

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO
GRANDE DO NORTE

CHRISTIANY MARIA RODRIGUES BEZERRA

**O LÚDICO NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: UMA
PROPOSTA DIDÁTICA COM O USO DE JOGOS COM ABORDAGEM
SOCIOCULTURAL**

NATAL
2023

CHRISTIANY MARIA RODRIGUES BEZERRA

**O LÚDICO NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: UMA
PROPOSTA DIDÁTICA COM O USO DE JOGOS COM ABORDAGEM
SOCIOCULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Licenciatura Letras Espanhol do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Espanhol.

Orientadora: Dra. Carla Aguiar Falcão.

NATAL
2023

Bezerra, Christiany Maria Rodrigues.
B575l O lúdico no ensino de espanhol como língua estrangeira : uma proposta didática com o uso de jogos com abordagem sociocultural / Christiany Maria Rodrigues Bezerra. – 2023.
44 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.
Orientador: Carla Aguiar Falcão.

1. Língua espanhola – Estudo e ensino. 2. Jogos – Proposta didática. 3. Componente sociocultural. 4. Espanhol como língua estrangeira – E/LE. I. Título.

CDU 811.134.2

CHRISTIANY MARIA RODRIGUES BEZERRA

**O LÚDICO NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: UMA
PROPOSTA DIDÁTICA COM O USO DE JOGOS COM ABORDAGEM
SOCIOCULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Licenciatura Letras Espanhol do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Espanhol.

Trabalho de Conclusão de Curso, aprovada em ___/___/___ pela seguinte Banca Examinadora:

Carla Aguiar Falcão

Dra. Carla Aguiar Falcão. – Orientadora

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Maria Trinidad Pacherez Velasco

Dra. Maria Trinidad Pacherez Velasco

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Girlene Moreira da Silva

Dra. Girlene Moreira da Silva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Dedico este trabalho aos meus pais, irmãs, namorada, avó e tia (*in memoriam*), com todo o meu amor e gratidão pelas experiências vividas e histórias contadas, na janela, na sala ou na praça.

AGRADECIMENTOS

Aos familiares, namorada e amigos, que sempre estiveram ao meu lado, pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período em que me dediquei a este trabalho. Me incentivando a continuar, mesmo nos momentos de dificuldades me falavam “não desista, falta tão pouco, você vai conseguir”.

À Profe. Dra. Carla Aguiar Falcão, pela extraordinária orientação.

Às professoras, que ao longo de todo tempo de curso viram em nós capacidade, quando menos achávamos capazes.

Às professoras participantes da banca examinadora, Dra. Maria Trinidad Pacherez Velasco e Dra. Girlene Moreira da Silva pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

RESUMO

Entendendo-se que língua e cultura são indissociáveis, o presente trabalho tem como objetivo elaborar uma proposta didática para trabalhar a competência sociocultural na aula de espanhol como língua estrangeira (E/LE) através de jogos. Para isso, nos apoiamos em referências bibliográficas sobre o ensino comunicativo e sua evolução no decorrer das décadas, sobre os métodos comunicativos de ensino e suas aplicações nos tempos presentes, sobre jogos e o enfoque sociocultural. Com base nisso, apresentamos três propostas de aula com o uso de jogos didáticos, dinâmicos, dialogais e com enfoque sociocultural: a primeira proposta sendo uma palavra cruzada, a segunda proposta jogo de roda de conversa e a terceira proposta o improviso de uma cena. Esperamos, com essa pesquisa, contribuir para a prática docente no que se refere ao ensino da língua espanhola e ao desenvolvimento da competência sociocultural dos alunos.

Palavras-chave: componente sociocultural; jogos; espanhol como língua estrangeira.

RESUMEN

Entendiendo que lengua y cultura son inseparables, el presente trabajo tiene como objetivo desarrollar una propuesta didáctica para trabajar la competencia sociocultural en las clases de español como lengua extranjera (E/LE) a través de juegos. Para ello, nos apoyamos en referencias bibliográficas sobre la enseñanza comunicativa y su evolución a lo largo de las décadas, sobre los métodos de enseñanza comunicativa y sus aplicaciones en la actualidad, sobre los juegos y el enfoque sociocultural. Con base en esto, presentamos tres propuestas de clase utilizando juegos didácticos, dinámicos, dialógicos y un enfoque sociocultural: la primera propuesta es un crucigrama, la segunda propuesta es un juego de conversación y la tercera propuesta es la improvisación de una escena. Esperamos, con esta investigación, contribuir a la práctica docente en torno a la enseñanza de la lengua española y al desarrollo de la competencia sociocultural de los estudiantes.

Palabras-clave: componente sociocultural; juegos; español como lengua extranjera.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	O ensino comunicativo de E/LE	13
2.2	O jogo no ensino de E/LE	16
2.3	O sociocultural no ensino de E/LE	18
3	METODOLOGIA	20
3.1	Propostas de jogos	21
3.1.1	Proposta 1	21
3.1.1.1	Proposta 2	24
3.1.1.1.1	Proposta 3	28
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
	REFERÊNCIAS	35
	ANEXO A – PROPOSTA 1: PALAVRA CRUZADA	38
	ANEXO B – PROPOSTA 2: RODA DE CONVERSA, “EN UNA FIESTA”	39
	ANEXO C – PROPOSTA 3: IMPROVISANDO UMA CENA, “UN VIAJE...”	41
	ANEXO D – SLIDE	44

1 INTRODUÇÃO

Muito se discute a importância e o desenvolvimento dos métodos de ensino de línguas, como o método gramática-tradução, o ensino de línguas está voltado para a valorização de aspectos gramaticais e lexicais, como nos diz Jalil e Procallo (2009, p. 775): “O enfoque do ensino e da aprendizagem girava em torno da tradução e da versão de textos literários, já que o método era usado para auxiliar os alunos na leitura destes textos em língua estrangeira”.

Neste método, o ensino era centralizado na gramática, através da repetição de estruturas, como conjugação de verbos e preenchimentos de lacunas, ou leituras de textos literários, sem um contexto específico.

No ensino comunicativo, por sua vez, o componente sociocultural destaca-se, tendo em vista que “a competência sociocultural nomeia a vida cotidiana, as relações pessoais, o comportamento habitual, as convivências sociais, os valores, as crenças e as atitudes” (Cereceda, 2014, p. 7) e conhecê-lo possibilita ao aprendiz ir além da gramática, compreendendo o contexto em que se fala a língua meta e adotando estratégias adequadas para seus objetivos comunicativos.

Na abordagem comunicativa, o professor é um mediador ativo na comunicação, como explica Brown (2001):

promove situações efetivas de uso da língua e atua como um conselheiro dos aprendizes. Encoraja a cooperação entre os alunos e a comunicação entre eles por meio de atividades, jogos e dramatizações, entre outros, de forma que se preocupem não somente com o que dizer, mas como fazê-lo. (BROWN, 2001, p.54)

Os jogos como recurso de ensino-aprendizagem são aliados do professor, que os utiliza como um meio de integrar os conteúdos gramaticais com uma atividade comunicativa, que pode unir diferentes grupos na sala de aula, possibilitando assim, uma interação maior entre aluno e professor ou entre os próprios alunos.

O uso desses recursos pedagógicos permite ao professor planejar a sua aula para que seja mais interativa, dinâmica, de modo que ele possa

ensinar os conteúdos: o sociocultural, sociolinguístico e também o gramatical de maneira lúdica, como explica Jolil e Procaïlo (2009, p. 779): “os contextos social e cultural ganham maior importância, assim como as interações do tipo aluno-aluno”.

Com base nisso, essa pesquisa dispõe-se a responder às seguintes questões:

Qual a reflexão a respeito do uso de jogos nas aulas de espanhol como língua estrangeira?

De que forma os jogos podem ser usados nas aulas de espanhol como língua estrangeira como um recurso para o desenvolvimento da competência sociocultural no ensino médio?

O interesse em desenvolver essa pesquisa surgiu a partir da experiência desta aluna-pesquisadora no Programa Residência Pedagógica (PRP), quando estive acompanhando as aulas de espanhol na turma de Controle Ambiental no IFRN, em um cenário pandêmico na qual as aulas presenciais foram substituídas por aulas remotas.

Neste período, nas primeiras semanas do programa, os bolsistas eram apenas ouvintes, de modo que se pode observar, fazer anotações e perguntar nas reuniões semanais para a professora supervisora como é a regência, quais são os métodos de escolhas dos conteúdos, dos textos e das atividades síncronas e assíncronas.

Nessas aulas, éramos bolsistas ouvintes, se podia observar que os alunos interagiam de maneira contundente quando usavam-se os jogos, falavam se gostavam ou se já conheciam. Isso motivou esta pesquisadora a investigar sobre o uso de jogos em aulas de espanhol como língua estrangeira, especialmente os que consideram o componente sociocultural.

Desta maneira, buscamos através desta pesquisa, a reflexão sobre o uso de jogos no ensino e aprendizagem de E/LE, e, a partir dessa compreensão, elaborar propostas didáticas com jogos que trabalhem a competência sociocultural na aula de espanhol como língua estrangeira.

Esta pesquisa tem por objetivo geral elaborar uma proposta didática para trabalhar a competência sociocultural na aula de E/LE através de jogos. E tem como objetivos específicos: (i) reflexão acerca do uso de jogos para o ensino de espanhol como língua estrangeira; (ii) elaborar uma proposta

didática para o desenvolvimento da competência sociocultural através de jogos em aulas de E/LE no ensino médio.

Naturalmente houve outros autores que realizaram trabalhos com o foco na abordagem sociocultural no ensino de língua estrangeira, como a pesquisadora Marília Mendes Ferreira com a pesquisa “A perspectiva sócio-cultural e sua contribuição para a aprendizagem de língua estrangeira: em busca do desenvolvimento”, e a autora Maria Lisiê de Oliveira Silva da Universidade Federal do Rio Grande do Norte com a pesquisa “O ensino de espanhol baseado em jogos: o que dizem algumas pesquisas?”.

Essas autoras contribuíram com estudos acerca do sociocultural nas aulas de línguas estrangeiras e também com os jogos, mas o que difere a nossa pesquisa das demais? O diferencial da nossa pesquisa é que indicamos e desenvolvemos propostas de jogos didáticos com abordagem sociocultural nas aulas de espanhol como língua estrangeira.

Além disso, faremos a sugestão de uma futura questão de pesquisa para você leitor e pesquisador: qual a importância dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem de espanhol como língua estrangeira?

Esse trabalho está da seguinte forma: o primeiro capítulo a introdução; o segundo capítulo se refere à fundamentação teórica no qual abordaremos os temas: o ensino comunicativo de E/LE, o jogo no ensino de E/LE e, o sociocultural no ensino de E/LE. Também apresentaremos a metodologia, considerando o tipo de pesquisa utilizada no nosso trabalho, o contexto da pesquisa e as propostas de jogos; e por fim, as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo trataremos das teorias e métodos nos quais baseamos para a construção deste trabalho. Como os métodos de ensino que foram desenvolvidos, com foco na abordagem comunicativa ou o método comunicativo, esse método é voltado para o uso real da língua, o uso no discurso, com Filho (1986). Também as tarefas como um recurso importante no ensino de línguas, com os teóricos Bitar (2008), Ellis e Nobuyoshi (1993), Prabhu (1987), Nunan (1996).

Logo após, apresentaremos o uso de jogos com as teóricas Kishimoto (1995) e Monteiro (1979), as quais falam sobre a importância do uso de jogos na formação infantil, que levaremos também para o desenvolvimento da aprendizagem dos jovens, e com o emprego de jogos como um recurso didático propicia ao professor uma ferramenta que permita a ele um dinamismo em sala de aula.

E por fim, discutiremos sobre a importância de incorporar o componente sociocultural nas aulas com o autor Sánchez (2009), assim como a autora Claire Kramsch (2017), Salomão (2015), Moran (2001), Díaz (2004) e Sagredo (2008).

2.1 O ensino comunicativo de E/LE

Para o ensino de línguas estrangeiras, no decorrer dos tempos, foram utilizados diversos métodos de ensino que são aplicados até os tempos atuais, como a abordagem tradicional, que era voltada para transmitir o conhecimento acerca da língua, utilizando textos literários, e que visa o uso da gramática normativa; na abordagem direta a sua utilização era pensada para o ensino de vocabulários, onde a oralidade não era tratada; já na abordagem audiolingual, a prática oral era intensificada e quase exaustiva, onde somente exercícios estruturais eram visados, como os exercícios de frases completas.

Na abordagem audiovisual, os cursos audiovisuais foram divididos em três fases por Puren (1988), a primeira geração, nos anos 60, a segunda geração, com integração didática e tendência behaviorista, e a terceira geração, nos anos 80, que introduziu os princípios da abordagem comunicativa. Dentre todos esses métodos de ensino, destacamos em nossa pesquisa a abordagem comunicativa.

O uso da abordagem comunicativa ou método comunicativo, é direcionada

para a comunicação real da língua, ou seja, o uso da língua no aspecto discursivo, como explica Filho (1986) “a abordagem comunicativa do ensino de línguas, que visa o uso propositado da linguagem por meio de funções e eventos de fala no âmbito do discurso” e que abrange também os componentes gramaticais, sociolinguísticos e das estratégias.

Como vimos, a abordagem comunicativa engloba os componentes gramatical, sociolinguístico e estratégicos, sendo assim, segundo Filho (1986),

a competência gramatical, é o conhecimento dos itens lexicais, das regras de morfologia, das regras de sintaxe, semântica frasal e fonologia; na competência sociolinguística, inclui (a) regras socioculturais de uso pragmático, tópicos, funções, cenários, papéis sociais, e (b) regras do discurso, incluindo coesão e coerência; e a competência estratégica, se compõe de estratégias comunicativas verbais e não verbais que compensam os colapsos na comunicação causadas por variáveis de desempenho ou por competência insuficiente. (FILHO, 1986, p.89)

Na abordagem comunicativa, o ensino de línguas deve considerar esses componentes para o desenvolvimento das habilidades linguísticas de compreensão e produção oral e escrita, possibilitando, assim, ao aprendiz, o desenvolvimento da sua competência comunicativa.

Para o saber efetivo da língua oral e escrita, o professor pode direcionar e selecionar atividades que englobam o objetivo comunicativo, onde por muitas vezes ainda estão sendo voltadas para iniciar uma aula. Visto que, não está sendo utilizada a sua real importância, como explica Bitar (2008),

o uso de atividades comunicativas ainda é visto como a introdução de exercícios extras na aula de LE, geralmente com o propósito de oferecer uma prática a mais de algum ponto gramatical ou para servir como variedade motivadora. (BITAR, 2008, p. 360)

Ellis e Nobuyoshi (1993) afirmam que as atividades devem ter um propósito comunicativo, devem ser centradas na mensagem e não no código linguístico, permitir que os alunos possam escolher o meio de comunicação, sendo elas verbal ou não.

O professor, ao elaborar ou selecionar uma tarefa para a sala de aula, deve buscar entender o grupo sala. O que foi sucesso em uma turma não necessariamente irá funcionar em outra. Diversificar essas tarefas é de suma importância para o êxito na execução dessa atividade, como selecionar o trecho de um livro que o professor pensa que a sua turma irá gostar e aprender a língua meta, pois o aluno é ativo no processo de aprendizagem, como explica Jorge Pinto (2020),

O papel do aluno está ligado às estratégias de aprendizagem e ao tipo de tarefas a desenvolver. Nesta abordagem, o aluno passou a ser o elemento-chave da sua própria aprendizagem e participa ativamente nas aulas como executor, recetor, interveniente. (PINTO, 2020, p. 176)

Para Prabhu (1987), as tarefas comunicativas são atividades nas quais o aluno possa compreender, produzir e interagir na língua estrangeira; atividades que envolvem elementos como música, curta-metragem, textos literários, dramatizações ou jogos, irão trazer ao aprendiz uma série de ganhos para que ele tenha a competência comunicativa desenvolvida

Assim, para Nunan (1996, p.10), as tarefas comunicativas servem para que os alunos “compreendam, manipulem, produzam e se comuniquem na língua alvo, centrando sua atenção mais no significado do que na forma”. Essas competências facilitam ao aprendiz a prática real da língua, como o uso de sinônimos de uma palavra que não seja adequada para o discurso, saber como pegar um ônibus ou chamar o garçom para pagar a sua conta, seja na atividade proposta pelo professor ou até mesmo no país da língua alvo do aprendiz.

O ensino de LE vai além da gramática-tradução. Segundo Rodríguez (tradução nossa, 2017, p. 7)¹ “não tem como ensinar uma língua estrangeira sem ensinar a cultura”. Os elementos culturais estão presentes em todos os aspectos, seja na fala, seja na expressão corporal do falante, sabendo-se empregá-los pode ser um facilitador da comunicação.

Nas aulas de E/LE os recursos que o professor pode utilizar para o desenvolvimento da competência comunicativa são variados, como por exemplo: músicas; textos autênticos como jornais ou revistas; também filmes, curta-metragens e séries; inclusive os jogos.

Com o propósito de ensino voltado para o uso real da língua, o jogo é recurso que favorece a aprendizagem, sendo da gramática ou do elemento sociocultural do aprendiz, assim como defende Santos (2006) “a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo”. Sendo assim, é um recurso que empregado em sala de aula propicia ao aluno expandir o seu conhecimento acerca do componente sociocultural da língua meta.

¹ “No se puede concebir la enseñanza de una lengua extranjera sin acercarse a su cultura.”

2.2 O jogo no ensino de E/LE

Os jogos estão presentes no cotidiano de todos, seja na infância, na adolescência ou na vida adulta. A concepção de jogo, segundo o dicionário, é “brincadeira, divertimento de crianças, no qual eles testam sua habilidade, destreza ou astúcia” (BECHARA, 2011, p. 761). Não raro, as brincadeiras eram vistas somente como diversão; eram apenas para fazer com que as crianças ficassem entretidas, se divertissem com brincadeiras de faz-de-conta, brincar de casinha, de bonecos, com jogos de tabuleiros, com jogos de cartas, de jogar pique-pega ou pular corda. Assim, para Kishimoto (1996),

o brinquedo contém sempre referência tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação (...) hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 1996, p. 21)

Essas brincadeiras são essenciais para a criação do imaginário das crianças, da formação do caráter, porque no futuro, este ser terá uma lembrança da sua infância, terá recordações das brincadeiras com os amigos, com os brinquedos que futuramente não existirão mais. Como explica Monteiro (1979):

toda a capacidade de criatividade e espontaneidade, apresentada nos jogos de ‘faz-de-conta’ das crianças, está tolhida no adulto. Em seu lugar encontramos, muitas vezes, respostas prontas, estereotipadas, atitudes cristalizadas em relação a determinadas situações novas ou situações já conhecidas para o indivíduo”. (MONTEIRO, 1976, p. 19)

É provável que brincadeiras e jogos se confundem, visto que ambos são atribuídos à diversão. A brincadeira segundo Kishimoto (1996), “é uma ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que o lúdico em ação”. Os jogos estão relacionados com regras, escolhas das ações. Kishimoto explica que, para Caillois (1967), as características dos jogos são “a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo”, ou seja, o jogador está livre para se expressar, para fazer suas escolhas.

Assim como, para Monteiro (1979), o jogo permite “expressar livremente as criações de seu mundo interno, realizando-as na forma de representação de um papel,

pela produção mental de uma fantasia ou por uma determinada atividade corporal”, no jogo há uma troca mútua entre os jogadores, ele cria um laço, um vínculo que pode vir de estímulos internos: como a motivação de ganhar a partida, de acertar a resposta; e aos estímulos externos, como ganhar do outro grupo, e até mesmo como os parceiros do próprio grupo se comportam. Mas como integralizar os jogos em sala de aula?

Os jogos podem ser aliados em sala de aula, de modo que seja um recurso utilizado pelo professor para as aulas serem mais dinâmicas, sendo aplicados de maneira pensada e bem elaborada respeitando o grupo sala, como explica Wiertel (2016),

O trabalho com jogos, quando feito de forma bem elaborada e planejada, auxilia os alunos em algumas habilidades, tais como: criticar, levantar suposições, concentração, imaginação, organização e argumentação. (WIERTEL, 2016, p.4)

O uso de jogos em sala de aula integra o grupo sala, promovendo uma união de diferentes grupos, pois o lúdico estimula a curiosidade, a vontade de aprender, criando, assim, o desenvolvimento de pensamentos, da linguagem, “o jogo permite, pois, ao homem, reencontrar sua liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa”. Monteiro (1979, p. 3) afirma ainda que o jogo possibilita também que a aprendizagem adquirida durante a atividade lúdica seja levada para além do muro da escola, fazendo assim com que o aluno retenha mais o conhecimento adquirido em sala de aula.

E com o jogo sendo empregado como um recurso didático, o professor conseguirá interligar diferentes conteúdos, que podem ser usados também para testar o conhecimento ao iniciar uma turma ou um semestre novo; para revisão dos conteúdos já estudados; podem ser usados em uma gincana de encerramento da disciplina. Na perspectiva sociocultural, o meio que se aprende a língua estrangeira e como se aprende, tem influência direta na aprendizagem da língua meta.

Com o propósito de ensino voltado para o uso real da língua, o jogo é recurso que favorece a aprendizagem, sendo da gramática ou do elemento sociocultural do aprendiz, assim como defende Santos (2006) “a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo”, sendo assim, é um recurso que empregado em sala de aula

propicia ao aluno expandir o seu conhecimento acerca do componente sociocultural da língua meta.

2.3 O sociocultural no ensino de E/LE

Nos últimos anos, foi discutida a integralização do ensino de cultura em sala de aula. Segundo Sánchez (2009, tradução nossa), cultura é um conjunto de conhecimentos, crenças, atitudes e expressões de atividades de uma sociedade ou um determinado grupo². Assim como esclarece Claire Kramersch (2017), “cultura se tornou sinônimo tanto de estilo de vida como de comportamentos cotidianos de membros de comunidades de fala que estão ligados por experiências, memórias e aspirações comuns”. Há dois fatores que exemplificam o que é cultura, a Cultura com C maiúsculo e cultural com c minúsculo para Claire Kramersch:

cultura com ‘C maiúsculo’ (doravante ‘cultura C’), é a marca de uma classe média culta. Por ter sido um instrumento para a construção do estado-nação durante o século XIX, a ‘cultura C’ foi promovida pelos estados e suas instituições (por exemplo, escolas e universidades) como um patrimônio nacional. É a cultura tradicionalmente ensinada com as línguas nacionais padrões. No ensino sobre a história, as instituições, a literatura e as artes de um país-alvo está incluída a língua-alvo em sua característica lenitiva de continuidade de uma comunidade nacional que dá a essa língua significado e valor. Cultura com ‘c minúsculo’ (doravante ‘cultura c’), também chamada de ‘pequenas culturas’ vida quotidiana, o que inclui a forma de comportar-se, comer, conversar, viver de nativos da língua, bem como os seus costumes, crenças e valores. (KRAMSCH, 2017, p. 141-142).

A cultura se tornou essencial no processo de ensino e aprendizagem, visto que para aprender uma língua estrangeira é necessário também saber interpretar e produzir a língua, seja ela oralmente ou escrita. Sendo assim, estudar a sociedade, a cultura do país da língua meta (LM) é fundamental para o aprendiz, pois sociedade, cultura e língua fazem parte de um só conjunto.

O estudo de componente sociocultural em sala de aula, no entanto, deve ir além de ensinar curiosidades sobre o país da LM. Em alguns livros didáticos, o elemento cultural está quase que exclusivamente destinado para fatos não conhecidos sobre o país ou países da LM do aprendiz.

Segundo Salomão (2015), “ensinar cultura tem significado de ensinar

² “El conjunto de conocimientos, creencias, actitudes y expresiones de la actividad o quehacer de una sociedad o grupo social determinados.”

típicos, às vezes estereotipados, comportamentos, comidas, festas e costumes do grupo dominante ou daquele grupo de falantes nativos, que é o mais saliente ou exótico aos olhos estrangeiros”, sem considerar a pluralidade de um povo, que em cada país existem vários costumes, valores ou crenças, como demonstra Moran (2001):

o ensino de línguas interpreta e faz uso desses aspectos nos conceitos de sociolinguística, proficiência e competência comunicativa, entendendo-os como necessários para a comunicação intercultural apropriada e eficaz, incluindo aspectos como modos de se comportar, comer, falar e viver do falante nativo, assim como seus costumes, crenças e valores. (MORAN, 2001, p. 5).

Ensinar cultura em sala de aula é levar o aluno a expandir o conhecimento de mundo. Como quando o professor ao ensinar que em um país, mais especificamente o México, há uma festa destinado para celebrar o dia dos mortos³ que é comemorado antes mesmo da chegada de Colombo à América e para eles é um dia de festividade, e para nós brasileiros o dia de finados é considerado um dia de tristeza. Esses elementos são um diferencial para se aprender e se desenvolver na LM, como explica Lantolf e Thorne (2006), “desenvolvimento em língua estrangeira significa concebê-la como um instrumento, um artefato cultural que medeia minha relação com o mundo”. Ou seja, na aprender uma L2 se faz necessário estudar a cultura. Assim como explica Guillén Díaz,

o fato da dimensão sociocultural fazer parte integrante do processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola e, como tal, não poder ser ensinado à parte do ensino da língua. Língua e cultura são um todo indissociáveis, uma vez que todo e qualquer ato de fala tem subjacente uma marca cultural e todo e qualquer ato de fala se encontra estruturado em função de uma dimensão sociocultural. (DÍAZ, 2004, p. 839).

Conhecer a cultura de um país por meio do ensino de língua estrangeira é para transpassar o ensino da gramática-tradução. É inserir o aluno na cultura da língua meta, como aponta Sagredo (2008, tradução nossa)⁴, quando afirma que “ao incorporar em nossas aulas de línguas os aspectos históricos, sociais e culturais, estamos favorecendo a mútua comunicação entre as diferentes comunidades e povos”. Um elemento que marca de maneira simples a forma de comunicação dos países hispânicos, em sua maioria, utilizam tratamento formal e informal, segundo a

³ “*Es una celebración mexicana para honrar a los muertos.*”

⁴ “Al incorporar en nuestras clases de idiomas los aspectos históricos, sociales y culturales estamos favoreciendo la mutua comunicación entre las diferentes comunidades y pueblos.”

Espiauba (2004) os fatores que levam ao tratamento informal são essencialmente: fator que pertence a um meio, fator psicológico e o fator grupo.

A competência comunicativa e o conhecimento sociocultural devem fazer parte do ensino de língua estrangeira, seja com atividades, com dinâmicas de jogos, seja em grupo ou individual, de modo que o aprendiz amplie o seu conhecimento, tanto da língua por ela mesma como da cultura da língua meta.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa classifica-se como bibliográfica, que, como explica Marconi e Lakatos, “é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema” (2003, p. 183). Realizamos uma pesquisa em livros, artigos, teses e dissertações sobre os temas relevantes para o estudo, os quais subsidiaram a escrita do trabalho.

Quanto à natureza, esse estudo é qualitativo, pois buscamos compreender os fenômenos que cercam os comportamentos, ou seja, é uma pesquisa realizada por meio de coletas de dados, que se baseia em interpretar informações adquiridas, e também, pelas experiências.

A pesquisa qualitativa é voltada para o conhecimento através do que o próprio pesquisador deseja produzir, segundo, Minayo (2002),

Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2002, p. 22).

Igualmente, para Godoy (1995), a pesquisa qualitativa "não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques", visando assim, novos aspectos de pesquisas.

3.1 Propostas de jogos

Neste trabalho propusemos desenvolver jogos e atividades didáticas que abordam o sociocultural nas aulas de espanhol para o 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio. Estas propostas serão aplicadas em uma hora aula e indicaremos o tempo recomendado para cada momento de atividade.

Traremos três atividades lúdicas que possam ser impressas ou apresentadas com uso de *datashow*, computador, *tablet* ou *smartphone*. A mesma atividade pode ser adaptada tanto para o presencial como também para o ensino remoto.

3.1.1 Proposta 1

Nome: Palavras cruzadas, “Dichos y refranes”.

Conteúdo: Léxico de metafórico; campo semântico de variado; e componente sociocultural.

Objetivo: promover a compreensão de novas palavras de forma oral e escrita, com o uso de ditados populares no campo semântico da metáfora; oportunizar a leitura de elementos socioculturais.

Nível: 1º ano do ensino médio.

Tipo de divisão: em dupla.

Material necessário: Computador com acesso à *Internet*, *smartphone* ou *tablet*, papel impresso com a atividade.

Duração: 45 minutos totais, primeiro momento 5 minutos, segundo momento 10 minutos, terceiro momento 10 minutos, quarto momento 15 minutos, quinto momento 5 minutos.

Procedimento: o professor entregará a atividade, anexo A, e pedirá que os alunos leiam atentamente a atividade e preencham os espaços em branco da palavra cruzada.

A primeira proposta de atividade é voltada para o 1º ano do ensino médio, será palavras cruzadas com ditados populares em espanhol, que tem como objetivo o desenvolvimento da oralidade e da escrita com o uso de ditados populares no campo

semântico da metáfora e, também, o trabalho com o contraste entre o português e o espanhol.

As palavras cruzadas, intitulada “Dichos y refranes”, terá duas partes em cinco momentos. A primeira parte será uma leitura breve do que são “Dichos y refranes” segundo a *Real Academia Española* (RAE), mais alguns exemplos, e a segunda parte as frases e as palavras cruzadas.

No primeiro momento, o professor perguntará aos alunos o que são ditados populares, para que seja verificado os seus conhecimentos prévios dos alunos, sugerimos as seguintes perguntas: se já ouviram ou se conhecem algum ditado popular, se sua mãe, avô ou avó falam. Na língua materna mesmo, para que busquem no seu conhecimento de mundo e que tenham familiaridade com o assunto. Tempo estimado: 5 minutos.

No segundo momento, no decorrer do que foi apresentado ou falado pelos alunos, o professor dará continuidade à atividade, escrevendo no quadro ou até mesmo falando um ditado popular em português e seu significado, como por exemplo: “pode tirar o cavalinho da chuva”, que ficou popularmente conhecido para que a pessoa não tenha esperança que aquilo que deseja aconteça com ela, ou algo impossível, e também falará em espanhol um ditado “quien no te conozca que te compre” para que seja exemplificada e explicada a atividade de forma oral ou escrita. Tempo estimado: 10 minutos.

No terceiro momento, logo após a contextualização do que são os ditados populares, será dado o início à atividade. O professor explicará aos alunos que eles terão que ler a definição segundo a *Real Academia Española* (RAE) do que são os “dichos y refranes” para que eles tenham um embasamento teórico em conjunto ao que foi abordado no primeiro momento da aula, como também conheçam alguns ditados populares. Tempo estimado: 10 minutos.

No quarto momento, os alunos irão iniciar as palavras cruzadas, momento em que os alunos terão que ler as frases e selecionar a palavra que mais se adequa dentre as opções disponíveis. Tempo estimado: 15 minutos.

No quinto e último momento, será a correção, pode ser realizada entre eles, e cada atividade pode ser trocada entre o grupo sala promovendo, assim, a interação entre eles. Essa atividade deve ser realizada em dupla, pois cada aluno auxilia o outro, com leitura e também com a escrita. Tempo estimado: 5 minutos.

Na parte inferior da página, estarão as frases na horizontal e vertical, contendo

também palavras de apoio, assim como para ampliar o vocabulário dos alunos a respeito dos ditados populares. Além do mais, o professor poderá solicitar que os alunos pesquisem e anotem os significados das palavras que eles tenham dúvida ou que não conheçam e a partir do que foi apresentado e compreendido pelos alunos, eles poderão iniciar as palavras cruzadas. Observamos a seguir como está disposta a atividade:

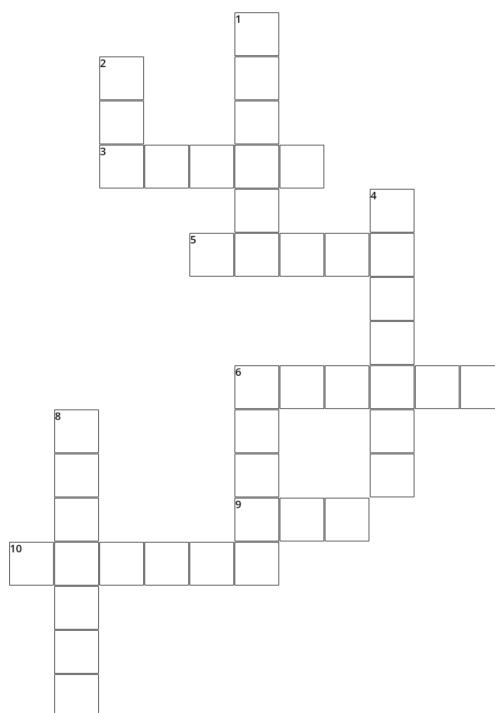
TABELA 1 - Definição de *dicho y refranes*

<p>¿Qué son los dichos y refranes? Según la RAE, dicho es una palabra o conjunto de palabras con que se expresa oralmente un concepto cabal: agudo, oportuno, intempestivo, malicioso. Y refrán es dicho agudo y sentencioso de uso común. Ejemplos: Hacer buenas o malas migas; dar gato por liebre; tiempo pasado, nunca más tornado.</p>
<p style="text-align: center;">DICHOS Y REFRANES</p> <p>Ahora, lee los dichos y refranes, y elige la palabra correcta para completar la palabra cruzada.</p>

Fonte: (Própria, 2023)

TABELA 2 - Frases e palavra cruzada

Horizontais	Verticais
3. A quien madruga Dios lo Ayate, ayuda o ayaco.	1. Dando la gotera hace señal la Piedra , piecero o pierna.
5. Cuando un burro habla, el otro se Callo, calla o calle.	2. A cada santo le llega su Día , díada o dí
6. Cada día un grano pon y harás Mondar, mondón o montón .	3. Zapatero a tus Sapatos, zapatos o sabalar.
9. En tierra de ciegos, el tuerto es Reyar, rey o real.	6. El que a hierro mata, a hierro Mueble, mueca o muere .
10. A caballo regalado no se le mira el Diente , dietar o dientón.	8. De tal palo, tal Asación, astilla o asadura.



Fonte: (Própria, 2023)

O primeiro ditado popular na horizontal, além do que foi apresentado pelo professor na primeira parte da aula, é bastante utilizado em nosso país, “Deus ajuda quem cedo madruga”. Utilizamos essa frase para que os alunos pudessem sentir-se mais confiante para ler as frases e escrever as respostas.

Buscamos desenvolver uma atividade que abordasse o sociocultural e que fizesse uma ligação entre a língua materna e a língua meta também, fazendo com que o aprendiz tenha o conhecimento da cultura em sua essência, pois, como nos afirma Cardoso (2018), o dito popular ou ditado popular é uma “representação da sabedoria popular e exposição de identidade, história e cultura”.

Além disso, queríamos que os alunos tivessem contato com palavras e frases utilizadas na LM, como explica Pissani (2016) “Os processos semânticos envolvidos na criação dos ditados podem ser facilmente decifrados pelos falantes nativos inseridos na cultura onde o ditado nasceu”. E com isso, os alunos tiveram o conhecimento de metáforas, já que os ditados populares estão inseridos nessa semântica.

3.1.1.1 Proposta 2

Nome: Roda de conversa, “En una fiesta”.

Conteúdo: Léxico de números; léxico de cidade e atrativos turísticos; competência sociolinguística de festividade e formas de saudação; componente sociocultural através de festival e expressões idiomáticas.

Objetivo: promover a oralidade e interação; desenvolver a competências comunicativa e habilidades linguísticas; propiciar o acesso ao componente sociocultural.

Nível: 2º ano do ensino médio.

Tipo de divisão: grupo.

Material necessário: papel impresso com os cartões, *datashow*, vídeo, caixa de som.

Duração: 45 minutos totais, primeiro momento 10 minutos, segundo momento 5 minutos, terceiro momento 25 minutos, quarto momento 2 minutos, quinto momento 3 minutos.

Procedimento: na aula que antecede a da dinâmica, o professor pedirá que os alunos pesquisem sobre o festival “La noche en blanco”, procurem informações sobre roupas, como ocorre, tempo de duração. No dia da aula, o professor explicará sobre o festival e pedirá que os alunos se dividam em um grupo de 4 a 6 componentes. Logo após a divisão, o educador solicitará que os alunos escolham um cartão. Haverá à disposição dos alunos diferentes cartões contendo informações pessoais sobre personagens que irão interpretar e explicará o que deve ser feito. O professor também entregará o cartão de cada personagem aos alunos e pedirá que eles pesquisem sobre as expressões idiomáticas de cada país que usariam nessas conversas com os colegas, pois cada personagem da dinâmica é de um país diferente.

A segunda proposta de atividade, voltada para o 2º ano do ensino médio, será um jogo intitulado “en una Fiesta”, cujo contexto inspira-se em um festival que ocorre na cidade de Madrid, na Espanha, chamado “La noche en blanco”. É um festival criado em Paris, na França, que ocorre em diversas capitais e cidades do mundo todo, como na capital espanhola Madrid, em Roma, na cidade de São Paulo e em Bruxelas. Escolhemos esse festival para ilustrar, mas ficará à critério do docente a escolha de outro ambiente, podendo ser em um bar, um restaurante, em um jantar familiar.

Contextualizando a proposta, os discentes terão que interpretar um personagem descrito em um cartão, anexo B, e dialogar com os seus companheiros de grupo, expressando-se e apresentando-se em espanhol. A proposta está dividida em cinco momentos: vídeo sobre o festival, a divisão do grupo, a realização dos diálogos e, por fim, a avaliação dos próprios alunos, (se gostaram do seu personagem), se tiveram alguma dificuldade, e avaliação do professor.

No primeiro momento da atividade o professor perguntará aos alunos se eles fizeram a pesquisa sobre os seus personagens, como expressões idiomáticas e formas de cumprimento. Caso não tenham feito a pesquisa em casa, o professor pode solicitar que seja feita na presente aula. Tempo estimado: 10 minutos.

No segundo momento, sugerimos que o docente, antes de iniciar a roda de conversa, passe um vídeo curto sobre o festival “La noche en blanco”, para que os alunos possam familiarizar-se com o contexto da atividade, (vídeo disponível no *YouTube* com o título “La Noche en Blanco Madrid 2008”, link nas referências). Tempo estimado: 5 minutos.

No terceiro momento, os alunos irão ler o cartão contendo as informações pessoais dos personagens (no mínimo 2 vezes) para que possam ter familiaridade com o seu personagem. No cartão haverá as seguintes informações: nome e sobrenome; idade; nacionalidade; profissão; o passatempo preferido; e suas características físicas para que eles possam compreender o seu personagem de forma integral. Por fim, também haverá um diálogo inicial sobre a relação que cada personagem possui com algum outro, e assim se iniciará a atividade. Tempo estimado: 25 minutos.

No quarto momento, após o final do jogo, o docente perguntará aos alunos como foi a realização dessa dinâmica, se eles conseguiram se aprofundar nos diálogos, se gostaram do personagem que escolheram, quais os pontos positivos do personagem e perguntará também se há algum personagem famoso entre eles. Mesmo que o professor acompanhe a dinâmica de perto, será bom saber a opinião dos alunos. Tempo estimado: 2 minutos.

No quinto e último momento, o professor fará a avaliação geral da atividade, recomendamos a você professor, que anote os acertos e erros dos seus alunos, para que eles tenham um retorno do desempenho deles. Tempo estimado, 3 minutos.

Nombre: Leonel Hernández
Edad: 27 años.
Nacionalidad: argentino.
Aficiones: jugar al fútbol, el teatro.
Profesión: bailarín.
Característica física: es bajo, tiene 1,70 m, tiene el pelo negro y los ojos negros.
Te encuentras a Dulce María, una vieja amiga de su mujer, que no conoces.

Fonte: (Própria, 2023)

Cartão 2 - Personagem 2

Nombre: Carlo Enrique
Edad: 30 años.
Nacionalidad: uruguayo.
Aficiones: asistir a películas antiguas.
Profesión: médico.
Característica física: es alto con 1,89 m, tiene el pelo rubio y los ojos azules.
Trabajas en un hospital. Vas al festival porque te encanta la cultura, encuentras a unos amigos de Úrsula Cruz que tú no conoces. Habla con ellos.

Fonte: (Própria, 2023)

Cartão 3 - Personagem 3

Nombre: Dulce María
Edad: 26 años.
Nacionalidad: mexicana.
Aficiones: karaoke y dibujar.
Profesión: arquitecta.
Característica física: es alta, con 1,75 m, tiene el pelo pelirrojo y corto, y los ojos verdes.
Te encuentras a Úrsula Cruz, una vieja amiga. ¡Cuánto tiempo sin verla! Le preguntas por su trabajo y por su amigo Carlo Enrique.

Fonte: (Própria, 2023)

Cartão 4 - Personagem 4

Nombre: Úrsula Cruz.

Edad: 31 años.

Nacionalidad: española.

Aficiones: el cine.

Profesión: actriz.

Característica física: es baja, con 1,60 m, tiene el pelo rubio y largo, y los ojos negros.

Te encuentras a Leonel Hernández y Dulce Maria, una vieja amiga que has conocido en un viaje a México. ¡Cuánto tiempo sin verla! Le preguntas por su trabajo y habla con su marido.

Fonte: (Própria, 2023)

O jogo “En una Fiesta” é um jogo dinâmico, dialogal e que promove a interação de grupo, a pesquisa,)pois cada aluno irá investigar sobre a nacionalidade do seu personagem), as expressões idiomáticas do personagem escolhido e os dialetos também. É um jogo que se adequa para ser realizado em aula invertida ou revisão, pois apresenta elementos como nome e sobrenome, idade, (que aprimora os numerais), além disso, descreve as características físicas como: alto, baixo, cabelo curto ou longo, as cores dos olhos e de cabelos, os acessórios, as profissões e os passatempos.

3.1.1.1.1 Proposta 3

Nome: Improvisando uma cena, “Un viaje...”

Conteúdo: Léxico de viagem, hotel e restaurante, comunicação intercultural; competência funcional, descrição física e psicológica; e componente sociocultural através de turismo.

Objetivo: promover a oralidade, leitura e interação.

Nível: 3º ano do ensino médio.

Tipo de divisão: grupo de 3 e 4 componentes.

Material necessário: papel impresso com os cartões, computador, *datashow* e *slide*.

Duração: 45 minutos totais, primeiro momento 3 minutos, segundo momento 4 minutos, terceiro momento 6 minutos, quarto momento 3 minutos, quinto momento 5 minutos, sexto momento 20 minutos, sétimo momento 3 minutos.

Procedimento: O docente solicitará que os alunos se dividam em grupo de 3 e 4 componentes. Logo após a divisão, o educador passará um vídeo curto sobre os diferentes sotaques hispânicos e, a seguir, solicitará que os alunos escolham um cartão, no qual haverá informações sobre os personagens que irão interpretar de forma improvisada e explicará que os alunos irão conversar entre si e que, após todos falarem, deve-se trocar o cartão com o colega ao lado ou com outro grupo e, assim, iniciar uma nova conversa. Após as instruções do educador, os alunos irão ler os cartões e iniciar a conversa com os seus companheiros, utilizando os seus conhecimentos linguísticos, socioculturais, sociolinguísticos e, também, comunicação não verbal.

A terceira proposta de atividade é direcionada para o 3º ano do ensino médio, é um jogo de improviso, denominado “Un viaje...”, e será ambientado em três lugares: em uma agência de viagem, em um hotel e em um restaurante. Escolhemos esses ambientes pois abrange diversas possibilidades de abordar elementos socioculturais e também lexicais, uma vez que trata vocabulário de compra e venda, números, vocabulário de veículos, vocabulário de hotel, lugares turísticos e países.

Contextualizando a proposta, os alunos terão que interpretar um personagem descrito em um cartão, (anexo C e também disponível para *download*), e terão que dialogar com os seus companheiros de grupo, expressando-se e apresentando-se em espanhol, utilizado léxico dos países para os quais irão viajar. Disponibilizamos algumas expressões da Argentina, do Chile, da Espanha, do México e do Uruguai. Iremos dispor um *slide*, (anexo D e disponível também para *download*), com imagens de pontos turísticos dos países escolhidos para serem expostos ao fundo.

O jogo está dividido em sete momentos: a divisão do grupo, a execução do jogo e, por fim, a avaliação do professor e dos próprios alunos, se gostaram do seu personagem, se tiveram alguma dificuldade de expressar-se.

No primeiro momento, o professor perguntará aos alunos se eles conhecem algum ponto turístico ou alguma expressão idiomática da Argentina, Chile, Espanha, México e Uruguai, para verificar o conhecimento prévio dos alunos. Tempo estimado:

3 minutos.

No segundo momento, o professor dividirá os alunos em grupo de três e quatro componentes, essa dinâmica dependerá da quantidade de alunos presente em classe, sendo três componentes na agência de viagem, quatro componentes no hotel, e por fim, quatro componentes em restaurante. Tempo estimado: 4 minutos.

No terceiro momento, após a divisão, o professor passará um vídeo curto sobre os sotaques e dialetos dos países hispânicos, disponível no *YouTube* com o título “Cómo distinguir acentos y expresiones de distintos países de Centroamérica”. Trata-se dos seguintes países: El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicarágua, Costa Rica e Panamá. Escolhemos esse vídeo para ilustrar as variações idiomáticas. Tempo estimado: 6 minutos.

No quarto momento, o professor designará os cartões com os personagens que os alunos irão interpretar. Haverá um grupo de três componentes em uma agência de viagens, sendo um agente de viagem e dois clientes; mais um grupo de quatro componentes em um hotel: um recepcionista, um camareiro e dois hóspedes; e um grupo de quatro componentes em um restaurante: um garçom, um chef e dois clientes. Tempo estimado: 3 minutos. Demonstramos na tabela a seguir.

TABELA 1 - Divisão de grupo

Componentes	Ambiente	Funções
3	Agência de viagem	1 agente de viagem e 2 clientes
4	Hotel	1 recepcionista, 1 camareiro e 2 hóspedes
4	Restaurante	1 garçom, 1 chef e 2 clientes

Fonte: (Própria, 2023)

No quinto momento, o docente explicará como será o jogo, os alunos deverão interpretar um personagem descrito em cartão de maneira improvisada, no qual irá conter o nome, a idade, a nacionalidade, a profissão, a característica psicológica e a relação com o ambiente, como agente de viagem, cliente, recepcionista, camareiro, hóspede, garçom e o chef, e alguns vocabulários gerais ou regionais da Argentina, Chile, Espanha, México e Uruguai. Tempo estimado: 5 minutos Veremos alguns exemplos a seguir:

Cartão 1 - Agente de viagem

Nombre: Isabel González Pérez

Edad: 36 años.

Nacionalidad: argentina.

Profesión: agente de viajes.

Función: agente de viaje.

Vocabulario:

¿Adónde vas a ir de vacaciones este verano?

Tenemos una asociación con una oficina de cambio, para cambiar sus platas.

Característica psicológica: es muy amable y honesta, le gusta las cosas correctas.

Fonte: (Própria, 2023)

Cartão 2 - Cliente da agência de viagem

Nombre: José Antonio López

Edad: 66 años.

Nacionalidad: argentino.

Destino: Madrid, España.

Profesión: jubilado.

Función: cliente.

Vocabulario:

Queremos habitaciones dobles de uso individual.

¡Qué zarpados! Madrid es la mejor ciudad de España.

Característica psicológica: es un hombre extrovertido y muy alegre, humilde.

Antes de jubilarse era periodista del más famoso periódico de Argentina, el Clarín.

Hoy va a salir de viaje con su amiga Laura María Fernández.

Fonte: (Própria, 2023)

Cartão 3 - Recepcionista de hotel

Nombre: María Pilar Gómez

Edad: 25 años.

Nacionalidad: española.

Profesión: recepcionista.

Función: recepcionista.

Vocabulario:

¡Buenos días! ¿tienen los documentos oficiales?

¡Vale! tenemos una habitación completa, que incluye baño, un balcón y tiene vista para la Colina de los ángeles.

Característica psicológica: es una mujer muy tranquila y activa.

Va a recepcionar a las parejas señor y señora Rodríguez, ellos son muy tacaños y tiene que convencerlos de conseguir la mejor habitación del hotel.

Fonte: (Própria, 2023)

Cartão 4 - Hóspede de hotel

Nombre: Carmen Rodríguez Cruz

Edad: 59 años.

Nacionalidad: uruguaya.

Destino: España.

Profesión: secretaria.

Función: huésped.

Vocabulario:

Es una persona guacho, María.

No venga a comer la oreja.

Característica psicológica: es una mujer muy tacaña, no le gustan las personas perezosas.

Cuando empezó a organizar el viaje quería quedarse en un albergue, pero no había ninguno disponible.

Fonte: (Própria, 2023)

No sexto momento, será o início da dinâmica, os alunos irão interagir entre o grupo que foi sorteado, tendo em mente a sua função na dinâmica e também a forma de falar do seu personagem, o sotaque e expressões. Como será uma dinâmica de improviso, podem haver variações na fala dos alunos. O professor anotará para a avaliação dele. Tempo estimado: 20 minutos.

No sétimo e último momento, a avaliação, o professor analisará o uso da língua espanhola, considerando se os alunos usaram a maneira formal ou informal no seu contexto de fala; se falaram ou tentaram utilizar o vocabulário que havia sido

disponibilizado a eles no cartão. E, também, acontecerá a avaliação informal dos alunos, se gostaram, se na hora de dialogar com os seus colegas tiveram alguma dificuldade etc. Tempo estimado: 3 minutos

Desenvolvemos “Un viaje...” como um jogo que pudesse abranger o sociocultural utilizando os conteúdos lexicais da língua espanhola e no qual pudéssemos explorar as variações de vocabulário dentro de um mesmo idioma, como a palavra “coche” ou “auto”, que na Colômbia, Porto Rico e Venezuela chama-se “carro”; na España e México, nomeia-se como “coche”; na Argentina e Chile é “auto”, que em português significa carro. Outro exemplo é para a palavra “jersey”, que no México e na Colômbia chama-se “suéter” ou “cazadora”; já na Bolívia, Equador, Perú e Uruguai denomina-se como “chompa” e em português significa suéter.

Esses foram alguns exemplos demonstrados de diferentes palavras para o mesmo objeto. Dentro de um jogo o professor pode-se aproveitar disso de uma maneira lúdica e dinâmica.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho propôs, como objetivo geral, elaborar proposta didática para trabalhar a competência sociocultural na aula de espanhol como língua estrangeira (E/LE) através de jogos e fazer uma reflexão acerca do uso de jogos para o ensino de espanhol como língua estrangeira; e, por fim, elaborar uma proposta didática para o desenvolvimento da competência sociocultural através de jogos em aulas de E/LE no ensino médio.

As propostas didáticas elaboradas por nós buscaram idealizar jogos que pudessem ser dinâmicos e no quais se destacasse, principalmente, o componente sociocultural. Como a primeira proposta deste trabalho, a palavra cruzada é uma proposta familiar aos discentes, pois é presente no cotidiano, uma vez que ao longo da vida já ouvimos ou falamos algum ditado popular, e que abrangesse o léxico e a competência escrita. Na segunda proposta, buscamos desenvolver um jogo que pudesse ser dinâmico, destacando-se a produção oral, através da fala dos discentes, a competência auditiva, com visualização de vídeo, e a competência leitora, com o foco no componente sociocultural.

Essa pesquisa foi realizada através de pesquisa bibliográfica, com base nos

estudos de autores a respeito do sociocultural no ensino de espanhol como língua estrangeira e sobre a relevância de jogos no ensino E/LE.

Esperamos, com essa pesquisa, contribuir para a prática docente no que se refere ao ensino da língua espanhola e ao desenvolvimento da competência sociocultural dos alunos.

Apesar dos esforços, esta pesquisa apresenta algumas limitações, como a impossibilidade, devido ao tempo, de aplicar as atividades e fazer uma avaliação de seus resultados. Com base nisso, apontam-se como sugestões para pesquisas futuras elaborar e desenvolver em sala de aula as propostas didáticas para a prática de conteúdos socioculturais.

REFERÊNCIAS

BBC News Mundo. Cómo distinguir acentos y expresiones de distintos países de Centroamérica. YouTube, 23 de maio de 2018. Disponível em: <https://youtu.be/j5UTs94JcUE?si=h67yhL-eCk6dERSk>. Acesso em: 24 de dezembro de 2023.

BITAR, Simone Galvani. **Tarefas comunicativas**: preparação e execução. Brasil: Faculdade Anhanguera, 2008. p. 360.

BROWN, H. D. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. New York: Longman, 2001.

CARDOSO, Elisângela. **A utilização dos ditos populares para um estudo do dialeto do sertão baiano na sala de aula**. Redenção-CE: Revista de estudos Linguísticos, 2018. p. 32.

DÍAZ, Carmen Guillén. **Los contenidos culturales**. In Sánchez Lobato, J. & I. Santos Gargallo (Orgs.), Vademécum para la formación de profesores. Madrid: SGEL, 2004. p. 839.

ESPIAUBA, Soler Dolores. **Compartir el ADN cultural en el aula de E/2L**. Congreso internacional en la Red, 2010. p. 17.

FILHO, José Carlos Paes de Almeida. **Fundamentação e crítica da abordagem comunicativa de ensino das línguas**. São Paulo: UNICAMP, 1986, p. 85-91.

GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa**: tipos fundamentais. São Paulo: Rae Artigos, 1995.

JALIL, Samira Abdel. PROCAILO, Leonilda. **Metodologia de ensino de línguas estrangeiras**: Perspectiva e reflexões sobre os métodos,

abordagens e pós-método. In: IX Congresso Nacional de Educação - Educare. Paraná, 2009, p. 775-784.

KISHIMOTO, Tizuka Mochida. **O jogo e a educação infantil**. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 5^o ed., 2001.

KRASHEN, S. **We acquire vocabulary and spelling by reading**: additional evidence for the input hypothesis. *Modern Language Journal*, 1989. p. 73: 440-464.

KRAMSCH, Claire. **Cultura no ensino de língua estrangeira**. São Paulo: Bakhriniana, 2017.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 5^o ed., 2003.

LANTOLF, J.P.; THORNE, S. *Sociocultural Theory and the Genesis of Second Language Development*. Oxford: Oxford University Press, 2006.

LÚDICAS, Propostas. Download - Propostas de jogos didáticos por Christiany Rodrigues. Google Drive, 3 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/10gwcHxtG7wXiDbWqyTFXAM8r9EpJnwzX>. Acesso em: 3 de janeiro de 2024.

MADRID, esta noite. La noche en blanco Madrid 2008. YouTube, 14 de setembro de 2008. Disponível em: <https://youtu.be/rPLGrAol618?si=rhIMHKn2EJiDh3S5>. Acesso em: 24 de dezembro de 2023.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1994.

MONTEIRO, Regina F. **Jogos dramáticos**. São Paulo: Ágora, 1979.

MORAN, Patrick R. **Teaching culture**: perspectives in practice. Canadá: Heinle & Heinl, 2001.

PAZZINI, Darlin Nalú Avila. ARAÚJO, Fabrício Viero de. **O uso do vídeo como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem.** Rio Grande do Sul: Universidade Federal de Santa Maria, 2013. p. 5.

PISSANI, Laura. **Os ditados populares no ensino de espanhol como língua estrangeira: estrutura e processos semânticos.** Rio de Janeiro, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2016. p. 1.

PINTO, Jorge. **O ensino de línguas baseado em tarefas no ensino/aprendizagem da escrita em português língua segunda estrangeira – propostas didáticas.** Lisboa: Universidade de Lisboa, 2020.

SÁNCHEZ, Aquilino. **La enseñanza de idiomas en los últimos cien años- Métodos y enfoques.** Madrid: Sgel, 2009.

SAGREDO, Santos, A. **La integración de los factores históricos y culturales en la educación lingüística.** Ed. J. Ruiz Berrio. Madrid: Facultad de Educación, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Educação, arte e jogo.** Petrópolis: Vozes, 2006.

WIERTEL, Willian Jhonatan. **Games, teaching and interdisciplinarity.** 2016. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização para o ensino de matemática e ciências da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2016.

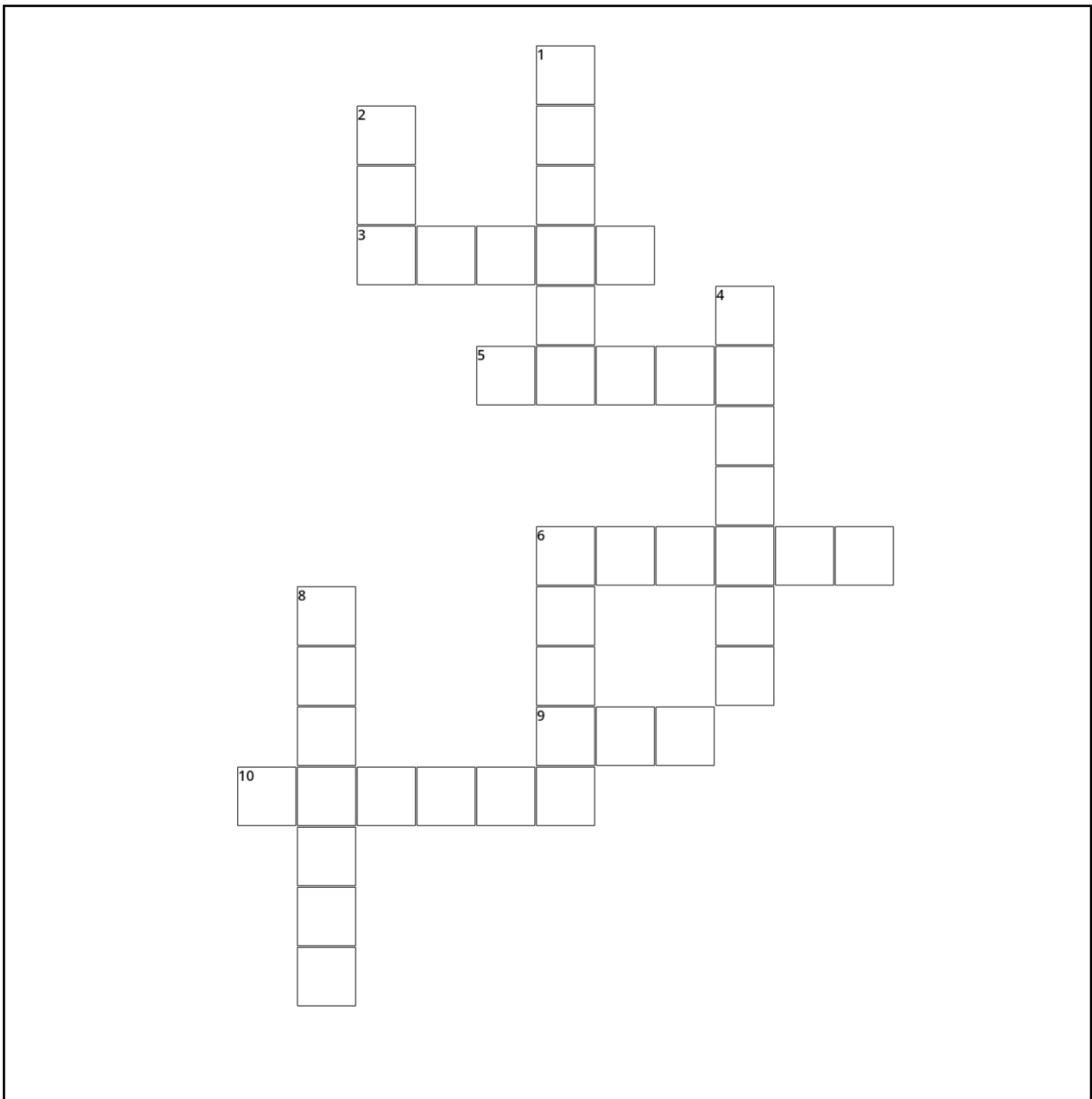
ANEXO A – PROPOSTA 1: PALAVRA CRUZADA

¿Qué son los dichos y refranes? Según la RAE, dicho es una palabra o conjunto de palabras con que se expresa oralmente un concepto cabal: agudo, oportuno, intempestivo, malicioso. Y refrán es dicho agudo y sentencioso de uso común. Ejemplos de ellos: Hacer buenas o malas migas; dar gato por liebre; tiempo pasado, nunca más tornado.

DICHOS Y REFRANES

Ahora, lee los dichos y refranes, y elige la palabra correcta para completar la palabra cruzada.

Horizontais	Verticais
3. A quien madruga Dios lo Ayate, ayuda o ayaco.	1. Dando la gotera hace señal la Piedra , piecero o pierna.
5. Cuando un burro habla, el otro se Callo, calla o calle.	2. A cada santo le llega su Día , díada o dí
6. Cada día un grano pon y harás Mondar, mondón o montón .	3. Zapatero a tus Sapatos, zapatos o sabalar.
9. En tierra de ciegos, el tuerto es Reyar, rey o real.	6. El que a hierro mata, a hierro Mueble, mueca o muere .
10. A caballo regalado no se le mira el Diente , dietar o dientón.	8. De tal palo, tal Asación, astilla o asadura.



ANEXO B – PROPOSTA 2: RODA DE CONVERSA, “EN UNA FIESTA”

Nombre: Leonel Fernández Sosa
 Edad: 27 años.
 Nacionalidad: argentino.
 Aficiones: jugar al fútbol, el teatro.
 Profesión: bailarín.
 Característica física: es bajo con 1,70 m, tiene el pelo negro y los ojos negro.
 Te encuentras a Úrsula Cruz, una vieja amiga de su mujer Dulce María, que no conoces.

Nombre: Carlo Enrique Rodríguez
 Edad: 30 años.
 Nacionalidad: uruguayo.
 Aficiones: asistir a películas antiguas.
 Profesión: médico.
 Característica física: es alto con 1,89 m, tiene el pelo rubio y los ojos azules.
 Trabajas en un hospital. Vas al festival porque te encanta la cultura, encuentras a unos amigos de Úrsula Cruz que tú no conoces. Habla con ellos.

Nombre: Dulce María Cruz
 Edad: 26 años.
 Nacionalidad: mexicana.
 Aficiones: karaoke, dibujar.
 Profesión: arquitecta.
 Característica física: es alta con 1,75 m, tiene el pelo pelirrojo y corto, y los ojos verdes.
 Te encuentras a Úrsula Cruz, una vieja amiga. ¡Cuánto tiempo sin verla! Le preguntas por su trabajo y se presenta al su amigo Carlo Enrique.

Nombre: Úrsula Alonso Gutiérrez
 Edad: 31 años.
 Nacionalidad: española.
 Aficiones: el cine.
 Profesión: actriz.
 Característica física: es baja con 1,60 m, tiene el pelo rubio y largo, y los ojos negro.
 Te encuentras a Leonel Hernández y Dulce María, una vieja amiga que has conocido en un viaje a México. ¡Cuánto tiempo sin verla! Le preguntas por su trabajo y habla con su marido

Nombre: Matías Gonzáles de Arrascaeta
 Edad: 26 años
 Nacionalidad: uruguayo.
 Aficiones: la fotografía y el arte
 Profesión: chef de cocina.
 Característica física: es alto con 1,85 m, lleva gafas, tiene el pelo rubio y corto.
 Es amigo desde niño de Carlo Enrique, no conocía la España y lo encantó todo. Hay una mujer que se presenta, hable con ella.

Nombre: Camila Rojas
 Edad: 24 años.
 Nacionalidad: peruana.
 Aficiones: ninguna.
 Profesión: estudiante.
 Característica física: es baja con 1,59 m, tiene el pelo negro y rizado, los ojos marones.
 No conoces a nadie, pero se presenta a Matías Gonzáles de Arrascaeta porque oye el hablando con los amigos de Úrsula Cruz sobre el arte.

Nombre: Juan Martínez Morillo
 Edad: 33 años
 Nacionalidad: mexicano.
 Aficiones: caminar en el parque.
 Profesión: abogado.
 Característica física: es muy alto 2 m, lleva bigote, tiene el pelo castaño y corto.
 Es amigo muy amigo de Martín y Javier, pero no ver a tus amigas hace tiempo.

Nombre: Carlo Ramírez López
 Edad: 31 años
 Nacionalidad: mexicano.
 Aficiones: pintura.
 Profesión: maestro.
 Característica física: es alto con 1,80 m, lleva gafas, tiene el pelo rubio y corto.
 Es amigo desde niño de Javier y Juan, y conoció a Penélope en una cola para comprar soda.

Nombre: Javier Antonio Rojas
 Edad: 32 años
 Nacionalidad: chileno, vive en México hace años.
 Aficiones: guitarra.
 Profesión: personal.
 Característica física: es bajo con 1,65 m, lleva bigote, tiene el pelo castaño y corto.,
 Es amigo de Juan Martínez y Carlo Ramírez, ya conocía a España y fue porque quería encontrar sus amigos. Está haciendo un viaje por el Europa.

Nombre: Penélope Ortega
 Edad: 28 años
 Nacionalidad: chilena.
 Aficiones: bailar y viajar por el mundo.
 Profesión: profesora de español.
 Característica física: es alta con 1,75 m, tiene el pelo rubio y largo, y los ojos azules.
 Conoció a Carlo Ramírez López en una cola y fue hablar con él.

Nombre: Carmela Navarro Torres
 Edad: 25 años
 Nacionalidad: española.
 Aficiones: el arte y la música.
 Profesión: bailarina.
 Característica física: es baja con 1,61 m, lleva gafas, tiene el pelo pelirrojo y corto, y los ojos negro.
 No conoces a nadie, pero va hablar con Julia Muñoz Romero, hable sobre su vestido blanco.

Nombre: Julia Muñoz Romero
 Edad: 26 años
 Nacionalidad: española.
 Aficiones: viajar de moto.
 Profesión: policía.
 Característica física: es alta con 1,78 m, tiene el pelo negro y corto.
 No conoces a nadie, pero ven una chica hablar sobre tu vestido. Empecé a hablar con ella.

ANEXO C – PROPOSTA 3: IMPROVISANDO UNA CENA, “UN VIAJE...”

AMBIENTE 1 – Agência de viagem

Nombre: Isabel González Pérez
 Edad: 36 años.
 Nacionalidad: argentina.
 Profesión: agente de viajes.
 Función: agente de viaje.
 Vocabularios:
 ¿Adónde vas a ir de vacaciones este verano?
 Tenemos una asociación con una oficina de cambio, cambiar sus platas.
 Característica psicológica: es muy amable y honesta, le gusta las cosas correctas.

Nombre: José Antonio López
 Edad: 66 años.
 Nacionalidad: argentino.
 Destino: Madrid, España.
 Profesión: jubilado.
 Función: cliente.
 Vocabularios:
 Queremos habitaciones dobles de uso individual.
 ¡Qué zarpados, Madrid es la mejor ciudad de España!
 Característica psicológica: es un hombre extrovertido y muy alegre, humilde.
 Antes de jubilarse, era periodista del más famoso periódico de Argentina, el Clarín.

Nombre: Laura María Fernández.
 Edad: 59 años.
 Nacionalidad: argentina.
 Destino: Madrid, España.
 Profesión: dentista.
 Función: cliente.
 Vocabularios:
 José Antonio López es un amigo de fierro.
 Queremos hotel con una pensión completa, y que tenga una linda vista, y piscina.
 Característica psicológica: es un hombre confinante y juguetón.
 Antes de jubilarse era periodista del más famoso periódico de Argentina, el Clarín.
 Hoy va a salir de viaje con su amiga

AMBIENTE 2 – Hotel

Nombre: María Pilar Gómez
 Edad: 25 años.
 Nacionalidad: española.
 Profesión: recepcionista.
 Función: recepcionista.
 Vocabulario:
 ¿Buenos días, tienen los documentos oficiales?
 ¡Vale, tenemos una habitación completa, que incluyen baño, un balcón y tiene vista para la Colina de los ángeles.
 Característica psicológica: es una mujer muy tranquila y activa.
 Va a recepcionar las parejas señor y señora Rodríguez, ellos son muy tacaños y tiene

Nombre: Mateo Francisco Javier
 Edad: 23 años.
 Nacionalidad: madrileño.
 Profesión: botón.
 Función: botón.
 Vocabulario:
 Señor y señora Rodríguez están en una movida.
 Anoche el Señor Rodríguez se pilló un moco.
 Característica psicológica: es muy educado y gentil, pero también es muy desordenado y despistado.
 Tome las bolsas de viajes y pide una propina.

Nombre: Carmen Rodríguez Cruz
 Edad: 59 años.
 Nacionalidad: uruguaya.
 Destino: España.
 Profesión: secretaria.
 Función: huésped.
 Vocabulario:
 Es una persona guacho, María.
 No venga comer la oreja.
 Característica psicológica: es una mujer muy tacaña, no le gustan las personas perezosas.
 Cuando empezó a organizar el viaje quería quedarse en un albergue, pero no había ninguno disponible.

Nombre: Michael Rodríguez Cruz
 Edad: 59 años.
 Nacionalidad: uruguayo.
 Destino: España.
 Profesión: agente inmobiliario.
 Función: huésped.
 Vocabulario:
 ¡Qué pavada!
 No tenemos mango, señorita María.
 Característica psicológica: es muy terco y nervioso. Le gusta las personas que valiente.
 No quiere gastar mucho en el hotel y solo quiere se quedar borracho.

AMBIENTE 3 – Restaurante

Nombre: Javier Luis Sánchez
 Edad: 34 años.
 Nacionalidad: chileno.
 Profesión: camarero.
 Función: camarero.
 Vocabulario:
 Espero que los clientes de la mesa cuatro no hagan pero muerto.
 En nuestro restaurante no hay asado de vidrio.
 Característica psicológica: es muy desconfiado y hablador. Y hace mucho chismes.
 Quiere que las personas sean honestas.

Nombre: Dolores Jiménez Díaz
 Edad: 33 años.
 Nacionalidad: chilena.
 Profesión: chef.
 Función: chef.
 Vocabulario:
 ¡Da la hora, Javier!
 Los clientes de la mesa cinco solo hablan cabezas de pescado.
 No tenemos mango, señorita María.
 Característica psicológica: es muy honesta, creativa e persistente. No le gusta gente insegura.
 Quiere que las personas sean objetivas e simpáticas.

Nombre: Alejandro Jesús Moreno
 Edad: 41 años.
 Nacionalidad: mexicano.
 Destino: Chile.
 Profesión: contable.
 Función: cliente.
 Vocabulario:
 ¡Como el perro de las dos tortas, XXXX!
 ¿De a grapa, señor Javier?
 Característica psicológica: es muy empático y nervioso.
 No quiere gastar mucho en el restaurante.

Nombre: Cristina Teresa Moreno
 Edad: 38 años.
 Nacionalidad: mexicana.
 Destino: Chile.
 Profesión: enfermera.
 Función: cliente.
 Vocabulario:
 ¡Estoy agüitado, Alejandro!
 Ni yendo a bailar a Chalma.
 Característica psicológica: es muy simpática, cariñosa y paciente.
 Quiere probar todas las comidas típicas de Chile.

ANEXO D – SLIDE

ARGENTINA

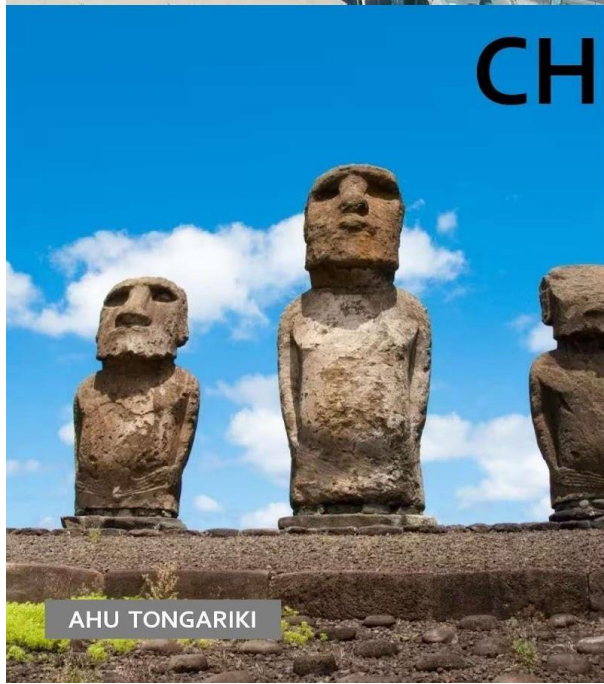


MAR DEL PLATA



BUENOS AIRES

CHILE

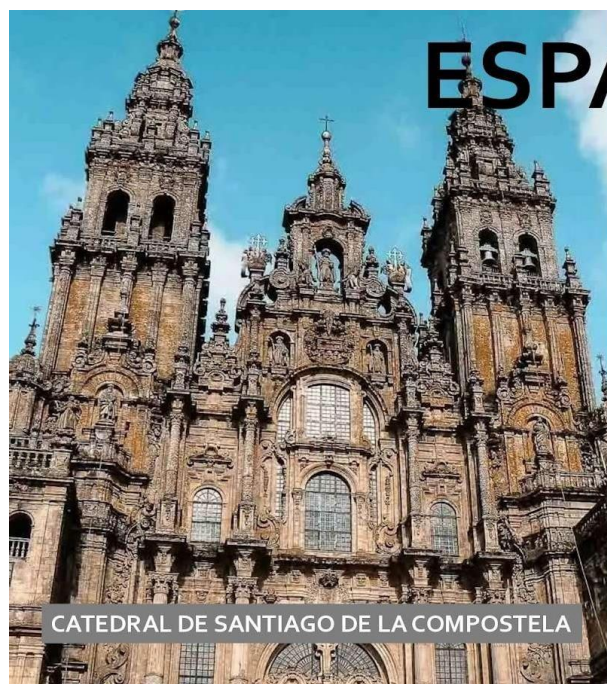


AHU TONGARIKI

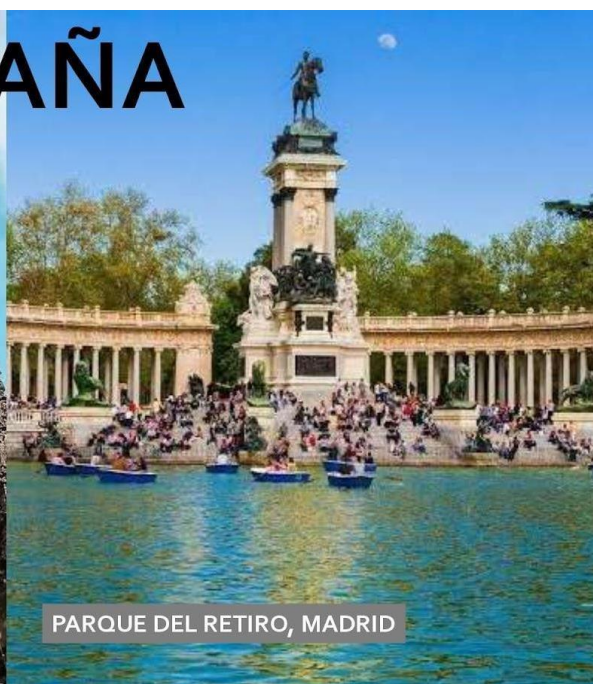


CERRO SAN CRISTÓBAL

ESPAÑA



CATEDRAL DE SANTIAGO DE LA COMPOSTELA

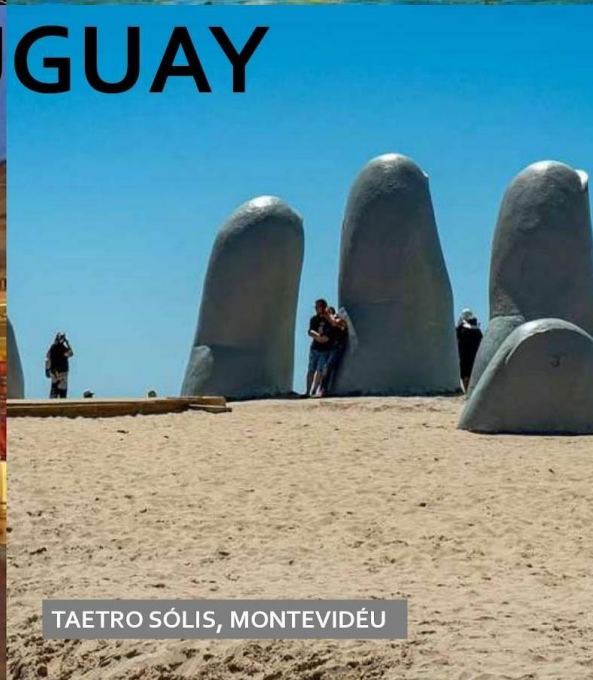


PARQUE DEL RETIRO, MADRID

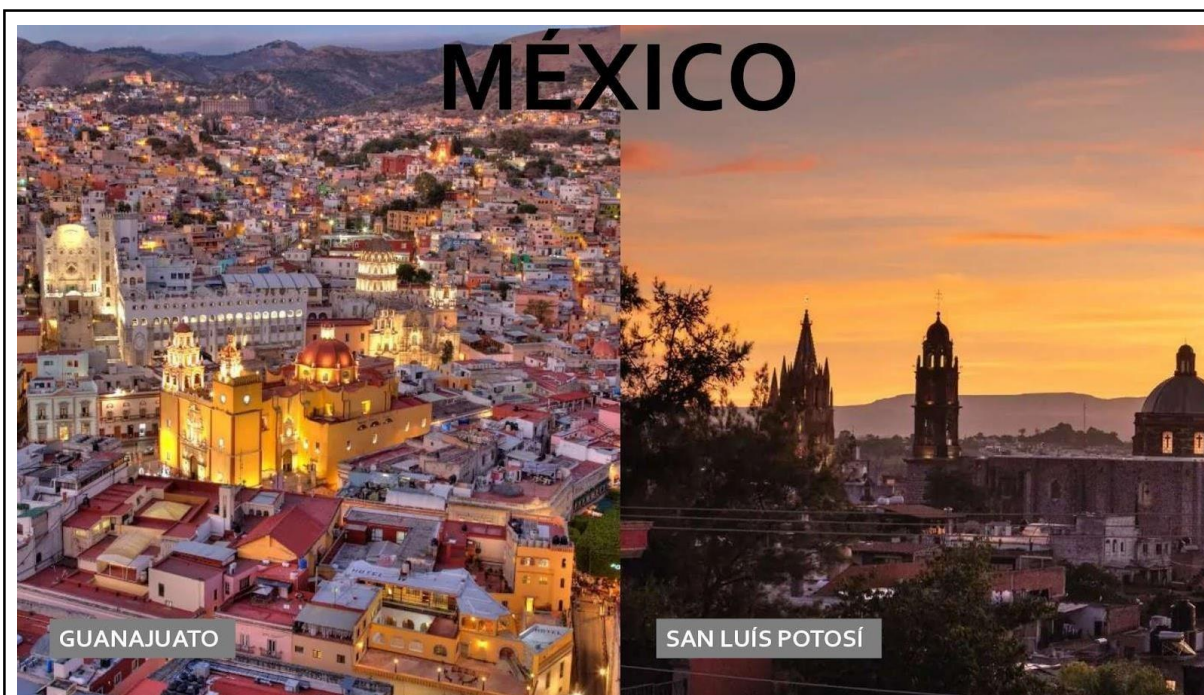
URUGUAY



MANO, PUNTA DEL ESTE



TAETRO SÓLIS, MONTEVIDÉU



Referencias

- 10 PONTOS turísticos para visitar na Argentina. **Guia Bagaggio**, 2021. Disponível em: <<https://blog.bagaggio.com.br/10-pontos-turisticos-para-visitar-na-argentina/>>. Acesso em: 26, dez e 2023.
- OS 20 principais pontos turísticos da Espanha para você conhecer. **Um lugar do mundo**, 2023. Disponível em: <<https://emalgumlugardomundo.com.br/principais-pontos-turisticos-da-espanha/>>. Acesso em: 26, dez e 2023.
- PRINCIPAIS pontos turísticos do Uruguai. **Dicas do Uruguai**, 2023. Disponível em: <<https://dicasdouruguai.com.br/uruguai/principais-pontos-turisticos-do-uruguai/>>. Acesso em: 26, dez e 2023.
- 9 MELHORES pontos turísticos do Chile. **Hotéis.com**. 2023. Disponível em: <https://www.hoteles.com/go/chile/blog-melhores-pontos-turisticos-do-chile/>>. Acesso em: 26, dez e 2023.
- CIDADES turísticas do México: 6 destinos imperdíveis para conhecer!. **Assistente de viagem**, 2023. Disponível em: <<https://assistentedeviagem.com.br/blog/pontos-turisticos-do-mexico/>>. Acesso em: 26, dez e 2023.