



APRENDER ESPANHOL JOGANDO: UMA FERRAMENTA PARA A PRÁTICA DE ORALIDADE

Clara Flôr Moreira de Oliveira (IFRN)

Luana Beatriz dos Santos Silva (IFRN)

Carla Aguiar Falcão (IFRN)

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras tem buscado, cada vez mais, metodologias que incentivem a participação dos alunos e proporcionem experiências ricas em aprendizado. No contexto do ensino de espanhol como língua estrangeira, a oralidade frequentemente se apresenta como uma das habilidades mais complexas, especialmente quando o contato do estudante com a língua ocorre predominantemente no ambiente escolar. Diante disso, estratégias de ensino que valorizem o uso da língua de forma espontânea, dinâmica e prazerosa tornam-se fundamentais para aumentar o interesse dos discentes e impulsionar seu desenvolvimento comunicativo.

As atividades lúdicas têm se mostrado uma alternativa eficaz para estimular o envolvimento dos discentes e tornar o aprendizado mais dinâmico. Através de jogos, os alunos participam ativamente, interagem entre si e utilizam a língua de maneira mais natural, sem a pressão comum dos exercícios tradicionais de pronúncia. Baretta (2006) destaca que “o jogo é uma situação real de comunicação na qual os alunos, sem perceber, colocam em prática suas habilidades comunicativas, muitas vezes, de maneira mais natural e eficaz que em uma aula de conversação.”

O ambiente lúdico favorece a criatividade, a colaboração e a construção de significados, permitindo que o aluno pratique a fala enquanto se concentra na dinâmica da atividade, sem se preocupar tanto com os erros linguísticos. Segundo Bertrand (2007), o uso de jogos contribui para criar uma atmosfera mais descontraída que contribui para que o aluno perca o medo de falar diante do professor, favorecendo a sua participação e permitindo que se expressem com mais segurança.



I SIMREPLE

Com base nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo apresentar uma experiência realizada com uma turma do 4º ano do Ensino Médio no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A proposta consistiu em utilizar jogos nas aulas de Língua Espanhola, apresentando um tema diferente em cada aula, com o objetivo de estimular a prática da pronúncia e motivar a participação dos estudantes. As atividades foram planejadas para integrar diferentes habilidades linguísticas, mas com foco especial na oralidade.

A partir dessa vivência em sala de aula, avaliamos como o uso de jogos pode favorecer o interesse pela língua espanhola, melhorar a oralidade dos discentes e contribuir para uma aprendizagem mais agradável, participativa e significativa.

2 METODOLOGIA

O presente estudo se classifica como qualitativo, pois tem o ambiente como fonte direta dos dados e não se utiliza de dados estatísticos como objetivo da análise. Além disso, “os dados coletados nessas pesquisas são descritivos, retratando o maior número possível de elementos existentes na realidade estudada” (Prodanov; Freitas, 2013, p.70).

A realização deste trabalho se deu em uma turma de 4º do Ensino Médio do IFRN, Campus Natal Central, nas aulas de Língua Espanhola, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Para a realização da aula descrita neste relato, foram elaboradas atividades que contemplassem as habilidades linguísticas de leitura, escrita, fala e escuta, em articulação com o conteúdo apresentado: *las comidas*.

A primeira atividade foi proposta para introduzir o conteúdo de forma mais envolvente. Para isso, foram impressos papéis com imagens e nomes de comidas. A turma foi dividida em dois grupos: um recebeu os papéis com as imagens para descrevê-las e o outro recebeu os nomes impressos e precisava identificar a comida e apresentar o nome correspondente em espanhol.

Na segunda atividade, após explicação do conteúdo sobre as comidas, foi realizado um bingo em que cada aluno recebeu uma cartela para preencher com nomes de comidas em português e, quando sorteado, selecionar a tradução da palavra apresentada no sorteador. É de grande relevância mencionar que durante a prática e a teoria, incentivamos os alunos a



pronunciarem diversas vezes o vocabulário abordado na aula, assim como, também nos atentamos a pronúncia de cada palavra, fazendo as correções necessárias.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na aula descrita, pode-se observar uma maior participação e engajamento dos alunos, não somente durante a prática, mas também durante a explicação teórica. Isso reforça o benefício dos usos de jogos no ensino de línguas estrangeiras como ressalta Costa (2018):

A utilização dos jogos e brincadeiras na aula de idiomas possibilita, também, um trabalho mais efetivo com aspectos relacionados ao léxico, à pronúncia e à ortografia, além de auxiliar na abordagem dos conteúdos considerados pelos alunos como “chatos” ou “difíceis”, servindo, ainda, como uma forma de enriquecimento e complemento do material didático adotado (Costa, 2018, p. 24).

A seleção das atividades foi feita com o propósito de apresentar e praticar o tema *las comidas* a partir de uma abordagem lúdica, de forma a não desmotivar os discentes por ser considerado um assunto “chato”, “básico” ou “fácil” por alguns alunos. Tendo em vista o objetivo da pesquisa, foi observado um maior engajamento dos alunos na parte teórica e prática, confirmada pelos próprios discentes quando indagados sobre a aula ao afirmarem terem se divertido. Além disso, percebeu-se uma melhora na pronúncia dos alunos, a partir do reforço na repetição dos nomes das comidas e também nas correções realizadas.

É importante destacar que para o foco da abordagem ser a prática da pronúncia da língua estrangeira, cabe ao profissional realizar as atividades de forma a incentivar que os alunos falem o idioma e que reconheçam os sons a partir da pronúncia do profissional, seja na parte teórica ou prática. Assim, é indispensável o conhecimento de que “o equilíbrio entre as ações mais “duras” e tradicionais e o hábito do jogo constitui uma das chaves para uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora, que deve almejar” (Costa, 2018, p. 26). A fala repetitiva de um conteúdo para a aquisição de um novo idioma é indispensável, porém pode levar à desestimulação dos alunos pela aula e pela língua estrangeira, por isso, é essencial levar para a sala de aula propostas onde os alunos realizem essa tarefa sem perceber que estão realizando-a, transformando a aprendizagem em algo prazeroso.



4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência realizada nas aulas de Língua Espanhola no IFRN, Campus Natal Central, revelou que o uso de atividades lúdicas, especialmente jogos, constitui uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento da oralidade em língua estrangeira. As práticas propostas, como a descrição de imagens, o reconhecimento de vocabulário e o bingo temático, motivaram a participação dos alunos, favorecendo o trabalho integrado de quatro habilidades linguísticas.

Os resultados observados confirmam o que defendem Costa (2018), Bertrand (2007) e Baretta (2006), que o lúdico não apenas motiva os estudantes, mas também cria um ambiente de aprendizagem no qual a afetividade, a participação e o vínculo com o conhecimento são intensificados. No caso específico do tema *las comidas*, o caráter dinâmico das atividades permitiu que os alunos se sentissem mais confiantes para pronunciar o vocabulário diversas vezes, de maneira natural e espontânea, o que resultou em uma melhora perceptível na pronúncia.

Além disso, a proposta demonstrou que atividades lúdicas, quando bem planejadas, constituem um recurso potente para diversos níveis de ensino. O equilíbrio entre momentos expositivos e práticas interativas contribuiu para evitar a desmotivação frequentemente associada à repetição de atividades, permitindo que a oralidade fosse desenvolvida de forma prazerosa.

Assim, conclui-se que aprender espanhol jogando é uma estratégia de ensino viável e produtiva, capaz de transformar conteúdos considerados simples ou pouco atrativos em oportunidades de engajamento, construção de conhecimento e desenvolvimento da competência comunicativa. O uso de jogos, aliado à pronúncia e à participação dos alunos, revela-se uma alternativa metodológica importante para a prática da oralidade no ensino de línguas estrangeiras, podendo ser adaptado para diversos temas e níveis de proficiência.

REFERÊNCIAS

BARETTA, Danielle. Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. **Revista redELE: Revista Electrónica de Didáctica de Español Lengua Extranjera**, n. 7, 2006. Disponível em:



I SIMREPLE

http://www.educacion.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2006_07/2006_redELE_7_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df. Acesso em: nov. 2025.

BERTRAND, M. E. B. **El componente lúdico en la clase de ELE**. Instituto Cervantes de Nápoles, 2007. Disponível em:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2006-2007/04_brime.pdf. Acesso em: nov. 2025.

COSTA, C. **Atividades Lúdicas no Ensino de Espanhol**. UFPB/BC: João Pessoa, 2018. 62f.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.