Mas su papa no gustaba de aquilo e desiedio a jardinero.</p>	
<p>Entonces la Princesa se decidio a ablar para el jardinero que a amava e el jardinero dijo el mesmo. Entonces los dos decidieron huir. Fin!</p>	

IAS ONOMATOPEYAS SERÁN MUY ÚTILES EN TUS HISTORIETAS:



Estornudo	Achís
ruido, explosión o golpe	Cataplum
para imponer silencio	chis o chist
ruido de las espadas al chocar unas con otras	Chischás
al apretar el gatillo de un arma, pulsar un interruptor, etc.	Clic
roce de la seda u otra tela semejante	Frufrú
ruido del agua al sumirse por el desagüe	Gluglú
ruido que hace una cosa al chocar contra algún objeto	Paf
ruido, explosión o golpe	Pum
zumbido, sonido continuo y bronco	runrún o rumrum
ruido de movimientos acompasados, como el corazón	TAC
campana de a bordo	Tantán
Reloj	Tictac
sonido de una campanilla, o el que hacen las copas al chocar	Tintín
ruido de los pies, o alboroto de gente	Trapa
al llamar a una puerta con pequeños golpes con los nudillos	Trás
leve sonido que hace una cosa delicada al quebrarse	Tris
ruido de caída o golpe	zis o zás

Disponível

em:<http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1357932016455_1297192960_30738/ONOMATOPEYAS%20PALABRA%20COMOD%C3%8DN%201.cmap> Acesso em: 03 jun. 2015.

ANEXO J – LA MÁSCARA DEL ZORRO

TEXTO DE INTRODUCCIÓN:



EL ZORRO

Don Diego es la verdadera identidad de El Zorro. En su cueva secreta, Diego se viste con su traje negro, máscara, sombrero, capa, látigo y espada. Surge montado sobre su corcel negro sobre el que cabalga de noche. Conocido intelectual del pueblo al que le disgusta la violencia, no se sospecha que Diego sea el atrevido Zorro.

La habilidad del Zorro con la espada, con el látigo y su ingenio lo distinguen de otros héroes. Es una persona atlética y ágil, y le añade humor y astucia al repertorio de pericias que utiliza en la derrota de sus enemigos. Conducido por un deseo ferviente de luchar contra la injusticia, El Zorro viene a socorrer a aquellos que se encuentren en apuros.

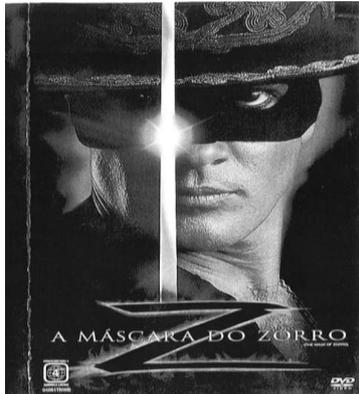
Tres estocadas en el aire identifican al Zorro con su firma de la Z. A la vez es sabio, valiente, encantador, ingenioso, habilidoso y romántico. Cuatro generaciones diferentes por todo el mundo han crecido con el personaje.

En la película, nuestro héroe se enamora de la bella Elena y con ella vive muchas divertidas aventuras.

El Zorro tiene poder de perduración gracias a su atracción innata como defensor de la justicia y porque ha seguido siendo interpretado siempre de acuerdo al espíritu de los tiempos.

Disponível em: <<http://www.meetel.com/Zorro/Historia.htm>> Acesso em: 03 jun. 2015.

LA PELÍCULA: LA MÁSCARA DEL ZORRO



ESCENA ELEGIDA POR LOS ALUMNOS:

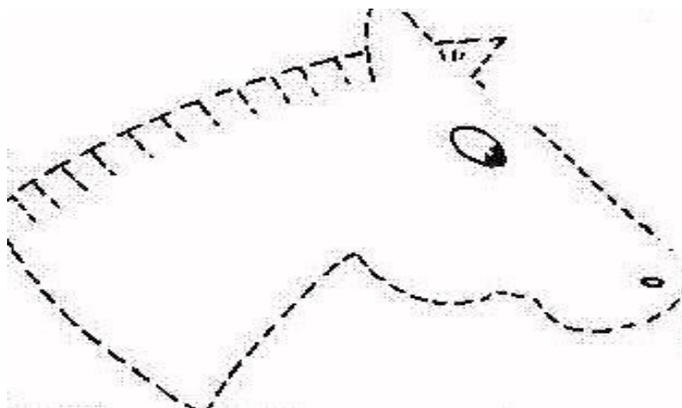


DIALOGO ELEGIDO POR LOS ALUNOS:

- ¡Adelante, preparar, apuntar, fuego!
- ¿Matarías a tres inocentes para capturarme?
 - ¡Mataría cien!
 - ¡Tres hombres, tres cortes!
- ¡Para que te recuerdes de México y no regreses!

MODELO DE MÁSCARA:

INSTRUÇÕES: AMPLIAR COLAR PAPEL CAMURÇA PRETO FURAR E COLOCAR ELÁSTICO PRETO.

MODELO DE CAVALO:

INSTRUÇÕES: AMPLIAR (2X DE SENDO UMA DE MANEIRA ESPELHADA) COLAR EM CARTOLINA, FIXAR EM UM CABO DE VASSOURA, ENFEITAR CONFORME O MATERIAL DISPONÍVEL.

Máscara Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=m%C3%A1scara+do+zorro&biw=1024&bih=489&tbm=isch&imgil=trRbajyj9_MnjM%253A%253BO4jTg1nRpbMVaM%253Bhttp%25253A%25252F%25252Fwww.fantasiasdoo.com.br%25252Fecommerce_site%25252Fproduto_13112_5651_Mascara-do-Zorro&source=iu&pf> Acesso em: 03 jun. 2015.

Cavalo: disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=caballo+del+llanero+solitario&biw=1024&bih=489&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=KZxwVZ_GI8HVggTykoOgCQ&ved=0CAcQ_AUoAg#tbn=isch&q=CABE%C3%87O+CAVALO+PARA+RECORTAE&imgcr=ws8ivOkRgfqJmM%253A%3BsUn6R6OnV62-BM%3Bhttp%253A%252F%25> Acesso em: 03 jun. 2015.