

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

MARIA FERNANDA CARVALHO DIAS

**O USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM/AQUISIÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA
POR CRIANÇAS BRASILEIRAS**

**Jaguarão
2017**

MARIA FERNANDA CARVALHO DIAS

**O USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM/AQUISIÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA
POR CRIANÇAS BRASILEIRAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras – Português, Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Cristina Pureza Duarte Boéssio

**Jaguarão
2017**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

D541u Dias, Maria Fernanda Carvalho

O uso de jogos na aprendizagem/aquisição da língua espanhola por crianças brasileiras / Maria Fernanda Carvalho Dias.

57 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, LETRAS PORTUGUÊS/ESPAÑHOL E RESPECTIVAS LITERATURAS, 2017.

"Orientação: Cristina Pureza Duarte Boéssio".

1. Jogos . 2. Aprendizagem/aquisição. 3. Língua espanhola. 4. Crianças brasileiras. I. Título.

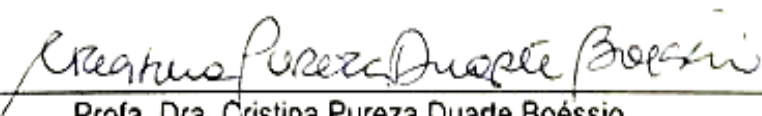
MARIA FERNANDA CARVALHO DIAS

O USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM/AQUISIÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA
POR CRIANÇAS BRASILEIRAS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Letras – Português, Espanhol e
Respectivas Literaturas da Universidade
Federal do Pampa, como requisito parcial
para obtenção do Título de Licenciada em
Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 13/12/2017

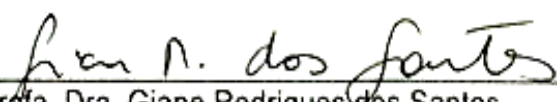
Banca examinadora:



Prof. Dra. Cristina Pureza Duarte Boéssio
Orientadora
(Unipampa – Campus Jaguarão)



Prof. Dra. Maria do Socorro de Almeida Farias-Marques
(Unipampa – Campus Jaguarão)



Prof. Dra. Giane Rodrigues dos Santos
(Unipampa – Campus Jaguarão)

Dedico este trabalho à memória dos meus pais, Donario e Teresinha, que sempre estarão ao meu lado, me apoiando e dando forças para seguir em frente.

AGRADECIMENTO

Primeiramente agradeço aos meus pais, Donario e Teresinha, e meu irmão, Alexandro, que mesmo não estando presentes fisicamente me deram forças para continuar a estudar e buscar um futuro melhor.

Ao meu noivo, Fernando Campelo, pelo companheirismo, paciência e ao incentivo de sempre seguir em frente.

Aos meus irmãos e cunhadas que sempre me apoiaram e torceram pelo meu crescimento profissional.

Ao meu sogro, sogra e cunhados que são, para mim, minha segunda família, pois sempre tiveram presentes nos momentos difíceis e felizes.

A minha orientadora, Professora Cristina Boéssio, que me fez me apaixonar ainda mais pela língua espanhola e me mostrou na prática o quanto é incrível trabalhar com crianças. Obrigada pela orientação, paciência e confiança!

Ao PIBID, subprojeto de Letras – língua espanhola e aos colegas de trabalho, que me ajudaram na realização do projeto.

As minhas colegas que se tornaram amigas, que fizeram parte da minha formação e que irão continuar presentes na minha vida.

A minha amiga de anos, Raquel, pela amizade desde o ensino médio e companheirismo nas horas difíceis.

“Aprender sem pensar é tempo perdido”.

Confúcio

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem o intuito de compreender como os jogos contribuem na aprendizagem/aquisição da língua espanhola. Para isso foi planejado um projeto que tem como título “Conociendo mi casa”, que teve a intenção de que o aluno conhecesse um novo léxico da língua espanhola. O projeto foi desenvolvido num total de quatro oficinas. Cada oficina teve uma respectiva temática e um determinado jogo que foi adaptado para tal. O projeto foi aplicado na EMEF Dr. Fernando Corrêa Ribas, que está localizada na periferia da cidade de Jaguarão/RS/Brasil que faz fronteira com Rio Branco/Cerro Largo/Uruguai, com o 2º ano do ensino fundamental. A metodologia empregada foi a da observação participante, com abordagem qualitativa, para isso o instrumento de coleta de dados utilizado foi a da filmagem, que após as oficinas foram transcritas e analisadas. Os principais referenciais teóricos que embasam o trabalho são: Krashen (apud PAIVA, 2014) com as cinco hipóteses de aquisição de uma segunda língua; Vygotsky (apud DAVIS; SILVA; ESPÓSITO, 1989) com o sócio-interacionismo; Périssé, Garboggini e Vieira (2002) com o ensino de uma língua estrangeira para crianças; Labrador e Magán (2008) com os jogos como instrumento de aprendizagem; Fuentes (2008) com os jogos no enfoque comunicativo; Fernández e Carmona (2012) com a utilização dos jogos no ensino da língua espanhola e Brotto (1999) com jogos cooperativos e competitivos. Os resultados das reflexões e análises mostram que durante as oficinas as crianças utilizaram em alguns momentos o vocabulário trabalhado pelos bolsistas para interagir com seus colegas, foi possível observar também que alguns alunos são mais competitivos que outros, mas que souberam ser cooperativos nos jogos em grupo. Com isso foi possível compreender como os jogos contribuem na aprendizagem/aquisição, devido a que são uma atividade lúdica, despertaram o interesse dos alunos em querer participar das oficinas e assim se mantiveram motivados em adquirir a língua espanhola.

Palavras-chave: Língua espanhola. Jogos. Aprendizagem/aquisição. Crianças brasileiras.

RESUMEN

Este trabajo de conclusión de curso tiene el propósito de comprender como los juegos contribuyen en el aprendizaje/adquisición de la lengua española. Para eso fue planeado un proyecto que tiene como tema “Conociendo mi casa”, que tuvo la intención de que los alumnos conociesen un nuevo léxico de la lengua española. El proyecto fue desarrollado en un total de cuatro talleres. Cada taller tuvo una respectiva temática y un determinado juego que fue adaptado para tal. El proyecto fue aplicado en la EMEF Dr. Fernando Corrêa Ribas, que está ubicada en la periferia de la ciudad de Jaguarão/RS/Brasil que hace frontera con Rio Branco/Cerro Largo/Uruguay, con el 2º año de la enseñanza fundamental. La metodología empleada fue de la observación participante, con abordaje cualitativo, para eso el instrumento de recolección de datos utilizado fue de la filmación, que después de los talleres fueron transcritos y analizados. Los principales referenciales teóricos que sostienen el trabajo son: Krashen (apud PAIVA, 2014) con las cinco hipótesis de la adquisición de una segunda lengua; Vygotsky (apud DAVIS; SILVA; ESPÓSITO, 1989) con el socio-interaccionismo; Périssé, Garboggini y Vieira (2002) con la enseñanza de una lengua extranjera para niños; Labrador y Magán (2008) con los juegos como instrumento de aprendizaje; Fuentes (2008) con los juegos en el enfoque comunicativo; Fernández y Carmona (2012) con la utilización de los juegos en la enseñanza de la lengua española y Broto (1999) con juegos cooperativos y competitivos. Los resultados de las reflexiones y análisis muestran que durante los talleres los niños utilizaron en algunos momentos el vocabulario trabajado pelos becarios para interactuar con sus colegas, fue posible observar también que unos alumnos son más competitivos que otros, pero que han sabido ser cooperativos en los juegos en grupo. Con eso fue posible comprender como los juegos contribuyen en el aprendizaje/adquisición, debido a que son una actividad lúdica, despertaron el interés de los alumnos en querer participar de los talleres y así, los alumnos se mantuvieron motivados en adquirir la lengua española.

Palabras-clave: Lengua española. Juegos. Aprendizaje/adquisición. Niños brasileños.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Foto: Jogo da memória	27
Figura 2 – Foto: Sortear uma figura	30
Figura 3 – Foto: Jogo de adivinhação	30
Figura 4 – Foto: Casa de bonecas	31
Figura 5 – Foto: Bingo	33
Figura 6 – Foto: Jogo de adivinhação através de sons	34

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 PESQUISAS SOBRE O ENSINO DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA (LE) PARA CRIANÇAS	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.1 O ensino de espanhol para crianças	19
2.2 O uso de jogos em sala de aula	21
3 METODOLOGIA DE PESQUISA	24
4 RELATO E ANÁLISES DAS OFICINAS	25
4.1 Planejamento do projeto e onde foi aplicado	25
4.2 Relato das oficinas com suas respectivas reflexões	25
4.2.1 Primeira oficina	26
4.2.2 Segunda oficina	29
4.2.3 Terceira oficina	31
4.2.4 Quarta oficina	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICES	39

INTRODUÇÃO

O início da minha reflexão sobre o uso de jogos no ensino da língua espanhola começou em abril de 2015, quando entrei como voluntária no *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)*, que recebe apoio da *Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)*, na *Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Fernando Corrêa Ribas*, na cidade de Jaguarão/RS. No primeiro semestre de 2015 participei como voluntária acompanhando dois bolsistas que já estavam há mais tempo no Programa. Na escola atuamos com 1º e 2º ano do fundamental, onde fui observando a metodologia que os bolsistas utilizavam nas oficinas de língua espanhola, com o uso de vídeos, jogos e canções, tornando assim o ensino do idioma mais prazeroso e significativo. No segundo semestre de 2015, já como bolsista do Programa, continuamos atuando com os mesmos anos, assim dando sequência ao nosso projeto, resultando em um trabalho que foi apresentado no 7º SIEPE, no campus de Alegrete, com o título “O uso de vídeos para o ensino de espanhol nos anos iniciais do ensino fundamental”.

No ano seguinte 2016, permanecemos na mesma escola, porém, trabalhando somente com o 2º ano. Como proposta de nosso projeto, resolvemos utilizar jogos para trabalhar diferentes temáticas em sala de aula. Neste mesmo ano nasceu outro trabalho que foi apresentado no 8º SIEPE, no campus de Uruguaiana, com o título “Criação de um contexto para aquisição da língua espanhola nas oficinas do PIBID-Espanhol”. Com isso escolhi o tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), “O uso de jogos na aprendizagem/aquisição da língua espanhola por crianças brasileiras”, por acreditar que os jogos realmente auxiliam.

O objetivo geral do trabalho é compreender como os jogos contribuem na aprendizagem/aquisição da língua espanhola. Os objetivos específicos são: avaliar a motivação dos alunos em querer participar dos jogos; observar se durante os jogos os alunos utilizaram o vocabulário trabalhado pelos bolsistas; analisar como os alunos interagiam entre eles, se eram competitivos ou cooperativos.

Para realizar este trabalho foi planejado um projeto com ajuda dos meus companheiros do PIBID e da supervisora da escola. O título projeto foi “Conociendo mi casa”, que tem como intuito que os alunos conheçam um novo léxico, fazendo a relação com o seu dia a dia. Para esse projeto foram pensadas quatro oficinas, cada oficina tem uma respectiva temática e um determinado jogo que foi adaptado para

tal. Foi aplicado na EMEF Dr. Fernando Corrêa Ribas, que está localizada na periferia da cidade de Jaguarão/RS/Brasil que faz fronteira com Rio Branco/Cerro Largo/Uruguai, com o 2º ano do ensino fundamental. A coleta de dados para a análise foi feita através de filmagens, que após foram transcritas e analisadas.

Para o desenvolvimento deste trabalho, os assuntos foram divididos em quatro seções. Na primeira seção exponho algumas pesquisas publicadas sobre o ensino de uma língua estrangeira (LE) para crianças. Na segunda seção apresento algumas teorias relacionadas ao ensino da língua espanhola para crianças e o uso de jogos em sala de aula. Na terceira seção explico como foi feita a pesquisa e quais foram os pontos observados. Na quarta seção conto como foi planejado o projeto, onde foi aplicado (cidade, escola e ano) e relato as oficinas fazendo reflexões. Por fim as considerações finais e referências.

1 PESQUISAS SOBRE O ENSINO DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA (LE) PARA CRIANÇAS

Iniciei o meu levantamento no SciELO (Scientific Eletronic Library Online), para fazer a pesquisa utilizei simultaneamente as palavras “ensino línguas crianças” e “espanhol crianças”, não encontrei muitos artigos relacionados ao tema da minha pesquisa, porém os dois que selecionei apontam a importância de começar desde cedo o ensino de uma língua estrangeira para crianças, e de como deve ser feito isso.

O primeiro é “O ensino de línguas para crianças no contexto educacional brasileiro: Breves reflexões e possíveis provisões” foi escrito pela Dra. Claudia Hilsdorf Rocha no ano de 2007, que é atualmente professora e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada do Ensino de Estudos da Linguagem/UNICAMP. Rocha destaca que a melhor idade para se apreender uma língua é na infância, e que é importante o professor estar em constante formação. Ela explica que o ensino da língua em sala de aula deve se aproximar da realidade, assim tornando mais significativo para o aluno. Rocha cita a música, história e brincadeira como gêneros infantis (MARCUSCHI, 2006), que faz com que a criança interaja, se aproxime da cultura e tenha motivação em aprender. Destaca os jogos para que aprendam a esperar a sua vez, saibam respeitar e compreender os seus limites pessoais e desenvolvam competência estratégica para viver em sociedade.

O segundo foi “Formação de professores de espanhol para crianças no Brasil: alguns caminhos possíveis” é um artigo de 2009, escrito pela Dra. Gretel Eres Fernández e Dra. Simone Rinaldi, da FEUSP. Esse trabalho levanta uma questão muito importante, que é a falta de formação de professores de espanhol para os anos iniciais do ensino fundamental. Como o curso de pedagogia não oferece formação de língua estrangeira e o Curso de Letras-Espanhol atende a partir do sexto ano, faz com que não haja um curso que acolha aos anos iniciais. Porém, elas citam no artigo algumas iniciativas que já foram tomadas em relação a isso, que são alguns cursos de extensão e especializações para essa área. Por fim, as autoras dão algumas sugestões de trabalho com as crianças e traz os jogos com a importância do lúdico, e ressalta os “jogos cooperativos (mais do que os jogos competitivos) também são uma importante estratégia de ensino de língua estrangeira para crianças” (2009, p.363).

Na busca que realizei no *google acadêmico*, utilizei as seguintes frases para fazer a pesquisa: “o uso de jogos na aula de espanhol”, “ensino de língua estrangeira para crianças” e “uso de jogos no ensino de língua”. Na primeira busca com a frase “o uso de jogos na aula de espanhol” encontrei uma tese de mestrado, que tem o título “O Uso dos jogos na aula de E/LE”, escrito por Cátia Madalena Madeira Leitão no ano de 2013, que é da Universidade de Letras de Lisboa/Portugal. O relato foi realizado na Escola Básica 2.3 Josefa de Óbidos da mesma cidade, com o 10º ano, e os alunos tinham idade entre 14 e 19 anos e teve a duração de 7 dias. Primeiramente foi entregue um questionário para conhecer melhor os alunos, suas preferências, seus conhecimentos da língua espanhola e saber o que achavam de aprender a língua através dos jogos, com isso foram feitas as análises para planejar a unidade didática. A planificação da unidade didática foi com enfoque nos processos comunicativos e assim integrando os jogos. Ao final de cada sessão foi realizada uma autoavaliação de oito perguntas, com isso os alunos tiveram que avaliar o jogo em relação a si, as perguntas foram: “El juego me ha parecido útil para adquirir nuevo vocabulario”, “He estado motivado”, “He usado la LM”, etc. Como resposta os alunos tiveram que marcar: 1- muito bom, 2- bastante, 3- regular, 4- pouco e 5- muito pouco. No final da unidade didática foi aplicado outro questionário aos alunos, assim tendo que responder “sí” ou “no” para as perguntas: “Son los juegos, al mismo tiempo, divertidos y pedagógicos”, “Debería haber más juegos en las clases de ele”, “Los juegos os permiten mostrar vuestras destrezas en todas las áreas y no solamente en gramática”, etc. Com os resultados foi possível comparar o antes e depois dos questionários, e com isso perceberam que os jogos didáticos podem funcionar como ferramentas motivadoras, ajudando a baixar os níveis de ansiedade dos alunos e facilitam na aprendizagem e aquisição da E/LE.

Na segunda pesquisa no *google acadêmico* com a frase “ensino de língua estrangeira para crianças” encontrei um trabalho de 2011, chamado “A Criança e a língua estrangeira: contribuições psicopedagógicas para o processo de ensino a aprendizagem”, escrito por Ane Caroline de Souza Pereira e Maria Regina Peres. O artigo inicia destacando o ensino precoce de uma língua estrangeira, e diz que não é somente a idade da criança que ajuda na aprendizagem de uma língua, e que são também os fatores biológicos, motores, cognitivos e sociais, que influenciam. Em seguida, as autoras apresentam uma pesquisa que realizaram com pais de alunos entre sete e onze anos, através de questionários. As perguntas eram sobre a

escolaridade e o conhecimento de alguma língua estrangeira, e de que eles acham sobre o ensino de idiomas para seus filhos. Com os resultados obtidos as autoras puderam ver que o ensino precisa de melhorias, e que o ideal seria uma intervenção psicopedagógica. Este trabalho psicopedagógico teria a possibilidade de atuação junto aos pais, alunos e especialmente junto aos docentes. Os professores por sua vez poderiam ampliar os seus estudos na área de psicopedagogia, com isso possibilitaria a realização de novas propostas de atividades que ajudam a despertar o interesse nos alunos. Porém, com um psicopedagogo na escola auxiliaria os docentes a refletirem sobre o ensino, assim ajudando na seleção de material didático, na escolha dos conteúdos de ensino e na metodologia, fazendo com que as aulas de LE sejam mais significativas e motivadoras para o aluno. As autoras salientam o trabalho com a oralidade, o uso de jogos interativos, danças, músicas, atividades que são prazerosas e desafiadoras.

Na terceira busca no *google acadêmico* com a frase “uso de jogos no ensino de língua”, encontrei uma tese de doutorado que tem o título “A construção do conhecimento no jogo e sobre o jogo: ensino-aprendizagem de LE e formação reflexiva”, escrito pela Dra. Paula Tatianne Carréra Szundy em 2005. A tese faz uma discussão sobre o uso de jogos como instrumento de ensino-aprendizagem nas aulas de LE, e tem o objetivo de “investigar o desenvolvimento dos jogos de linguagem e o papel por eles exercido no processo de construção do conhecimento da habilidade oral em três estágios da aprendizagem de uma LE” e “promover a reflexão dos professores-participantes sobre o papel desempenhado pelo jogo nas suas práticas em sala de aula” (2005,p.XI). A pesquisa foi realizada em uma escola de línguas localizada no interior do estado de SP e teve a participação de duas professoras e cerca de vinte e oito alunos. Para fazer a análise, Szundy gravou sete jogos que foram aplicados em sala de aula, após cada jogo entregou um questionário para que os alunos respondessem, e realizou quatro sessões reflexivas dialogais que foram gravadas em áudio entre a pesquisadora e os professores-participantes. A conclusão que a autora chegou em relação ao primeiro objetivo foi que “quanto menor o grau de formatação do jogo de linguagem, maior a complexidade dos gêneros do discurso que circulam na interação e, em consequência, das capacidades de linguagem sócio construídas.”. Já em relação ao segundo objetivo foi observado que o “diálogo entre professores-participantes e pesquisadora é marcado pelo embate entre as ideologias construídas ao longo da

experiência cotidiana dos professores e as ideologias cristalizadas presentes nos textos sugeridos pela pesquisadora na tentativa de relacionar teoria e prática.” (2005, p.XI).

No Banco de Teses da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), encontrei muitos trabalhos relacionados ao meu tema de pesquisa, porém não consegui ter acesso aos arquivos que diziam “Trabalho anterior à plataforma sucupira”. Ao colocar na busca “língua espanhola nos anos iniciais”, acabei encontrando a tese de doutorado da minha orientadora Dra. Cristina Pureza Duarte Boéssio. O título da tese é “Práticas docentes com o ensino da língua espanhola nas séries iniciais”, que foi defendida em 2010. Esta tese não foi preciso baixar do site, pois minha orientadora já havia me passado o arquivo para realizar a leitura. A tese trata principalmente do ensino de língua espanhola nos anos iniciais do ensino fundamental. Boéssio que já trabalhou com crianças do ensino fundamental e é professora do curso de Letras-Espanhol da Unipampa de Jaguarão, criou meios para que o curso Letras-Espanhol formasse professores de língua espanhola para crianças, com isso ofertou duas disciplinas optativas, “O Ensino da Língua espanhola através de Canções” e “O ensino de língua espanhola para as séries iniciais do fundamental”, assim iniciando a sua investigação que foi observar a prática docente de ex. alunas das disciplinas optativas. As quatro alunas-professoras se dividiram em três escolas municipais da cidade de Jaguarão, e suas aulas partiram do que foi proposto nas disciplinas optativas. A proposta foi de levar a aquisição para sala de aula de uma maneira lúdica, com o uso da oralidade através de músicas/canções, assim com um *input* autêntico, e com as alunas-professoras falando o tempo todo na língua meta. A pesquisa de campo foi feita por meio de observações, gravações, entrevistas e transcrições das aulas. Os resultados foram significativos, mostrando que o curso de Letras pode sim preparar futuros professores para o ensino de língua espanhola para os anos iniciais. Com uso de novas metodologias, utilizando músicas/canções e também jogos, tornando assim a aula lúdica e que motiva os alunos a participar e a interagir com os seus colegas e professores, com isso sendo prazeroso aprender uma nova língua. A autora ressalta que a disciplina “O ensino de língua espanhola para as séries iniciais do fundamental” deixou de ser optativa e passou a ser obrigatória no curso de Letras, devido a sua repercussão e reconhecimento.

Após ter realizado a pesquisa no Banco de Teses da Capes, procurei algum artigo no VII Seminário Nacional sobre Linguagem e Ensino (VII SENALE), realizado em 2013. Como o site não tem barra de busca tive que ir clicando nos nomes dos autores para encontrar algum trabalho relacionado ao meu tema de pesquisa. Acabei encontrando o artigo intitulado “Trabalho com o lúdico: motivação nas aulas de língua estrangeira para crianças” que foi escrito por Deise Anne Terra Melgar, Vanessa David Acosta e orientado pela Dra. Cristina Pureza Duarte Boéssio. O trabalho tem o objetivo de analisar a abordagem lúdica utilizado nas oficinas do projeto de extensão “Español Básico para Niños” que é realizado na Unipampa Campus Jaguarão. O principal objetivo do projeto de extensão é ensinar a língua espanhola para crianças através de atividades lúdicas, “ancoradas na oralidade”. Com o uso de jogos, vídeos e canções os alunos se sentem mais motivados em aprender uma nova língua, e assim a aquisição vai acontecendo naturalmente. A conclusão que as autoras obtiveram foi é que devemos pensar na motivação como um fator importante para aquisição de uma língua estrangeira.

Finalizo esta seção observando que nem todos esses trabalhos que expus abordam diretamente a questão dos jogos, mas todos apontam que os jogos são recursos motivadores para o ensino da língua, o que mostra a relevância da minha investigação e fez com que me motivasse ainda mais em prosseguir.

Na próxima seção apresento algumas teorias relacionadas ao ensino de língua espanhola para crianças e o uso de jogos em sala de aula.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica está dividida em duas subseções, em cada subseção busco que se articulem as teorias. O “2.1 O ensino de espanhol para crianças” os teóricos utilizados são: Krashen (apud PAIVA, 2014) com as cinco hipóteses de aquisição de uma segunda língua; Vygotsky (apud DAVIS; SILVA; ESPÓSITO, 1989) com o sócio-interacionismo; Périssé, Garboggini e Vieira (2002) com o ensino de uma língua estrangeira para crianças; “Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira – PCNs” (1998) e Santos (2001) com o ensino através da ludicidade. No “2.2 O uso de jogos em sala de aula” os teóricos são: Labrador e Magán (2008) com os jogos como instrumento de aprendizagem; Fuentes (2008) com os jogos no enfoque comunicativo; Fernández e Carmona (2012) com a utilização dos jogos no ensino da língua espanhola e Brotto (1999) com jogos cooperativos e competitivos.

2.1 O ensino de espanhol para crianças

A maioria dos teóricos nos quais me ancorei foram de textos estudados na disciplina “Metodologia do ensino de espanhol para crianças” do nono semestre do curso de Letras-Espanhol. Os textos foram: do Périssé, Garboggini e Vieira e o capítulo dois do livro da Paiva (2014), que traz Krashen. Já os outros teóricos que utilizei foram de trabalhos que realizei durante a minha trajetória como bolsista do PIBID-Língua Espanhola, e que sustentam as práticas com o ensino de espanhol que realizamos na escola.

Concordando com a teoria de Périssé, Garboggini e Vieira, inicio destacando que o ensino da língua espanhola para crianças dos anos iniciais deve ser por meio da oralidade, por estarem em fase de alfabetização. Conforme Périssé, Garboggini e Vieira

se uma criança é exposta desde cedo a falantes proficientes que interagem naturalmente com ela em uma língua estrangeira de maneira vivencial, a criança pode, de fato, vir a tornar-se mais competente do que um adulto que aprende o idioma em cursos de língua estrangeira. Isso não acontece porque seja mais fácil para a criança aprender, e sim porque o seu sistema nervoso atende a um programa genético que foi respeitado para que a aprendizagem ocorresse. (PÉRISSÉ; GARBOGGINI; VIEIRA, 2002, p.20).

Périssé, Garboggini e Vieira destacam que em relação aos adultos a aprendizagem de uma língua estrangeira pode ser através da escrita e oralidade, por já terem mais recursos cognitivos, adquirido a sua língua materna e domínio da língua escrita. Com isso só confirmo que o uso da oralidade em sala de aula é essencial na aprendizagem de uma língua pelas crianças e que também é importante para os adultos, para que aconteça a aquisição.

O teórico Krashen é de grande valia para o desenvolvimento da minha pesquisa, pois traz a diferença entre ambiente formal e informal, como contribuidor para a competência linguística. No ambiente formal acontece a aprendizagem, como a sala de aula no qual o aluno se monitora e tem consciência da gramática aprendida. Já no informal acontece aquisição da língua de uma forma natural, que é inconsciente, assim acontecendo à absorção do insumo linguístico (intake). Para que se tenha um contexto de aquisição em sala de aula, Krashen (1978) citado por Paiva (2014), sugere que o professor fale fluentemente a língua meta com seus alunos, para assim haver a aquisição excelente do input. Na teoria da aquisição, ele apresenta cinco hipóteses: a diferença entre aquisição-aprendizagem, ordem natural, monitor, input e filtro afetivo. Krashen destaca o input como sendo a sua hipótese favorita, pois com um input de qualidade é que se dá a aquisição da língua meta.

A interação em sala de aula é muito importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, a troca de conhecimentos com os colegas e professor ajuda no processo de socialização. Vygotsky com o sócio-interacionismo destaca a importância da troca de experiências que é veiculada pela linguagem.

Na medida em que vê a aprendizagem como um processo essencialmente social – que se dá na interação com adultos e companheiros mais experientes, onde o papel da linguagem é destacado - Vygotsky afirma que é na apropriação de habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que as funções psicológicas humanas são construídas. (VYGOTSKY *apud* DAVIS; SILVA; ESPÓSITO, 1989, p.51).

A interação social também está presente nos “Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira – PCNs”, pois destaca a importância do ensino de línguas nas escolas, por ser essencial para a interação social. Para isso é importante “uma compreensão teórica do que é linguagem, tanto do ponto de vista dos conhecimentos necessários para usá-la quanto em relação ao uso que fazem

desses conhecimentos para construir significados no mundo social.” (BRASIL, 1998, p.27).

Para que se tenha uma maior interação em sala de aula, o professor deve buscar ensinar a língua espanhola de uma maneira lúdica, assim resultando em alunos estimulados e motivados em aprender a nova língua, conforme Santos (2001, p.53) “A educação por via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”. Como forma de trabalho lúdico, apresento na subseção 2.2 o uso dos jogos em sala de aula.

2.2 O uso de jogos em sala de aula

As teorias que embasam o uso de jogos em sala de aula foram encontradas nas referências de textos que realizei a leitura sobre o ensino de uma língua estrangeira para crianças e pesquisas que fiz sobre o uso de jogos. Estas teorias foram de grande importância, pois pude aprofundar o meu conhecimento do uso dos jogos no ensino da língua espanhola.

A utilização de jogos como metodologia de ensino vem de muitos anos, porém, até nos dias atuais os jogos não são devidamente reconhecidos como um instrumento de ensino. As escritoras Labrador e Magán destacam que

los juegos son tan viejos como el hombre, jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, pero el reconocimiento de su valor educativo todavía tiene mucho camino por recorrer. Si observamos la historia de la educación, comprobaremos que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad de estudiante, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. (LABRADOR; MAGÁN, 2008, p.71).

Além dos jogos serem considerados um recurso educativo, os estudos feitos na área da psicologia cognitiva revelaram a sua importância. Conforme Labrador e Magán

los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás. (LABRADOR; MAGÁN, 2008, p.73).

Para Fuentes os jogos ajudam também na “[...] solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos [...]” (FUENTES, 2008, p.2).

Com o enfoque comunicativo, os jogos são levados para sala de aula para que o aluno se aproxime da realidade, assim se relacionando na língua meta com seus colegas e professor. De acordo com Fuentes “su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas.” (FUENTES, 2008, p.6).

Acredito que os jogos além de proporcionarem a interação, fazem com que a aula se torne lúdica, assim motivando os alunos em participar e despertar o interesse em querer aprender uma nova língua. Com isso destaco Fernández e Carmona que afirmam que

la participación activa, el uso de estrategias de aprendizaje que el alumno tiene que poner en marcha, la motivación y la autoestima generada por el proceso, la personalización de cada aprendiz, han sido principios que han permitido desarrollar el enfoque comunicativo y por ello le confiere total actualidad. (FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012, p.10).

Mas para Fernández e Carmona o professor precisa estar preparado para atuar como mediador e não ser apenas um transmissor de conhecimentos, segundo as escritoras com quem me afilio,

la utilización de actividades lúdicas requiere igualmente otra forma de actuar en clase, un nuevo papel para el profesor. Debe ser mediador, ser capaz de propiciar un clima de cooperación y respeto que favorezca la interacción entre los participantes. Pero también debe saber ser animador, ser capaz de activar el juego, ceder protagonismo a los estudiantes, pero, sin olvidar su condición de líder del grupo, ya que su forma de actuar repercute significativamente en el clima del aula y en los procesos del grupo. (FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012, p.9).

O professor sendo o mediador poderá proporcionar uma situação entre os alunos de cooperação ou competição. Com jogos já adaptados conforme a temática da aula, eles poderão ser classificados em: jogos cooperativos e jogos competitivos. Destaco Fernández e Rinaldi apontam que

os jogos cooperativos (mais do que os jogos competitivos) também são uma importante estratégia de ensino de língua estrangeira para crianças. O convite ao jogo, por si só, já atua no que Krashen (1995) denominou filtro afetivo: a motivação da criança aumenta e a ansiedade tende a diminuir,

fatos que auxiliam a aquisição de LEs. (FERNÁNDEZ; RINALDI, 2009, p.363).

Brotto (1999) destaca a importância dos jogos cooperativos para estimular mais a cooperação entre as pessoas e menos a competição. Assim não passando a jogar uns contra os outros e sim uns com os outros. Brotto (1999, p.35) define jogos cooperativos como “um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos.”, e os jogos competitivos como “um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns.” Brotto acredita que nos dias atuais há uma grande falta de cooperação entre as pessoas, resultando em pessoas individualistas e egoístas. Relata que não é contra os jogos competitivos, mas acredita que seja mais adequada e necessária a cooperação. Na próxima seção exponho a maneira que foi feita a pesquisa e quais foram os pontos observados.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

O tipo de metodologia empregada foi a da observação participante, com abordagem qualitativa, para isso a coleta de dados para a análise foi feita através de filmagens, que depois de realizadas foram transcritas e analisadas. A filmagem tem a vantagem de ser revista, e assim podendo ser analisada por diversos ângulos. Com isso destaque Pinheiro, Kakehashi e Angelo (2005, p.718) que afirmam que “uma vez que a possibilidade de rever várias vezes as imagens gravadas direciona a atenção do observador para aspectos que teriam passado despercebidos, podendo imprimir maior credibilidade ao estudo”, e que estas observações “não são possíveis por outros métodos como a entrevista ou a aplicação de questionários”. Para identificar os sujeitos na transcrição, os alunos foram classificados como “C = crianças”, “C1 = criança 1”, por serem nove alunos a identificação ficou até C9 e os três bolsistas da seguinte maneira: B1, B2 e B3.

Os principais pontos observados nas filmagens foram: motivação dos alunos em querer participar dos jogos, observar se durante os jogos os alunos utilizaram o vocabulário trabalhado pelos bolsistas e analisar como os alunos interagem entre eles, se eram competitivos ou cooperativos.

A quarta seção está dividida em subseções, descrevo como foi planejado o projeto, onde foi aplicado (cidade, escola e ano) e relato as oficinas fazendo reflexões.

4 RELATO E ANÁLISES DAS OFICINAS

Esta seção está dividida em duas subseções. Na primeira subseção “4.1 Planejamento do projeto e onde foi aplicado”, vou descrever como foi elaborado o projeto, quais os jogos foram adaptados para que se adequassem as temáticas e apresentar o ano, escola e cidade. O “4.2 Relato das oficinas com suas respectivas reflexões”, exponho as oficinas fazendo reflexões e analisando com base na teoria.

4.1 Planejamento do projeto e onde foi aplicado

O projeto foi planejado com ajuda dos meus companheiros do PIBID e da supervisora da escola. O título do nosso projeto foi “Conociendo mi casa”, que teve como intuito que os alunos conhecessem um novo léxico, fazendo a relação com o seu dia a dia. Para esse projeto pensamos em quatro oficinas, cada oficina tem uma respectiva temática e um determinado jogo que foi adaptado. Porém, em todas nossas oficinas utilizamos como material de apoio vídeos e músicas, que antecedem os jogos, fazendo com os alunos tenham acesso a um input autêntico da língua.

A primeira oficina teve como temática “Tipos de viviendas”, na qual utilizamos o jogo da memória que foi exposto no quadro. Para jogar os alunos formaram dois grupos. Na segunda oficina “Partes de la casa”, com o jogo de adivinhação os alunos formaram dois grupos e tiveram que adivinhar que parte da casa o bolsista estava desenhando no quadro. A terceira oficina “Muebles y objetos”, cada aluno recebeu uma cartela para jogar bingo, tendo como tema, móveis e objetos de casa. Na última oficina “Sonidos de la casa” com ajuda de um vídeo os alunos tiveram que identificar os sons de alguns eletrodomésticos, o jogo foi individual.

O projeto foi aplicado no segundo ano do ensino fundamental, com nove alunos, que tinham idade entre sete e oito anos. A EMEF Fernando Corrêa Ribas, que está situada no Bairro Vencato, zona periférica da cidade de Jaguarão/RS/Brasil que faz fronteira com Rio Branco/Cerro Largo/Uruguai. A oficina era realizada nas sextas-feiras, com duração de noventa minutos cada, com isso levando um mês para ser concluído o projeto de quatro oficinas.

4.2 Relato das oficinas com suas respectivas reflexões

4.2.1 Primeira oficina

A primeira oficina foi “Tipos de viviendas”. Começamos apresentando os diferentes tipos de casas, e em seguida mostramos o vídeo “Tipos de casas¹” que está relacionado com a temática na língua espanhola, pois como destaca Krashen (1985) citado por Paiva (2014), o ouvinte que compreende a mensagem está recebendo o input compreensível, e assim resultará na aquisição da língua meta. Depois que olharam o vídeo perguntamos que tipos de casas apareceram, alguns alunos responderam:

C1: De piedra, de...
 C2: De madera,
 C1: De tijolos, de barro.
 B1: Ladrillos son los “tijolos”.
 C3: Palha.
 B1: ¿Cómo es “palha” en español?
 C1: Paja.

Após, o jogo da memória foi exposto no quadro e dividimos os alunos em grupo A e B. Ao saber da atividade os alunos ficaram entusiasmados em querer participar, com isso foi possível analisar o quanto o jogo gera empolgação e alegria nas crianças. Como destaque no seguinte diálogo:

C8: Eu sou o primeiro.
 C6: Eu sou primeiro...
 B1: Vamos empezar por acá.
 C6: Eu sou o primeiro...
 B1: Bueno, vamos a sacar en el par o impar.
 C6: Par
 C5: Impar... um, dos, três...

O jogo por ser uma atividade lúdica fez com que os alunos permanecessem motivados, e com isso seguindo o que diz Szundy (2001, p.152) “É justamente o lúdico, associado à ideia de prazer e liberdade, que diferencia o jogo de outras atividades humanas, como a atividade escolar ou o trabalho [...]”. No primeiro momento tivemos um pouco dificuldade em organizar o jogo da memória no quadro. Acredito que por falta de preparo e de não termos testado, acabamos quase prejudicando a oficina. Com isso ressalto o quando é importante testar o jogo antes

¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=64KgpZCvuos>> acesso em 26 de out. de 2016.

da aplicação. O que nos salvou foi à ideia de um aluno de colocar letras e números, assim facilitando a escolha das figuras pelos alunos. Como podemos observar no seguinte fragmento e figura.

C1: Profesora pone tres tipos mira: el uno, dos, tres e acá la a, b, c, d, e y la f. (O aluno vai até o quadro para explicar)
 B2: Sí puede ser, como eres inteligente, muy buena idea. ¡Muy bien!

Figura 1 – Foto: Jogo da memória



Fonte: Arquivo pessoal

A colaboração desse aluno nos deixou muito contentes, por ele demonstrar interesse na atividade. Ele por sua vez, ficou muito feliz pelo reconhecimento de sua ideia e por ser elogiado, sendo assim menciona Boéssio (2010, p.72) que diz que “a autoestima, a confiança e a segurança são fundamentais no processo de aquisição de LE.”. Portanto, é importante ouvir e elogiar a criança, para que se motive a interagir e a participar das atividades.

Cada figura que era virada o bolsista falava o nome na língua espanhola, e os alunos repetiam, assim ajudando na memorização. Conforme Boéssio destaca

[...] o ensino de língua espanhola para crianças deve estar baseado no uso da língua, isto é, na repetição, na memorização e na oportunidade de criação que a criança tem quando utiliza a língua, seja esta a materna ou a estrangeira, pois não só se repete o que se ouve quando se está adquirindo uma língua, mas também se cria, se hipergeneralizam regras. (BOÉSSIO, 2010, p.60).

Pude observar em alguns diálogos de alunos, a utilização do vocabulário trabalhado em sala de aula, para interagir com os bolsistas e colegas, e assim se apropriando da língua meta. Como conseguimos ver no seguinte fragmento:

C1: Tiene una ciudad que sólo tiene agua, e las casas tiene barco e soporte para segurar las casas.
 B1: Es palafitos, ¿algo más?
 C1: E también tiene de rama y pieles de animales que los indios usan.
 B1: Sí, la casa de los indios. ¿Y en el hielo como es la casa?
 C1: Con nieve.
 B1: ¿Cómo se chama?
 C5: Iglú.

O uso do vocabulário para demonstrar o conhecimento do nome da casa que era virada no jogo da memória, fez com que eu percebesse que houve aquisição da língua espanhola. E quando encontravam o par, os alunos comemoravam. Como vemos nos diálogos seguintes.

C1: Rascacielos, apartamento
 B1: Es un edificio.
 C8: 3F eeeeeee...
 B2: ¡Muy Bien! Punto para el grupo B. Ahora acá.
 C3: Bate aquí. (comemoração)

C1: B2.
 B1: Es el castillo.
 C1: D2 eeeeeee... castillo, somos inteligentes. (comemoração)

Porém percebi que o grupo B era mais unido que o grupo A, pois um ajudava o outro na escolha do número e letra, e cada vez que acertavam comemoravam juntos. Já no grupo A, as crianças não se ajudavam muito e sempre uns queriam jogar mais que os outros. Após terem jogado por algum tempo o jogo da memória e estarem animados, perguntaram se jogaríamos outro jogo, como vemos a seguir:

C7: vamos jugar outro jogo?
 B2: Después vamos a ver. Puede decir el número y la letra grupo B.

Como a duração da aula é de apenas noventa minutos, não foi possível jogar mais de duas vezes ou fazer outra atividade.

4.2.2 Segunda oficina

A segunda oficina “Partes de la casa” teve início com o vídeo “Las partes de la casa (The parts of the house) Spanish song²” que está relacionado com a temática. Em seguida, para reforçar mostramos figuras que representam cada parte da casa, e com isso os alunos relacionaram com a sua realidade de vida. Segundo Leitão (2013, p.70) “Todas as tarefas realizadas em aula devem ser motivadoras, interessantes, desafiadoras e significativas, no contexto real do aluno.”. No seguinte fragmento destaco a conversa de alguns alunos:

C6: Não tem lavanderia em casa, é na garagem.

C7: Também não tenho lá em casa é só um tanque, minha vó lava no tanque.

C3: Na minha tem uma pequena lavanderia.

Como primeira atividade os alunos tiveram que sortear uma figura e dizer o nome na língua espanhola, os que não sabiam nós ajudávamos. Foi possível observar o conhecimento dos alunos, o conceito que eles têm das partes da casa e como são chamados na língua portuguesa.

C7: Balcão.

B1: Sí, balcón. ¡Muy bien! É a varanda.

C7: Mas varanda não é uma sala. Minha vó falou que varanda é uma sala com uma janelona.

B2: Varanda, sabe cuándo una casa tiene el segundo piso, y tiene una portita que sale para fuera. Es la varanda.

Observei também a criação de novas palavras na tentativa de acertar a resposta, quando um aluno respondeu “receptor” para o corredor que se chama na língua espanhola “pasillo”, e o “dormidor” que é o quarto, e na língua espanhola é “dormitorio” ou “habitación”. Com isso, só confirma o que Boéssio (2010) aponta, que além de memorizarem e repetirem, os alunos também criam e hipergeneralizam regras quando estão adquirindo a língua.

² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TK5u4c6s8uQ>> acesso 26 de out. de 2016.

Figura 2 – Foto: Sortear uma figura



Fonte: Arquivo pessoal

Na segunda atividade foi o jogo de adivinhação que poderia ser chamado jogo da lógica, pois um dos bolsistas tinha que desenhar um móvel da casa no quadro e o aluno tinha que dizer em que parte da casa ficava. Os alunos foram divididos em dois grupos para que jogassem.

Figura 3 – Foto: Jogo de adivinhação



Fonte: Arquivo pessoal

Todos os alunos participaram, mas no início não estavam unidos, porém no decorrer do jogo os grupos começaram a se reunir para pensar na resposta. Como é possível observar no fragmento a seguir:

C7: Pode ajudar do mesmo grupo?

B2: Puede, sí. (Os alunos do grupo A se reúnem para pensar na resposta)

C6: Garagem.

B1: Garaje. Sí. ¡Muy bien! (comemoração)

C7: A gente está com dois pontos.

A cooperação entre os alunos é importante para formação de bons cidadãos, como Brotto (1999) menciona que devemos aprender a viver em harmonia e ajudar o próximo, com isso diminuindo as fronteiras que separam as pessoas. Muitos adivinharam na primeira vez a resposta, e o que chamou mais atenção é que a maioria respondia na língua espanhola, isso mostra que com a repetição do léxico trabalhado ajuda na aquisição da língua.

C3: Comedor.

B1: No, la vez de ellos.

C1: Cocina.

B1: Sí, ¡Muy bien! (comemoração).

Após algum tempo jogando um aluno deu a ideia de o prêmio ser um desenho para eles colorirem, que seria entregue na próxima oficina. Observei que eles ficavam contentes quando havia alguma premiação para o vencedor ou vencedores.

4.2.3 Terceira oficina

Na terceira oficina a temática foi “muebles”. Iniciamos colocando os alunos ao redor de uma casa de bonecas que levamos para a escola. Nesta casinha havia muitos móveis para que conhecessem os nomes na língua espanhola. Um de nós mostrava o móvel e dizia o nome, em seguida os alunos que estavam sentados perto da casinha falavam o nome e em que parte da casa ficaria melhor colocar o móvel.

Figura 4 – Foto: Casa de bonecas



Fonte: Arquivo pessoal

Percebemos que sem regras era impossível, pois todos falavam ao mesmo tempo, com isso tivemos que organizar uma ordem para que cada um pudesse participar da atividade. Como vamos ver no seguinte fragmento da terceira oficina:

B2: ¿Cómo se llama este mueble?
 C1: Silla.
 B2: Todos hablando el nombre juntos.
 C: Silla.
 B2: ¿Dónde vamos a poner la silla?
 C7: Na sala.

Observei o quanto é importante pensar nas regras antes de aplicar uma determinada atividade, pois o trabalho com crianças necessita mais atenção com alguns detalhes. Conforme Szundy (2001, p.45) “[...] as regras do jogo vão regular tanto as ações verbais quanto as não-verbais de forma semelhante às regras que orientam as ações e interações humanas nas diversas esferas do mundo social.”.

No segundo momento os alunos voltaram para os seus lugares com as cadeiras enfileiradas e voltadas para frente, após entregamos as cartelas do bingo. O jogo foi individual e eles receberam com muito entusiasmo a atividade interagindo com os seus colegas. Segundo Fernández e Carmona (2012, p.10) o jogo tem vários benefícios para a aprendizagem de uma língua estrangeira “[...] favorece la creatividad, tiene un papel socializador fundamental en la interacción con los compañeros; fomenta la participación; la motivación; promueve la comunicación [...]” Como vemos no seguinte diálogo a interação dos alunos:

C1: Vamos a jugar bingo. (risos)
 C4: Eu nunca joguei.
 C1: Es fácil.
 C2: Sim é fácil.
 C8: Posso jogar com você?
 C1: Es individual el juego.

A importância da interação é destacada por Vygotsky (apud DAVIS; SILVA; ESPÓSITO, 1989, p.50) que diz que “[...] é na relação com o próximo, numa atividade prática comum, que este, por intermédio da linguagem, acaba por se constituir e se desenvolver enquanto sujeito.”. Na infância a interação é muito importante, pois é quando se está formando a personalidade e se adquirindo a

língua materna. A aquisição de uma língua estrangeira deve ser da mesma maneira, com a interação na língua meta. O uso de jogos que é uma atividade lúdica proporciona a interação de uma maneira natural entre as crianças, e utilizado como um recurso didático no ensino da língua espanhola tornaram as oficinas mais interessantes e significativas.

Para marcar na cartela o móvel sorteado, distribuimos grãos de feijão. Alguns já haviam jogado e outros não conheciam, com isso explicamos como funcionava.

Figura 5 – Foto: Bingo



Fonte: Arquivo pessoal

Cada vez que saía um móvel que tivesse na cartela o aluno gritava eu tenho, e sempre dizia falta tantos para completar. Como eles falavam toda hora quantos faltavam, foi possível trabalhar os numerais.

- B1: Cama
- C4: Eu tenho
- C6: Eu tenho.
- C1: Eu também.
- B2: Marquen con los granos de poroto.
- C4: Me faltam dos.
- C1: Para mim tres.

Os alunos estavam bem competitivos, alguns ficavam chateados quando demoravam a marcar alguma figura em sua cartela. Com isso falávamos que era apenas um jogo, e que deveriam se divertir. Brotto (1999) diz que a competição não é ruim, mas que para os dias atuais a cooperação é mais adequada. Sei que a competição está presente no nosso dia a dia, principalmente no trabalho. Porém acredito que deve ser vista como uma diversão em sala de aula com o uso dos

jogos. Pois nos jogos de competição sempre haverá um campeão ou um grupo vencedor, o que se deve ter consciência é a humildade e o respeito ao próximo.

4.2.4 Quarta oficina

A quarta oficina foi “Sonidos de la casa”. Começamos a oficina retomando as temáticas anteriores. Em seguida, apresentamos algumas figuras de objetos e eletrodomésticos na língua espanhola. Depois os bolsistas reforçaram perguntando o que haviam mostrado, e somente um aluno respondia na língua meta.

B1: ¿Qué objetos vieron en las figuras?

C2: Secador de cabelo.

C1: Teléfono.

C5: Forno.

Como jogo era adivinhação através de sons, colocamos o vídeo “Los sonidos en casa – juego educativo para niños³” que apresenta sons de objetos de casa, após algum tempo o vídeo mostra o objeto e o nome na língua espanhola.

Figura 6 – Foto: Jogo de adivinhação através de sons



Fonte: Arquivo pessoal

O jogo era individual e quem sabia a resposta levantava a mão e respondia, por ser vários objetos considerávamos também as respostas na língua materna, porém reforçávamos na língua espanhola. Os alunos demonstraram ter um grande conhecimento dos nomes dos objetos na língua portuguesa. Com isso destaque os “Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira – PCNs” (1998, p.32) que

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iYRZrp9siZM>> acesso 26 de out. de 2016.

dizem que “essa estratégia de correlacionar os conhecimentos novos da língua estrangeira e os conhecimentos que já possui de sua língua materna é uma parte importante do processo de ensinar e aprender a Língua Estrangeira.”. Acredito que isso facilite a aquisição da língua meta, pois fica mais fácil relacionar a imagem do objeto que já conhecem com o nome na língua espanhola.

B1: ¿De cuál objeto es el sonido?

C2: Liquidificador.

B1: Licuadora.

Ao saber do nome na língua espanhola, utilizavam o vocabulário para interagir com os seus colegas. Como vemos no seguinte fragmento.

C2: Lá em casa tem uma licuadora.

C4: Na minha casa também tem uma licuadora e na casa da minha vó tem duas.

B1: Sí, ¿Ustedes tienen licuadora?

C6: Eu tenho.

B1: ¿Qué les gusta tomar?

C2: Gosto de tomar batida de banana.

Os alunos continuaram motivados até o fim da oficina e praticando a língua meta, seguindo a teoria de Krashen (1985) citado por Paiva (2014), acredito que com o filtro afetivo baixo eles tenham mais facilidade em adquirir a língua meta. Na próxima seção serão feitas as considerações finais, e assim concluindo o trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso relatou quatro oficinas que formam o projeto “Conociendo mi casa”, que teve a intenção de que aluno conhecesse um novo léxico da língua espanhola. O projeto foi aplicado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Fernando Corrêa Ribas, com alunos do segundo ano. As quatro oficinas foram planejadas a partir do uso de jogos como um recurso didático, no qual o objetivo deste trabalho era compreender como os jogos contribuem na aprendizagem/aquisição da língua espanhola. Para isso foi feita uma coleta de dados através de filmagens que foram transcritas e analisadas.

O objetivo do trabalho foi alcançado, pois os objetivos específicos foram respondidos. O primeiro era avaliar a motivação dos alunos em querer participar dos jogos, o resultado foi que durante as oficinas os alunos se mantiveram motivados em querer adquirir a língua espanhola, já que os jogos tornaram as aulas mais interessantes e atrativas. O segundo objetivo era observar se durante os jogos os alunos utilizaram o vocabulário trabalhado pelos bolsistas, os alunos utilizaram em alguns momentos o vocabulário para interagir, porém para quatro oficinas os resultados obtidos foram significativos. O terceiro era analisar como os alunos interagem entre eles, se eram competitivos ou cooperativos, pude observar o quanto uns alunos são mais competitivos que outros, mas que souberam ser cooperativos nos jogos em grupo.

Como crítica ao nosso projeto, acredito que faltou mais planejamento para a hora da aplicação dos jogos. Deveríamos ter testado os jogos antes de aplicá-los, explicado melhor como funciona cada jogo e criado algumas regras para que os alunos pudessem se organizar melhor, para que assim a oficina rendesse mais e não se perdesse tanto tempo tentando organizá-la.

Esta experiência de ser voluntária e depois bolsista do PIBID de língua espanhola foi muito enriquecedora para minha formação docente, pois tive o contato direto com planejamento de oficinas, escola, alunos e podendo conhecer um leque de materiais que utilizados de maneira criativa e lúdica desperta o interesse dos alunos, principalmente nas aulas de uma língua estrangeira. Acredito que este trabalho pode ser um pontapé inicial de outras pesquisas sobre as oficinas do PIBID e projetos que irão contribuir na qualificação do professor e com isso ajudar a mudar a metodologia de ensino de línguas que ainda é muito tradicional nas escolas.

REFERÊNCIAS

- BOÉSSIO, C. P. D. **Práticas docentes com o ensino da língua espanhol nas series iniciais**. 2010. 244 f (Tese Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Pelotas, Programa Pós-Graduação em Educação.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: língua estrangeira / Secretaria da Educação Fundamental – Brasília: MEC / SEF, 1998. 120 p.**
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Campinas, SP: [s.n.], 1999.
- DAVIS, C.; SILVA, M. A.; ESPÓSITO, Y. **Papel e valor das interações sociais em sala de aula**. Cad. Pesq. São Paulo: 1989.
- FERNÁNDEZ, G. E.; RINALDI, S. **Formação de professores de espanhol para crianças no Brasil: alguns caminhos possíveis**. Trab. linguist. apl. [online]. 2009, vol.48, n.2, p.353-365. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tla/v48n2/11.pdf>> Acesso em 26 de mar. 2017.
- FERNÁNDEZ, P. L.; CARMONA, M. P. **El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas**. Revista Electrónica de Estudios Filológicos - Tonos Digital n.23, jul. 2012.
- FUENTES, Ch. N. **El componente lúdico en las clases de ELE**. Revista Marco ELE, n.7. 2008. p.1-14.
- LABRADOR, M. J. P.; MAGÁN, P. M. **El juego en la enseñanza de ELE**. Glosas Didácticas n.17 Primavera, 2008. p.71-84.
- LEITÃO, C. M. M. **O uso dos jogos na Aula de E/LE**. 2013. 224f Dissertação (Mestrado em Ensino do Português no 3.º ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário) – Universidade de Lisboa. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/10225/1/ulfpie044885_tm.pdf>. Acesso em 26 mar. 2017.
- MELGAR, D. A. T.; ACOSTA, V. D.; BOÉSSIO, C. P. D. **Trabalho com o lúdico: motivação nas aulas de língua estrangeira para crianças**. 2013. Disponível em: <http://www.ucpel.tche.br/senale/cd_senale/2013/Textos/trabalhos/82.pdf>. Acesso em 10 abr. 2017.
- PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Aquisição de segunda língua**. São Paulo: Parábola, 2014.
- PÉRISSÉ, P. M.; GARBOGGINI, I.; VIEIRA, W. **Língua estrangeira: quando e como começar?** Presença Pedagógica, v.8, n.45, p.18-27, maio/jun., 2002. (Ed. Dimensão).

PEREIRA, A. C. de S; PERES, M. R. **A criança e a língua estrangeira:** contribuições psicopedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem. São Paulo, v.19, n.18, p.38-64, 2011. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v19n18/06.pdf>>. Acesso em 30 de mar. 2017.

PINHEIRO, E. M.; KAKEHASHI, T. Y.; ANGELO, M. **O uso de filmagem em pesquisas qualitativas.** Rev. Latino-am Enfermagem, 2005.

ROCHA, C. H. **O Ensino de Línguas para Crianças no Contexto Educacional Brasileiro:** breves reflexões e possíveis previsões. DELTA. Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada (PUCSP. Impresso), v. 23, p. 273-319, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/delta/v23n2/a05v23n2>>. Acesso em 25 mar. 2017.

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

SZUNDY, P. T. C. **A construção do conhecimento no jogo e sobre o jogo:** ensino-aprendizagem de LE e formação reflexiva. 2005. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica, São Paulo. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/13865>> Acesso em 05 abr. 2017.

APÊNDICES

Apêndice A

C = Crianças

C1= Criança 1 até C9 = Criança 9.

B1= Bolsista 1 até B3 = Bolsista 3.

Transcrição da primeira oficina

Após os bolsistas terem passado o vídeo “Tipos de casas⁴”.

B1: ¿Qué tipo de casas aparecieron en el vídeo?

C1: De piedra, de...

C2: de madera,

C1: de tijolos, de barro.

B1: Ladrillos son los tijolos.

C3: Palha.

B1: ¿Cómo es “palha” en español?

C1: Paja.

B1: ¿Que más aparece en el vídeo?

C1: Barro.

B1: ¿Cuál es el nombre de la casa hecha de barro?

C4: Não sei.

B1: Es adobe. Es hecha de una mezcla de barro con paja, así es la casa de adobe.

¿Qué más?, ¿Las casa que se quedan arriba del agua?

C1: Tiene una ciudad que só tiene agua, e las casas tiene barco e suporte para segurar las casas.

B1: Es palafitos, ¿algo más?

C1: E también tiene de rama y pieles de animales que los indios usan.

B1: Sí, la casa de los indios. ¿Y en el hielo como es la casa?

C1: Con nieve.

B1: ¿Cómo se chama?

C5: Iglú.

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=64KgpZCvuos>> acesso em 26 de out. de 2016.

B1: Iglú, muy bien! bueno, yo voy hacer el juego de la memoria, vamos dividir la clase en dos grupos. Este es el juego de la memoria, siéntate, primero voy mostrar las figuras. ¿Qué casa es está?

Crianças começam arrastar as mesas e cadeiras para formar os grupos. E a bolsista começa mostrar as figuras.

C2: De madera.

C3: De piedra.

C1: Tijolo.

C1: Ladrillos.

B1: Sí, es de ladrillos.

C6: Que isso ladrillos?

B1: É tijolos.

C5: Ahh tijolo.

B1: ¿Está es? Siéntate.

C3: Di di di... piedra.

B1: Sí, ¿más que tipo de casa es está?

C1: Castillo.

B1: Vamos a repetir.

C: Castillo.

C1: También tiene castillos con agua toda la vuelta.

B1: Sí, ¿acá? Está queda encima del agua.

C3: Casa de bote.

B1: Pala... miren acá para después arrumaren las mesas.

C4: Palacio.

B1: Palafitos, son las casas que están sobre el agua.

B1: ¿Está acá?

C5: Iglu.

B1: ¡Muy bien!, ¿Está casa?

C1: Palha.

B1: ¿Cómo es en español?

C1: Paja, poco resistente.

B1: sí, no es muy resistente.

C7: Professora, como se chama a casa do gelo, não me lembro o nome?

B1: Iglú. ¿Está es hecha de barro como se llama?

C7: Feita de barro?

B1: ¿En el vídeo como apareció?

C5: Eu não me lembro.

B1: Adobe, hecha de barro.

C5: Adobe. (risos)

B1: ¿Está acá es?

C7: De piedra,

C2: Edifício.

C1: Rascacielos.

B1: Sí, Es un edificio muy alto.

C1: E demora días, e días, e días... semanas e semanas.

Bolsistas: ¿Está acá?

C3: De madera.

B1: Sí, de madera. ¿Este acá?

C1: Hotel,

C2: Edifício.

B1: Es un edificio, puede ser apartamento o edificio.

C1: Predio

B1: ¿Cómo se dice en español, primero piso o primerio andar en español?

C1: Primero piso.

B1: Sí, Primero piso, segundo piso...

B1: Vamos a organizar los dos grupos. ¿Quedaron separados los grupos?

B2: Vamos a organizar los grupos entonces.

B1: Es dos grupos.

B2: Sí, o va para el lado de acá o va para el lado de allá.

Damos uma pausa no vídeo para poder organizar os grupos. Voltamos a gravar com o jogo da memória já exposto no quadro.

B1: Bueno, este es el juego de la memoria, cada grupo va a elegir de una vez.

C8: Eu sou o primeiro

C6: Eu sou primeiro...

B1: Vamos empezar por acá.

C6: Eu sou o primeiro...

B1: Bueno, vamos sacar en el par o impar.

C6: Par

C5: Impar... um, dos, três...

B1: Doce es par, Empieza por acá, el grupo B. ¿Cuál va a elegir? ¿Acá?

C6: Do lado.

B1: Acá es castillo. ¿Cuál el otro?

C6: Do lado.

B1: ¿Qué es esto?

C1: Palha.

B1: Una casa de paja. Tiene que decir el nombre de la casa. Ahora es el grupo A.

C4: Aquela da ponta.

B1: ¡Silencio! Puede venir acá para elegir.

C1: Profesora pone tres tipos mira: el uno, dos, tres e acá la a, b, c, d, e y la f. (Vai até o quadro para explicar)

B2: Sí puede ser, como eres inteligente, muy buena idea. ¡Muy bien!

C4: A.

B2: A1, A2 o A3.

C4: A1.

B1: ¿Qué hay acá?

C4: Iglu.

B1: Iglu, ¿Cuál es el otro? Tiene que decir el número y la letra.

C4: F.

B1: ¿F, uno, dos o tres?

C4: Uno.

B1: ¿Una casa de?

C2: De madera

B1: De madera, están memorizando las figuras. El grupo B.

C7: Pra gente não importa ganhar ou perder.

B2: La diversión es lo mejor.

C3: C3

B1: ¿A3 es esto?

C3: Não é C3.

B1: ¿Es una casa de?

C1: Ladrillos.

B2: Que es lo mismo que tijolos en portugués. ¿La otra?

C3: F da C.

B1: No tiene que decir un número y una letra.

C3: F2.

B1: ¡Acertó, muy bien!

C1: Un ponto para acá.

B1: ¿Ahora quién es? Decir el número y la letra.

C7: Eu, B1.

B1: ¿La casa de?

C7: Palha.

B1: Casa de paja. ¿Cuál otra?

C7: E1.

B1: No, está casa es de barro, adobe.

C8: Eu, eu

C8: E2.

C1: Rascacielos, apartamento

B1: Es un edificio.

C8: 3F eeeeeee...

B2: ¡Muy Bien! Punto para el grupo B. Ahora acá.

C3: Bate aquí. (comemoração)

C1: Agora é a C5.

C5: 3D.

B1: ¿Qué es?

C1: Rascacielos.

C5: F1.

B1: No, es la casa de madera.

C1: B2.

B1: Es el castillo.

C1: D2 eeeeeee... castillo, somos inteligentes. (comemoração)

B2s: Ahora el grupo A, tiene que jugar aunque pierda o gane, es así la vida.

C9: 3A.

B1: Iglu ¿Y el otro?

C9: C1.

B1: Palafitos.

C5: (do mesmo grupo fala) ahhh não, está no A1.

As crianças do grupo B começam a discutir onde estão os pares das figuras, enquanto o grupo A permanece desunido.

B1: Bueno, Ahora el grupo B.

C2: A1.

B1: Iglu.

C2: A3 (muito felizes).

B2: Mais um ponto. Ahora es el outro grupo.

C7: D1 e F1.

B1: D1 ¿Cuál el otro?

C7: F1.

B1: No, está casa es de madera.

B2: Refuerza, va a caer pon más fita. Sentadita C5, no es así que sienta en la escuela.

C7: vamos jugar outro jogo?

B2: Después vamos a ver. Puede decir el número y la letra grupo B.

C6: D3.

B1: Rascacielos, ¿Dónde está el otro?

C6: D1.

B1: No, es la casa hecha de barro.

C4: C1.

B1: Palafitos, ¿Cuál el otro?

C4: 3E.

B1: De madera.

C7: Agora sei onde está a casa de madera.

B2: !Sentaditos!

C3: F1.

B1: Casa de madera.

C3: C1.

B1: Ladrillos. Ahora grupo A.

C5: F1 e E3.

B2: ¡Muy bien! Casa de madera. Punto para el grupo A.

C7: Graças a Deus. A gente vai ganhar.

B2: C5 e C7, sentaditas.

C8: A2 e C1.

B1: ¡Acertaron! ¡Muy bien! Ahora faltan pocos.

Começam a sair de seus lugares para comemorar.

C9: B3 (as outras crianças do mesmo grupo começam a gritar para escolher o D3) só que escolhe D1.

B1: Son diferentes. Ahora grupo B.

C1: B3 e D3 rascacielos.

B1: Ahora sólo quedan dos, el E1 y D1 ¿Lo que van elegir?

C1: E1 e D1. Ehhhhh mais um ponto.

B1: ¡Muy bien! Casa adobe. El grupo que gaño fue el B.

O grupo B comemora a vitória, e o grupo A por terem feito dois pontos.

Apêndice B

Transcrição da segunda oficina

Após os alunos terem olhado o vídeo “Las partes de la casa (The parts of the house) Spanish song⁵” os bolsistas perguntaram.

B1: ¿Qué apareció en el vídeo? ¡Solo un momento!

C4: Escada.

C7: Sala de estar.

B1: Sala o salón, la escalera.

C2: El comedor.

B1: El comedor. ¿Qué más?

C1: El baño.

B1: Sí, el baño.

C4: Cuarto de baño.

B1: Uno de cada vez. Sí, cuarto de baño o baño

C2: El jardín.

B1: El jardín, el patio también puede ser.

C3: A garagem.

C7: Garagem não pode ser.

B2: Sí, el garaje.

B1: ¿Qué más apareció?

B2: ¿El pasillo, no se acuerdan?

C1: ¿El pasillo?

B2: É o corredor.

Bolsistas apresentam algumas figuras de partes da casa, para depois cada um sortear uma figura e falar o nome na língua espanhola.

B1: Bueno, yo voy a mostrar algunas figuras porque hay unas que no aparecieron en el vídeo.

C7: A gente vai fazer grupo?

⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TK5u4c6s8uQ>> acesso 26 de out. de 2016.

B1: Primero voy a presentar las figuras. Aquí es el pasillo.

C7: É grupo de dois.

B1: Por en cuanto es acá. ¿Están mirando la figura?

C: Sí...

B1: El pasillo, que es o corredor. ¿E acá?

C6: Sala de estudo

C3: Escritório.

C6: Comedor.

B1: Sí, sala de estudo. ¿Miraron?

C: Sí...

B1: ¿Acá, lo que es?

C2: Escalera.

B2: No, es la parte de bajo.

C3: Ah se tu me mostrar, escadaria? Sótão?

B1: Sí, sótano.

C7: Sótano, o que é isso? Minha casa tem?

B2: No sé, algunas casas tienen.

C6: Não tem porque não tem escada.

C1: Sótano es porão. (Falam tudo ao mesmo tempo)

B1: ¿Qué aparece acá?

C3: Comedor.

B1: No.

C2: Lavanderia.

B1: Sí, lavanderia. ¿Acá?

C6: Quarto.

B1: Sí, ¿más cómo se llama en español?

C3: Dormitorio.

B1: Sí, un dormitorio o habitación. Aquí, algunas casa que tienen y otras no. ¿Cómo se llama?

C8: Janela.

C7: Varanda.

B1: ¿La ventana tiene un? Balcón se llama. ¿Acá cómo se llama?.

C6: Come...

B1: Sí, ¿Como?

C7: Que sala de estar.

C2: Comedor.

B1: Sí, ¡Muy bien! El comedor.

C1: Comedor ou corredor?

B1: Comedor que tiene la mesa y silla para comer.

B2: E corredor es pasillo. Comedor é sala de jantar.

B1: ¿Y acá?

C4: Jardín.

B1: Jardín. ¿Acá?

C3: Sala de estar.

B1: Salón o sala. ¿Bueno, en algunas casas hay, alimentos en una pieza?

C7: eu sei, eu sei despensa.

B1: Despensa.

C7: Tem lá na minha casa. Tem uma geladeira, tem duas geladeiras, três geladeiras.

B1: ¿E ahora que es?

C2: Cocina.

B1: La cocina, sí. ¿Acá?

C2: Cuarto de baño.

B1: Sí, el cuarto de baño o el baño.

C3: Para mim tu não me mostra.

B1: ¿Ahora qué es?

C3: Deixa eu ver, pera aí. Garagem

B1: Sí, el garaje. ¿Acá?

C7: O que isso?

B1: La terraza. Acá tiene también la piscina.

C7: Vamos brincar, vamos brincar...

C7: Piscina.

B2: Bueno, vamos a organizar las mesas.

Os bolsistas ajudam as crianças a se organizar para realizar a primeira atividade. A primeira foi sortear uma figura e dizer o nome.

B2: Para sacar la figura.

C3: Terraço.

B1: Sí, ¿en español? Terraza. Bueno vamos a seguir. ¿Cuál el nombre?

C6: Recebidor.

B1: No, es el pasillo que es el corredor.

C6: Eu ia dizer isso, mas tu me disse outro troço. (fala para a colega). (enquanto isso outra criança sorteia)

C4: Jardim.

B1: Sí, jardín. ¡Muy bien!

C3: É o mais fácil.

B2: No importa, todo el mundo sabiendo es lo que cuenta.

C5: Cozinha.

B1: ¿Cómo es en español?, no es la cocina. ¿Es el?

C6: Escritório.

C2: Posso dizer, comedor.

B1: Sí, el comedor. ¡Muy bien!

C3: Tem dois comedor?

B1: La cocina es distinta, donde se hace la comida. El comedor donde se come, tiene mesa y sillas. Em algunas casas son separados. (enquanto isso outra criança sorteia)

C1: Armazém

B1: No, donde está la ventana.

C7: Eu sei professora, posso falar?

B1: Sí.

C7: Balcão.

B1: Sí, balcón. ¡Muy bien! É a varanda.

C7: Mas varanda não é uma sala. Minha vó falou que varanda é uma sala com uma janelona.

B2: Varanda, sabe cuándo una casa tiene el segundo piso, y tiene una portita que sale para fuera. Es la varanda.

C7: Quantos anos têm o teu filho professor? (Bolsista pedi para prestar atenção no sorteio das figuras).

C9: Piscina.

B1: La piscina, sí.

C2: Sala.

B1: No, donde se puede...

C2: Sala de estudio.

B1: Sí, sala de estudio. ¡Muy bien! ¿Acá?

C7: Eu só sei em português.

B1: Sí.

C7: Biblioteca.

B1: No, tu hablaste el nombre, donde se pone los alimentos.

C7: Ahh... dispensa.

B1: Sí, dispensa.

C7: Parecia um monte de livros. (risos)

B2: Comiendo los libros.

C4: Garaje.

B1: Garaje. ¡Muy bien! ¿qué es?

C6: Dormidor (outra criança fala para ela)

C3: Dormitorio. (Começam a rir).

B1: Sí, dormitorio o habitación.

B2: É para aprender e não para competir. (enquanto isso outra criança sorteia).

C4: Sala de estar.

B1: Sí, sala de estar o salón. ¡Muy bien!

C5: Baño.

B1: Sí, Muy bien.

C3: Todo mundo acertou, coloca a mão aqui. (comemoração).

B1: ¿Qué es acá?

C1: Sótão.

B1: No.

C2: Lavanderia.

B2: Sí, que puede ser en el sótano.

C6: Não tem lavanderia em casa, é na garagem.

C7: Também não tenho lá em casa é só um tanque, minha vó lava no tanque.

C3: Na minha tem uma pequena lavanderia. (enquanto isso outra criança sorteia)

C9: Sótão.

B1: Sí, sótano.

C2: Sou eu, cocina.

B1: ¡Muy bien! Muy bien, entonces...

C7: Sou eu sora.

B1: No queda más, quieres sortear otro (Coloca as figuras de volta no cubo mágico).

C7: Dormitorio.

B1: Sí, dormitorio. ¿Bueno, creo que todos ya saben los nombres, no? Bueno entonces vamos a jugar. Yo no sé dibujar muy bien. Están divididos los grupos. El grupo A y grupo B.

C3: Não

B2: Es esto, está bueno.

C6: Nós começamos primeiro.

B1: Es una vez para cada grupo, tiene que decir el nombre después la vez del otro.

¿Quieren sacar en el par o impar?

C3: Sempre eles que começam.

C6: Eu sou par.

C1: Impar, um, dois, três e foi.

B2: Vinte es par.

C6: Ganhei.

C7: Sora como é o jogo mesmo?

B1: Tiene que adivinar que parte de la casa va a aparecer acá.

B2: La profesora va a dibujar un mueble de la casa y tiene que adivinar que parte de la casa está.

Os alunos começam a jogar o jogo de adivinhação.

C6: Eu vou primeiro.

C5: Grupo não pode brigar, esse contra esse, não pode.

C3: Aaah tá.

B1: Tiene que decir.

C6: Comedor.

B1: No, ahora el grupo B.

C1: Terraço

B1: ¿Cómo es en español?

C1: Terraza.

C3: Mas é a vez da gente.

C9: Não mas a gente falou terraço.

B1: ¿Quién habló primero? Punto del grupo B. Vamos a tener que poner algunas reglas. ¿Cómo vamos a hacer?

C5: Eu adoro regras.

C7: Eu sei uma regra, na vez do outro a gente não pode falar senão perdemos pontos.

C3: Então vocês perderam.

C7: Agora começaram as regras.

B2: Vamos a hacer así. Presten atención en las reglas, son así, Es la vez de ustedes, ahí la profesora va a dibujar.

C3: O grupo deles falaram na nossa vez.

B2: Não valeu, nosotros no habíamos aplicado las reglas.

B1: Vamos a empezar nuevamente el juego.

B2: Salió el punto. Ahora es así, voy a decir una cosa, la profesora va empezar a dibujar. ¿Cierto?, es la vez de ustedes, no precisa terminar el dibujo para decir, so se ustedes se equivocaren decir sala y es habitación e aí es la vez del otro grupo. ¿sí? Aí no puede hablar nada, depois que tentarem uma vez é vocês outra vez.

Sim?

C7: Não pode falar três vezes só uma pessoa.

B1: Una vez erro, es la vez de otro.

C1: Eu primeiro do grupo B, depois tu.

B1: No puede hablar dos, tres juntos. Tiene que hablar uno solo. Bueno, vamos a empezar.

C3: Comedor.

B1: No, la vez de ellos.

C1: Cocina.

B1: Sí, ¡Muy bien! (comemoração). Tiene que ser así el juego. Ahora es el grupo B de nuevo jugar e se equivocar es la vez del grupo A.

B2: Se demorar muito passa a vez.

C9: Pode ajudar .

C1: Dormitório.

B1: Sí. ¡Muy bien!

B2: Ahora es la vez del grupo A, se acertar só pode mais uma vez jogar.

B1: Tiene que hablar en español.

C7: Pode ajudar do mesmo grupo?

B2: Puede sí. (Os alunos do grupo A se reúne para pensar na resposta)

C6: Garagem.

B1: Garaje. Sí. ¡Muy bien! (comemoração)

C7: A gente está com dois pontos.

B1: Ahora es el grupo B. No, el grupo A acertó entonces son ellos.

C7: Não pode ajudar.

B3: Puede sí, es un grupo, no puede el otro grupo hablar.

B2: Pueden hablar en el oído. Solo no puede hablar alto.

C6: Baño.

B1: Sí, es baño. Bueno ahora es el grupo B.

C7: Estamos com mesmos pontos, estamos empatados. (risos)

C9: Lavandería.

B1: ¡Muy bien!

C7: Vamos.

C9: Jardín.

B1: Jardín. ¡Muy bien!

C7: Quatro pontos meu Deus. Adoro me divertir.

B1: Ahora grupo A.

C6: Concentra.

C3: Eu já até sei. Acalma.

C4: Comedor.

B1: Sí, es el comedor. Ahora de nuevo es el grupo.

C5: Vai ser empate.

C6: Para aí não falei nada ainda.

C4: Sala de estar.

B1: Sí, sala de estar o salón.

C7: Tomara que não de empate. O importante é se divertir, mas a gente gosta de ganhar.

B1: Es la vez del grupo B.

C2: Tem alimentos dentro?

B2: No tiene dicas. Bueno, cinco, cuatro...

C2: Sótão.

B1: No. Grupo A.

C5: Despena. (comemoração) – A gente vai ganhar.

B2: O importante é se divertir. De novo o grupo A.

B2: Sentem vocês, C3 e C6.

C6: Mas a gente vai ajudar ela.

C5: Balcão.

B1: ¿En español?

C1: Bal...

B1: Balcón, más tiene que hablar en español.

C3: Mas a gente ganho igual.

C5: Meu time tá ganhando.

B3: Ahora es la vez del grupo B.

C7: Sala de estudio.

B1: ¿Cómo es en español?

C1: Sala de estudió.

B1: ¡Muy bien!

C1: Se a gente acerta outro a gente vai ficar com sete também.

B2: De nuevo el grupo B. Este es muy fácil.

C7: Piscina.

B1: Sí, piscina. ¡Muy bien!

C3: É obvio que era piscina. Vocês estão seis vai empatar.

C7: Já está empatado.

B1: Ahora es el grupo A.

C3: Escalera.

B1: No, es la parte de la casa.

B2: Ya te equivocaste, ahora es el otro grupo.

C1: Sótão

B1: ¿Pero, cómo es en español?

C1: Sotan?

B1: Sótano

C7: Aquela hora as gurias não falaram espanhol e tu deu ponto. Meu Deus do céu.

B2: Ganaron el punto.

B1: Más tiene que hablar en español. Bueno, solo voy a dibujar más una vez, después jugamos otro partido.

C7: Se a gente ganhar tu da um desenho para cada um?

B2: ¿Qué presente, de dónde tiraron presente?

C7: Desenho.

B2: Desenho já não sei. Vamos entregar na próxima oficina.

B1: Ahora es el último, presten atención, se el grupo B se equivoca es el grupo A.

C3: Vamos trocar de grupo na segunda partida.

B2: No puede trocar de grupo.

C3: Não vamos trocar porque o professor não deixa.

B2: Sí, yo soy malo.

C7: Prestem atenção, vamos deixar terminar o desenho. Eu também estou achando mas não é.

B2: E se começar a demorar, eu conto tempo e passa a vez.

C7: Deixa ela terminar o desenho.

B2: Ela não está desenhando, não estou contando o tempo.

C7: Vai sora. Que isso?

B1: No es muy fácil.

C3: Receptor.

B1: No, ahora es la vez de acá.

C1: Receptor. Não é a gente falou receptor.

B2: No es. Es la vez del grupo B de nuevo. La dica es fácil empieza con la letra...

C3: Já sei.

C7: Pode falar letra sor?

B2: No. (o grupo se reúne para pensar na resposta)

C9: Comedor.

C3: Agora é a nossa vez. (Grupo A)

C6: El paso.

B2: No es. Ahora el otro grupo.

C7: Eu sei, eu sei... pasador.

B2: No, pasa la vez. Solo vamos a aceptar la palabra correcta, está cerca.

C5: Corredor.

B2: Los dos grupos hablaron el paso, está cerca.

C7: Pasador?,

C2: Caminhador?

B2: Pasa la vez.

C5: El pasito.

B3: Casi, casi. ¿El pasi...?

C3: Pasito.

B2: Los dos grupos no acertaron, no descubrieron la palabra. Es pasillo.

C: Ahhhh...

O grupo B comemora por ter ganhado a partida.