

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

HELOISA RODRIGUES ALMEIDA

O LÚDICO COMO MOTIVADOR: ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA PARA ADULTOS

UBERLÂNDIA-MG
2023

HELOISA RODRIGUES ALMEIDA

O LÚDICO COMO MOTIVADOR: ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA PARA ADULTOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Letras- Espanhol.

Orientadora: Carolina Afonso da Silva Castro

UBERLÂNDIA- MG
2023

AGRADECIMENTOS

Estudar em uma universidade pública sempre foi um sonho, e sei que isso só foi possível pelo incentivo e apoio que eu recebi da minha família. Por esse motivo, agradeço em primeiro lugar à minha mãe, meu pai, minhas irmãs e meu irmão por me apoiarem em todas minhas decisões, por me amarem pelo que eu sou, por estarem presentes mesmo que de longe e por serem solo firme para mim.

Agradeço a minha psicóloga Luísa, por fazer um ótimo trabalho comigo, me motivando, incentivando e vendo capacidade em mim. Cheguei até aqui porque trabalhamos juntas para que eu acreditasse mais em mim.

Agradeço aos meus professores do curso de Letras Espanhol, por serem ótimos professores e pela ótima base que nos proporcionaram. Em especial, agradeço à minha professora e orientadora Carolina Afonso da Silva Castro pelas ótimas aulas no período online e presencial, pelo incentivo, pela orientação, pelos conselhos e pela ajuda nesta reta final da minha graduação.

Por último, agradeço aos amigos que fiz nesta cidade. Quase seis anos crescendo junto com vocês. Obrigada por estarem sempre do meu lado em todos os momentos, os bons e os ruins, e por sempre fazerem questão de participar em todos esses processos. Tudo isso foi possível e foi melhor por causa de vocês. Obrigada!

RESUMO

O ensino de uma língua estrangeira como o espanhol, além de ser eficaz, precisa ser democrático, motivador e trazer entusiasmo tanto para alunos quanto para o próprio professor. Uma maneira de cumprir esses aspectos é utilizando ferramentas e recursos lúdicos em sala de aula. Deste modo, esta pesquisa tem como objetivo apresentar teorias que comprovam a importância do uso do lúdico no ensino de espanhol, especificamente no ensino para adultos, compreendendo como este lúdico pode ser eficaz, já que pode se tornar uma forma de diversificar a aprendizagem para que esta desenvolva diferentes alunos com diferentes estilos de aprendizagem e inteligências. Ademais, esta pesquisa analisa a utilização desse lúdico em dois materiais didáticos de ensino de espanhol nível B1, *Aula Internacional Plus 3* e *Experiencias Internacional 3*, e em recursos tecnológicos como sites, aplicativos e plataformas, a fim de compreender seu aspecto sério, profissional, educativo e motivador.

Palavras-chave: Elementos Lúdicos; Ensino de Espanhol; Material Didático; Motivação.

RESUMEN

La enseñanza de una lengua extranjera como el español, además de ser eficaz, necesita ser democrática, motivadora y traer entusiasmo tanto para alumnos como para el propio profesor. Una manera de cumplir esos aspectos es utilizando herramientas y recursos lúdicos en clase. De esta manera, esta investigación tiene como objetivo presentar teorías que comprueban la importancia del uso de lo lúdico en la enseñanza de español, específicamente en la enseñanza para adultos, comprendiendo como este lúdico puede ser eficaz ya que puede tornarse una forma de diversificar el aprendizaje para que esta desarrolle distintos alumnos con distintos estilos de aprendizaje e inteligencias. Además, esta investigación analiza la utilización de este lúdico en dos materiales didácticos de enseñanza de español nivel B1, *Aula Internacional Plus 3* y *Experiencias Internacional 3*, y en recursos tecnológicos como sitios, aplicaciones y plataformas, a fin de comprender su aspecto serio, profesional, educativo y motivador.

Palabras- clave: Elementos Lúdicos; Enseñanza de Español; Material Didáctico; Motivación.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. OS JOGOS NO ENSINO DE ESPANHOL PARA ADULTOS	10
3. ANÁLISE DE MATERIAIS	14
3.1 Aula Internacional Plus.....	15
3.2 Experiencias Internacional 3	24
3.3 Comparação final entre os dois livros didáticos	32
4. O LÚDICO EM RECURSOS TECNOLÓGICOS	33
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39

1. INTRODUÇÃO

A sala de aula, de modo geral, vem mudando sua estrutura, seu conceito e sua função. Ainda encontramos salas com cadeiras enfileiradas em linha reta, a lousa à frente de todos, mesa do professor voltada para toda a sala e cadernos e livros abertos em cada carteira. Esta estrutura continua existindo em muitas escolas, universidades e cursos de ensino livre, porém, algumas ideias sobre a vinculação dos conteúdos ensinados, o papel do professor, o papel de cada aluno e a importância e a maneira de ser abordado cada conteúdo necessita de mudanças e renovação. Também deve mudar a ideia de que a escola é esse ambiente rígido e autoritário que por muito tempo foi propagada.

A escritora norte-americana bell hooks desenvolve logo na introdução do seu livro *Ensinando a transgredir – A educação como prática da liberdade* um pensamento de extrema importância e motivação para esta pesquisa:

o primeiro paradigma que moldou minha pedagogia foi a ideia de que a sala de aula deve ser um lugar de entusiasmo, nunca de tédio. E, caso o tédio prevalece, seriam necessárias estratégias pedagógicas que intervissem e alterassem a atmosfera, até mesmo a perturbassem (HOOKS, 2017, p. 16).

Esse entusiasmo citado pela autora traz uma grande energia de mudança na educação: a escola não deve ser um ambiente de medo, de rigidez, de tédio e de cansaço. A escola deve sim abordar seus conteúdos de forma séria e responsável, com profissionalismo e compromisso, com muito estudo e preparação. Porém, é possível ser séria e, ao mesmo tempo, empolgante, motivadora e desafiadora.

Uma ferramenta que pode estimular essa motivação, esse ambiente de mudança, é a utilização do lúdico no ensino. Entretanto, não compreendemos o lúdico apenas como jogos e brincadeiras, apenas atividades de simulação, jogos de tabuleiro e jogos de videogame. O lúdico é compreendido, na realidade, como uma postura do professor frente ao ato de educar. Como cita Anne Almeida (2009), esta postura ou “atitude” lúdica significa trabalhar com a educação com mais afetividade, sensibilidade, envolvimento e um estar presente na educação, tanto para o educador quanto para os educandos, transformando o ambiente de aprendizagem em um espaço mais acolhedor e igualitário. As atividades lúdicas e a postura lúdica têm o impacto de mudar a visão sobre o outro e sobre si mesmo, amplia o sentido de comunidade e de união, e, ao mesmo tempo, desenvolve a independência do educando.

O lúdico também se beneficia da parte estética, uma vez que as cores, as imagens e as organizações dos materiais auxiliam na motivação. A utilização de materiais coloridos com estéticas agradáveis e separados por seções podem motivar os educandos.

No ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE), o lúdico desenvolve um importante e essencial papel. São usadas nesse ensino como ferramentas lúdicas: músicas, vídeos, podcasts e curtas-metragens que, além de trabalharem a compreensão auditiva, também tornam a aprendizagem mais motivadora, e aproximam os estudantes de situações reais da língua. Os vídeos, as músicas e os curtas-metragens acercam os indivíduos de comunidades que eles, muitas vezes, não teriam contato em seus cotidianos.

Pensemos em motivação: o que nos motiva a estudar certo tema, a frequentar uma aula, a trabalhar todos os dias em certo emprego. Muitas são as respostas para estas perguntas. Um objetivo futuro, ganhar dinheiro, pelo fato de que aquele conteúdo nos interessa e nos sentimos bem em estudá-lo, porque aquele espaço nos agrada, porque nos sentimos bem com aquelas pessoas, porque nos divertimos. O professor deve perguntar aos seus alunos e questionar-se sobre a motivação de cada um, e como trabalhar para que essa motivação não se perca, para que ele mesmo se sinta motivado em sua prática docente. Como aborda Javier Marías (1999) em seu artigo citado no texto de Concha Moreno García (2003), o educador necessita ter como conceito básico, quase como um lema: Eu me divertirei. E “divertir-se” aqui não se trata de olhar a educação como menos seriedade e importância que ela possui, e sim trazer alegria, prazer e motivação para o próprio trabalho.

Deste modo, surge uma grande questão em relação ao uso do lúdico no ensino para adultos. Muitas vezes o lúdico é visto como contrário a seriedade. Como cita Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1993):

Para o indivíduo adulto, o jogo é uma função facilmente dispensável. Só se torna necessidade pelo prazer provocado. Sempre praticado nas “horas de ócio”. Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. (HUIZINGA, 1993, p. 11)

Entretanto, o autor também explica: “A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade (p. 21).” Se os termos “infância” e “seriedade” não devem ser termos contrários, já que a criança brinca dentro de uma seriedade, não seria correto dizer que o jogo é um ato que deve ser apenas praticado por crianças, já que o termo “diversão” também não é um contrário a “adulto”. Esse pensamento relaciona-se com outro citado por Tânia Ramos Fortuna (2000) em seu texto “*Sala de Aula é lugar de brincar?*” em que ela trata do fato de

que não é “necessário ‘ser criança’ para usufruir o brincar, pois sua herança - a criatividade - subsiste na vida adulta.”

Pensando nestes pontos, o trabalho do lúdico no processo de ensino/aprendizagem não se trata de brincar sem uma função social, sem um objetivo claro. O lúdico está vinculado à criatividade, à motivação, à interação social, à socialização, ao papel ativo do estudante, à autonomia do educando, ao sentimento de pertencimento e à ampliação da visão de mundo. Em uma sala de aula em que o lúdico é visto como essencial e importante, Fortuna explica:

[...] O professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (FORTUNA, 2000, p. 9)

Esse lúdico, ao ser utilizado no ensino de uma língua estrangeira, como no caso da língua espanhola, cria um ambiente acolhedor e amigável, onde o erro não é visto como algo a ser repreendido ou motivo de vergonha, e sim parte importante do processo de aquisição de uma segunda língua. E a tecnologia é um recurso lúdico moderno, que pode auxiliar a criar esse ambiente divertido e proveitoso para alunos de todas as idades. Um exemplo de atividade lúdica em uma aula de línguas é o uso da simulação de situações reais e cotidianas, em que os alunos se colocam no lugar de outros, simulam diálogos e possíveis situações e se aproximam de outras culturas através da linguagem. Essa atividade pode ser desenvolvida tanto em aulas presenciais, como em aulas *online*, utilizando-se, ou não, dos recursos tecnológicos. Um dos fins do aprendizado de línguas é a comunicação e os jogos facilitam essa comunicação através das interações e simulações.

Dentro da aprendizagem de uma língua estrangeira, conhecemos não só a língua, suas especificidades linguísticas, mas também as características culturais e sociais dos falantes nativos daquela língua. Através dos jogos podemos trabalhar questões gramaticais, aspectos culturais, vocabulários, simular diálogos, trabalhar expressões e discutir temas transversais. Além disso, podemos diminuir o medo que muitos alunos possuem de falar e se expressar na língua estudada. Como explica Gisele Domingos do Mar (2006, p. 154): “o objetivo do jogo é desenvolver em última instância a capacidade comunicativa dos participantes, promover a cooperação e socialização, e conseqüentemente, humanizar.”

Todos esses temas são mais trabalhados, utilizando o lúdico, em uma aula de língua para crianças, porém, também é possível – e importante - desenvolver esse ensino em aulas de línguas estrangeiras para adultos. Dessa forma, esta pesquisa tem como principal objetivo

demonstrar como a utilização do lúdico é eficaz, inclusive, no ensino de espanhol para adultos. Adultos esses que possuem trabalhos muitas vezes cansativos e desgastantes e que vão frequentar aulas de línguas em períodos de descanso do trabalho, e que muitas vezes estão esgotados da rotina, do trabalho laboral e doméstico, e que poderão, sim, se divertir, rir e brincar nas aulas.

Através das teorias estudadas e os materiais didáticos e tecnológicos analisados, poderemos pensar na prática real dessas abordagens e recursos, compreendendo como a teoria pode auxiliar na prática docente para que sejamos profissionais mais capacitados e motivados. Para que sejamos capazes de adaptar nossa metodologia, se for necessário, para que nosso ensino desenvolva um entusiasmo e as múltiplas inteligências de nossos alunos, utilizando de diversos recursos culturais, imagéticos, sonoros, tecnológicos e comunicativos.

Esta pesquisa surge com o intuito de trabalhar a teoria na prática, aplicando os textos lidos, as metodologias estudadas e os jogos desenvolvidos nas aulas de espanhol da Central de Línguas (CELIN) da Universidade Federal de Uberlândia.

Justifica-se, também, pelo trabalho de termos considerado de extrema importância no ensino/aprendizagem de línguas: motivação e criatividade, termos estes que se relacionam e se interligam, já que a criatividade motiva e a motivação gera criatividade. Winnicott (1975, p. 80) aborda: “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”.

2. OS JOGOS NO ENSINO DE ESPANHOL PARA ADULTOS

O uso de jogos e brincadeiras na educação quase sempre está relacionado ao ensino infantil e de jovens. Quanto maior o estágio na educação, menor é a utilização das ferramentas lúdicas. Principalmente em uma aula de ELE para adultos, onde podemos encontrar públicos distintos: pessoas que querem estudar a língua por exigência do mercado de trabalho, pessoas que necessitam para a área acadêmica, pessoas que querem aprender para realizar viagens, outras que buscam a língua apenas para conhecimento e outras que buscam para interação social e estimular a mente. São muitos os objetivos dos alunos adultos, e em uma aula de língua espanhola nível A1, por exemplo, podemos nos deparar com todas essas pessoas em uma mesma turma. Como estimular a motivação em cada estudante adulto?

É possível encontrar diferenças entre o ensino de uma língua estrangeira para crianças e o ensino desenvolvido para adultos, e uma destas diferenças está na motivação em cada faixa etária. A criança aprende sem uma motivação consciente, profissional ou visando um objetivo futuro. A pesquisadora Helena Confortin (2014) explica em seu texto “O aprendizado de língua estrangeira por adultos: reflexões necessárias”:

Na idade adulta geralmente aprender uma nova língua já não é uma obrigação exigida pela escola ou família, mas uma opção buscada por motivação interna, com aumento de consciência sobre a aprendizagem e com interferência de fatores de afetividade ou de personalidade que podem contribuir para maior ou menor sucesso na aprendizagem. (CONFORTIN, 2014, p. 10)

Estimular a motivação e a criatividade, desenvolver um ambiente de diversão para estudantes já adultos pode ser visto como um ato de transgressão (HOOKS, 2017) ao sistema rígido de educação. Como explica bell hooks:

[...] o entusiasmo no ensino superior era visto como algo que poderia perturbar a atmosfera de seriedade considerada essencial para o processo de aprendizado. Entrar numa sala de aula de faculdade munida da vontade de partilhar o desejo de estimular o entusiasmo era um ato de transgressão (HOOKS, 2017, p.17).

Um ponto importante para nossa pesquisa está no fato de que muitos adultos gostam de diversão e necessitam de ambientes seguros e menos estressantes em seu cotidiano. Um exemplo é a utilização da "Gamificação" em escritórios e empresas. A "Gamificação" consiste em trazer elementos dos jogos como pontuação, fases, prêmios e objetivos para o ambiente laboral. É visto como uma forma de amenizar situações consideradas sérias e

cansativas, a fim de dinamizar o trabalho e motivar os trabalhadores. Não é a mesma ideia do lúdico no ensino, porém esse uso nos mostra que adultos querem poder brincar no seu dia a dia, sem dizer que estão brincando. Dessa forma, compreendemos que “A seriedade exclui o jogo (contrário) mas o jogo não exclui a seriedade, o jogo pode incluir a seriedade.” (HUIZINGA, 1993).

É essencial que, desde o princípio, o professor deixe claro o caráter sério do uso de jogos e ferramentas lúdicas em sala de aula. Isso não significa que o jogo perderá sua diversão - se perde a diversão, também perde o caráter lúdico. Porém, devemos mostrar aos alunos adultos que, o que estão fazendo, possui um sentido, uma importância, tem planejamento e objetivo, e não é apenas algo para ocupar o tempo da aula. Mostramos isto através dos resultados obtidos pela utilização do lúdico. Desse modo, os alunos entendem que são protagonistas em seus processos de aprendizagem, e o professor não é o detentor de todo o saber. Como cita Mônica Ferreira Mayrink (2002) no texto “*Jugar es cosa seria*”, o êxito das atividades lúdicas está em “*saber seleccionar cada actividad con criterios definidos y coherentes con los contenidos que nos proponemos a desarrollar y el profesor debe sentirse a gusto con el uso de esta clase de actividad*”.

Para compreender melhor a importância do lúdico no ensino de língua espanhola para adultos, precisamos observar a existência de três, entre outros, estilos de aprendizagens: o visual, o auditivo e o cinestésico (HUDSON, 2019). O visual está na aprendizagem a partir de cartazes, leitura de texto, utilização de fotos, uso de cores. Já o auditivo consiste em ouvir histórias, escutar músicas, conversar e debater temas, ler em voz alta. E por último, o cinestésico que trata de utilizar experiências físicas: tocar, construir, manusear objetos, criar maquetes, desenhar, pintar etc. A pesquisadora Diana Hudson (2019) cita em seu livro “*Dificuldades Específicas de Aprendizagem - Ideias práticas para Trabalhar: Dislexia, Discalculia, Disgrafia, Dispraxia, TDAH, TEA, Síndrome de Asperger e TOC*”:

A maioria das pessoas tem um canal ou *estilo de aprendizagem* preferido. As lições mais bem-sucedidas são o máximo possível *multissensoriais*. Isso incentiva os alunos a usar os três canais de aprendizagem e o conteúdo da lição é reforçado de várias maneiras (HUDSON, 2019, p. 16).

Em uma sala de aula com alunos adultos também podemos encontrar pessoas com as DAEs (Dificuldades de Aprendizagem Específicas), como: Dislexia, Discalculia, Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno Obsessivo-compulsivo (TOC), entre outros. Considerando esse fato, o professor

deve ser crítico e consciente que não serão eficientes todas as metodologias, de forma igualitária, para todos os estudantes de uma mesma turma. Por esse motivo, é essencial que o ensino tenha abordagens diversificadas, utilize de ferramentas e recursos diversos, e considere os diferentes estilos de aprendizagem. Hudson explica:

Tais indivíduos não podem ser curados e não “superam” suas dificuldades, mas podem ser ensinados a descobrir uma série de estratégias de enfrentamento, alternativas para ajudá-los a assimilar e reter informações, passar nas provas e se tornar adultos bem-sucedidos (HUDSON, 2019, p. 12)

Outro ponto importante desta pesquisa está no fato de que é necessário considerar a Teoria de Inteligências Múltiplas em nossa prática. Esta teoria foi desenvolvida por Howard Gardner em 1983, em que o pesquisador defende a ideia de que não existem apenas duas inteligências, a referente a conhecimentos matemáticos e a de conhecimentos linguísticos. O autor defende outras seis inteligências: espacial, cinestésico-corporal, musical, interpessoal, intrapessoal e naturalista.

Partindo destas considerações, entendemos que em uma sala de aula podemos encontrar alunos diferentes com inteligências diversas, com estilos de aprendizagens diversos, cada um com suas individualidades. Não existe um aluno mais inteligente que outro, e sim inteligências e dificuldades diferentes. Um dos desafios da docência está em encontrar métodos de aprendizagens únicos, que trabalham e desenvolvem as inteligências de cada indivíduo, para que a aprendizagem possa ser motivadora para todos. Nesse caso, o lúdico pode se tornar essencial para diversificar esse ensino, desenvolver todas as inteligências, passar por todos os estilos de aprendizagem, e desenvolver os alunos que possuem dificuldades específicas de aprendizagem.

Podemos utilizá-lo com materiais geométricos, instrumentos musicais, construção de maquetes e cartazes, jogos de caça-palavras ou sudoku, escrita de textos e poesias, dinâmicas para trabalhar sentimentos e até mesmo a utilização da natureza, aulas ao ar livre e atividades com movimento. Todos esses métodos podem (e devem) ser utilizados não só em aulas para o público infantil, mas, também, em aulas para adultos.

É importante destacar que o professor deve tentar ao máximo criar um ambiente na sala de aula em que a aprendizagem possa ser construída de forma conjunta, em que o diálogo aberto possa prevalecer. Citando Confortin (2014):

Deve-se levar em conta possibilidades de criar espaços para discussões com os alunos de forma a considerar suas necessidades; levar em conta que a experiência é a fonte

mais rica para a aprendizagem de adultos que são motivados a aprender conforme vivenciam necessidades e interesses. (CONFORTIN, 2014, p. 9)

Ao diversificarmos as abordagens e os métodos, ao apresentarmos ferramentas diversas, ao estimularmos o papel ativo dos estudantes, teremos mais chances de que todos aprendam os conteúdos propostos, de que todos desenvolvam habilidades e adquiram conhecimentos. Quando olhamos para os estudantes e damos importância para suas especificidades, suas dificuldades, seus gostos e o que os motiva, criamos um ambiente seguro para que cada um se expresse, cresça, desenvolva e sejam ativos em suas aprendizagens.

3. ANÁLISE DE MATERIAIS

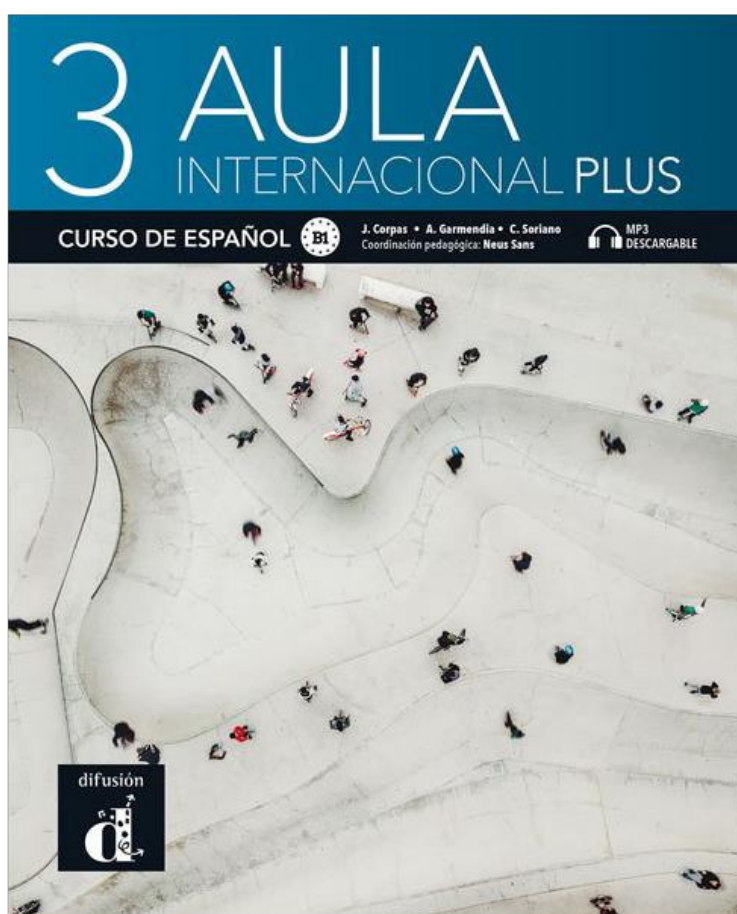
A análise de materiais didáticos permite a observação da existência ou não do lúdico e como esse lúdico é abordado. Qual elemento lúdico o livro utiliza? Apenas vídeos e música? apenas no design de suas páginas? Ou também apresenta jogos e dinâmicas? O material apresenta um teor rígido e engessado, ou é mais fluído e trabalha conteúdos diversos para atingir cada aluno? O material motiva? De que maneira? O aluno pode exercer sua autonomia? A partir da análise de dois materiais de diferentes editoras de nível B1, poderemos responder a estas perguntas e traçar comentários críticos sobre cada material de ensino de língua espanhola para adultos.

Escolhemos para esta análise dois materiais de nível B1 para vermos que o uso de elementos lúdicos não está presente apenas em níveis iniciais de ensino da língua espanhola, também encontramos em níveis mais avançados para adultos. Antecipamos que o lúdico não será encontrado nesses materiais através de jogos, e sim através da utilização de recursos tecnológicos como vídeos, curtas-metragens, mapas, nuvens de palavras, no uso real da língua, no caráter “menos rígido” e nos exercícios de utilização da criatividade.

3.1 Aula Internacional Plus 3

O primeiro material a ser analisado é o *Aula Internacional Plus 3* dos autores Jaime Copas, Agustín Garmendia e Carmen Soriano, que foi publicado em 2021 pela editora *Difusión* e se trata de um dos materiais mais recentes dessa editora (FIGURA 1). Seu aspecto atual é perceptível em todas as suas páginas, pois além de conteúdos como personalidades famosas desta década e temas como a pandemia do COVID-19, o material também apresenta muitos recursos tecnológicos como vídeos, curtas-metragens, textos encontrados em meios digitais, entre outros, recursos considerados lúdicos e motivadores.

Figura 1: Aula Internacional Plus 3



Fonte: Aula Internacional Plus 3 (2021)

O livro trabalha com o enfoque comunicativo, apresenta diferentes recursos para diversificar o ensino-aprendizagem e funciona com distintos estudantes, jovens e adultos, de nível B1. Logo nas primeiras páginas encontramos algumas explicações sobre as atividades e ferramentas utilizadas nesse material para a construção da aprendizagem dos alunos (FIGURA 2). Cada ícone indica um recurso diferente como áudios, vídeos, exercícios gramaticais, consultório gramatical, recursos digitais, textos alternativos, etc.

Figura 2: Aula Internacional Plus 3





Fonte: Aula Internacional Plus 3

Uma particularidade desse material é a presença de áudios com diferentes variantes da língua espanhola, sendo apresentado com um ícone com as iniciais de cada país. No exercício 2E (página 40, unidade 3), por exemplo, podemos encontrar dois ícones, o primeiro indica que, para o exercício, os alunos devem ouvir um áudio e o segundo indica a presença de um áudio alternativo em que se pode escutar a variante do espanhol falado na Colômbia, indicada com a sigla do país “CO” (FIGURA 3). Todas as unidades apresentam pelo menos

um áudio com uma versão alternativa, por exemplo na unidade 9 em que é trabalhada a variação do espanhol da Venezuela (FIGURA 4).

Figura 3: Áudio alternativo – Unidade 3



E.  14  ALT/CO Vas a escuchar a dos personas que han leído el artículo y hablan de algunos aspectos que les parecen controvertidos. Completa la tabla.

	¿DE QUÉ TEMAS HABLAN?	¿QUÉ DICEN?
1.		
2.		


F. ¿Qué opinión tienes tú de lo que comentan las personas en la grabación de E?

Fonte: Aula Internacional Plus 3

Figura 4: Áudio alternativo – Unidade 9

B.  52-53  ALT/VE Leo y Ana llevan tres años juntos. Un amigo les ha hecho preguntas, por separado, sobre su vida de pareja. Anota en la tabla qué cuenta cada uno de ellos.

	¿Qué le gusta de su pareja?	¿Qué no le gusta de su pareja?	¿Qué cree que le gusta a su pareja de él / ella?	¿Qué cree que no le gusta a su pareja de él / ella?
1. Leo habla de Ana				
2. Ana habla de Leo				
C. ¿Crees que se conocen bien? ¿Por qué?				
D. ¿Con cuál o cuáles de los adjetivos de carácter de A definirías a Leo y a Ana? ¿Por qué?				



132 ciento treinta y dos

Fonte: Aula Internacional Plus 3

Outra inovação presente em *Aula Intenacional Plus 3* são vídeos curtos chamados "cápsula de fonética" e "cápsula de ortografia", onde os alunos podem ampliar seus


conhecimentos sobre a língua espanhola e desenvolver a pronúncia e escrita na língua (FIGURA 5).

Figura 5: Cápsula de Fonética 2 (pág. 43)

C. Fíjate en cómo se forma el futuro y clasifica los verbos en **negrita de A** en regulares e irregulares.

	REGULARES			IRREGULARES
	HABLAR	BEBER	ESCRIBIR	SALIR
(yo)	hablaré	beberé	escribiré	saldré
(tú, vos)	hablarás	beberás	escribirás	saldrás
(él / ella, usted)	hablará	beberá	escribirá	saldrá
(nosotros/as)	hablaremos	beberemos	escribiremos	saliremos
(vosotros/as)	hablaréis	beberéis	escribiréis	saldréis
(ellos/as, ustedes)	hablarán	beberán	escribirán	saldrán

REGULARES	ser, ...
IRREGULARES	



D. En parejas, intentad conjugar los verbos irregulares que habéis encontrado en C.

- Hacer: haré, harás, hará...
- Haremos, haréis, harán...

Fonte: Aula Internacional Plus 3

Analisaremos a unidade 3 intitulada “*Mañana*”, na qual serão trabalhadas ações e situações futuras, expressar condições e formular hipóteses sobre o futuro. Na parte gramatical, a unidade trabalhará: “*Si + presente de indicativo*”, “*Futuro simple*”, “*Seguramente/ seguro que/ probablemente + futuro*” e “*Marcadores temporales*”.

A primeira página da unidade é apresentada com imagens de cidades do futuro (FIGURA 6). Essas imagens introduzem o tema que será trabalhado na unidade, além de compor as imagens para o exercício 1, “*Las ciudades del futuro*”. Imagens e cores podem motivar os alunos, por isso sua importância no início de cada capítulo.

Figura 6: Mañana

3 MAÑANA

EN ESTA UNIDAD VAMOS A
HACER UN CARTEL CON LAS ADVERTENCIAS QUE HACE LA CIENCIA FICCIÓN SOBRE EL FUTURO

AUDIOS, VIDEOS, DOCUMENTOS ALTERNATIVOS, ETC., DISPONIBLES EN **campus de difusión**

RECURSOS COMUNICATIVOS

- hablar de acciones y situaciones futuras
- expresar condiciones
- formular hipótesis sobre el futuro

RECURSOS GRAMATICALES

- si + presente de indicativo, futuro
- el futuro simple
- seguramente / seguro que / probablemente + futuro
- marcadores temporales

RECURSOS LEXICOS

- retos del futuro
- cada vez más / menos
- tecnología y ciencia

REPORTAJE

CIUDADES DEL FUTURO

Según los expertos, el 66% de la población mundial vivirá en ciudades antes de 2050. Pero ¿cómo serán las ciudades del futuro?

Empezar

1. LAS CIUDADES DEL FUTURO

A. En un reportaje sobre las ciudades del futuro, una revista ha publicado las imágenes de la izquierda. ¿Con qué imagen relacionas cada una de estas ideas?

1. Viviremos en rascacielos y entre ellos habrá muchas zonas verdes y huertos solares.
2. Habrá autopistas debajo del mar.
3. Algunas ciudades flotarán en el mar.
4. Aparcaremos los coches en parking automáticos, situados fuera de las ciudades. En las ciudades casi no habrá coches.
5. El cielo estará lleno de drones, que usaremos para transportar todo tipo de cosas (comida, paquetes, equipaje...).
6. Los edificios tendrán muchos árboles y plantas.

B. ¿Cuál de las afirmaciones anteriores crees que es más probable? Y tú ¿cómo te imaginas la ciudad del futuro?

- Yo creo que en las ciudades del futuro no habrá más zonas verdes.
- Yo estoy segura de que sí.
- Yo también creo que sí. Y, además, probablemente también habrá huertos para cultivar frutas y verduras...

Fonte: Aula Internacional Plus (2021)

Para finalizar a seção, o material apresenta um exercício intitulado “Construindo el Léxico” com objetivo de trabalhar os principais vocabulários e estruturas gramaticais presentes nesta unidade, fazendo com que o aluno fale ou escreva sobre esses temas. Essa segunda parte desenvolve as quatro competências da língua: a leitura, a oralidade, a escrita e a audição.

Podemos observar, a partir dessa primeira parte do livro, que os autores se preocuparam com a estética do material: as páginas não são carregadas de informação, os conteúdos são acrescentados aos poucos, as cores e as imagens foram bem escolhidas e distribuídas.

O exercício 3 traz um texto “*Las predicciones futuristas que se hicieron en el pasado*”, em que os alunos devem ler e responder oralmente às perguntas: “¿Qué predicciones se han cumplido?”, “¿Cuáles no?”. Esse texto introduz os verbos no futuro do indicativo, para que na página seguinte sejam trabalhados os verbos.

Para trabalhar o futuro do indicativo, o material traz um exercício de interação social e criatividade (FIGURA 7). No quadro da esquerda são apresentados vários substantivos e no quadro da direita, vários verbos. Os alunos devem relacionar um substantivo com um verbo e criar previsões sobre o futuro, que podem ser possíveis ou totalmente improváveis.

Esse exercício é um ótimo exemplo de uma atividade séria, para ser feita com adultos, mas que pode ser divertida e inclusive engraçada, dependendo da criatividade das frases criadas.

Figura 7: Exercício 3E (pág. 43)

E. En grupos, vais a jugar a hacer predicciones (posibles o disparatadas) combinando una palabra o dos de cada caja. ¿Tus compañeros/as creen que sucederán?

• perros	• agua	• bosques	• comer	• ser	• ir
• mujeres	• oficinas	• robots	• tener	• estar	• aprender
• coches	• hoteles	• niños	• hacer	• haber	• vivir
• edificios	• playas	• planetas	• poder	• hablar	• inventar
• océanos	• escuelas	• países	• poner	• existir	• viajar
• aviones	• sol	• lluvia	• trabajar	• beber	• desaparecer

Para comunicar

- Seguro que sí.
- Es muy / bastante probable.
- No creo.
- No me parece nada probable.

Ejemplos de frases:

- **Beberemos agua del mar.**
- **Es bastante probable, creo. Agua del mar, pero sin sal.**
- **Los perros podrán hablar.**
- **Uf, no creo.**

cuarenta y tres 43

Fonte: Aula Internacional Plus (2021)

A unidade segue com muitos exercícios em que os alunos devem trabalhar o tempo futuro, sempre trazendo imagens e atividades em grupo. A parte de explicação gramatical vem junto da unidade e também é apresentada de forma orgânica e utilizando cores, fontes diferentes, em negrito e itálico, para que se possa diferenciar o exemplo da explicação e para destacar o verbo estudado (FIGURA 8).

Figura 8: Gramática

Léxico

RETOS DEL FUTURO / MÁS EL 15-36

Reducir: la contaminación, los accidentes de tráfico

Curar / prevenir: el cáncer, el Alzheimer, la diabetes

Acabar con: la violencia, las guerras, el desempleo

Frejar: el calentamiento global, el crecimiento de la población, el envejecimiento

Aumentar: la seguridad, la esperanza de vida

CADA VEZ MÁS / MENOS / MÁS EL 17

Usamos **cada vez más** para expresar que algo tiende a crecer gradualmente. Existen **cada vez más** plataformas de televisión online. (= El cambio ya se nota ahora).

Cada vez habrá más programas de educación online. (= El cambio se notará en el futuro).

Usamos **cada vez menos** para expresar que algo tiende a reducirse gradualmente. **Cada vez hay menos** coches. (= El cambio ya se nota ahora). **Hubo cada vez menos** coches en las ciudades. (= El cambio se notará en el futuro).

TECNOLOGÍA Y CIENCIA

ESPECIALIDADES	PROFESIONES	ACCIONES	OBJETOS
(la) robótica (la) nanotecnología (la) biotecnología (la) energía (la) genética (la) inteligencia artificial (la) realidad virtual	diseñadora de órganos desarrollador o arquitecta de realidad aumentada analista de big data experta en impresión 3D piloto de drones especialista en ciberseguridad especialista en inteligencia artificial ingeniera de robótica	diseñar órganos modificar genes pedicular implantar microchips instalar sensores inteligentes	impresora 3D robot nanorobot microchip coche autónomo drón

Gramática y comunicación 3

HABLAR DEL FUTURO P. 203-204

Con frecuencia, usamos el presente de indicativo para referirnos al futuro, sobre todo cuando se trata de un futuro inmediato, cuando presentamos el resultado de una decisión firme o queremos garantizar el cumplimiento de una acción.

• **Esto es lo que me quedo** en casa. **No tengo** ganas de salir.
• **No me preocupas**. **Te hablo** con ella y **yo le digo**.

También es muy frecuente referirse al futuro mediante la construcción **ir + infinitivo**, sobre todo para hablar de decisiones, de planes o de acciones futuras muy vinculadas con el momento en el que hablamos.

• ¿**Qué vais a hacer** este fin de semana?
• **Vamos a ir** a la playa.

Usamos el futuro simple cuando queremos hacer predicciones o suposiciones sobre el futuro.

Este año **habrá** más días festivos escolares.
Mañana **subirán** las temperaturas.
Creo que en el futuro **habrá** menos contaminación que ahora.
En el español de América, el futuro simple es menos frecuente que en el de España; en su lugar, se utiliza generalmente **ir + infinitivo**.

FUTURO SIMPLE: VERBOS REGULARES

El futuro simple se forma añadiendo las siguientes terminaciones al infinitivo.

HABLAR
(yo) hablaré
(tú, vos) hablarás
(él / ella, usted) hablará
(nosotros/as) hablaremos
(vosotros/as) hablaréis
(ellos/as, ustedes) hablarán

FUTURO SIMPLE: VERBOS IRREGULARES

Todos los verbos que tienen la raíz irregular en futuro simple tienen las mismas terminaciones: **-é, -ás, -á, -emos, -éis, -án**.

tener → **tendrá**; poder → **podrá**; querer → **querrá**
salir → **saldrá**; venir → **vendrá**; saber → **sabrán**
haber → **habrá**; hacer → **habrá**
poner → **pondrá**; decir → **dirá**

MARCADORES TEMPORALES PARA HABLAR DEL FUTURO / MÁS EL 19

este año / mes / siglo / ...
esta mañana / tarde / noche / semana / ...
dentro de dos años / unos años / ...
el lunes / mes / año / ... **quedamos**
el lunes / mes / año / ... **podrá**

El año que viene acabará la carrera.
Dentro de dos años por aquí pasará una carretera.
En los próximos años / En las próximas décadas subirá el nivel del mar.

RECURSOS PARA FORMULAR HIPÓTESIS SOBRE EL FUTURO P. 284, 301

seguramente	seguro que	
probablemente	supongo que	+ futuro simple
posiblemente		

Seguramente las ciudades serán más sostenibles.
Probablemente tendremos coches eléctricos.
Es probable que gane las elecciones.
Supongo que dentro de diez años casi todo el mundo **hablará** inglés.
Supongo que se **encontrará** una vacuna para el coronavirus.

EXPRESAR UNA CONDICIÓN P. 277

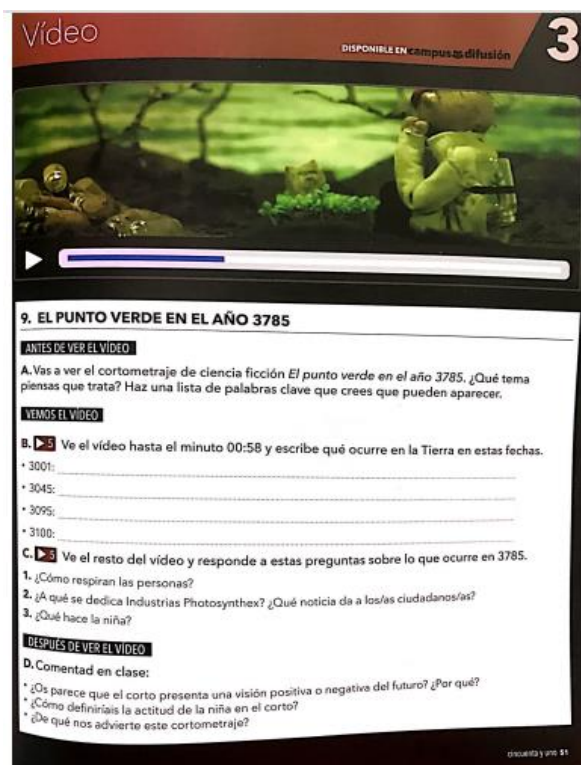
SI + PRESENTE, FUTURO
Si se acaban los combustibles fósiles, **tendremos** que usar energías renovables.

SI + PRESENTE, PRESENTE
Si me dejan trabajar, **me voy** a vivir a otro país.
La construcción **si** + presente, presente, cuando se utiliza para hablar del futuro, sugiere que existe una decisión firme o un grado alto de seguridad. Esta construcción también puede usarse para hipótesis de carácter general que no se refieren a un momento concreto.
Si se **acaban** los combustibles fósiles, **no se dejan** circular por la ciudad.

Fonte: Aula Internacional Plus 3 (2021)

Em cada unidade de *Aula Internacional Plus 3*, é trabalhado no mínimo um vídeo. Na unidade 3, são trabalhados dois: o primeiro sobre os empregos que ainda existirão no futuro e o segundo se encontra na última página da unidade, e se trata de um curta-metragem de ficção científica chamado “*El punto verde en el año 3785*” (FIGURA 9 e 10). O primeiro vídeo é utilizado para introduzir vocabulários e o assunto que os estudantes devem discutir nos próximos exercícios. Já o curta-metragem, que pode ser encontrado no *Youtube*, possui uma atividade para fazer antes de ver o vídeo, uma atividade em que os alunos devem rever o vídeo e outro para depois do vídeo. Essa seção do livro trabalha a audição, a escrita e a fala, e aborda temas atuais e de importância social e ambiental, partindo de temas transversais.

Figura 9: Atividade com o curta-metragem



The image shows a video player interface. At the top, it says 'Video' and 'DISPONIBLE EN CAMPUS DE DIFUSIÓN' with a large number '3'. Below the video player, there is a section titled '9. EL PUNTO VERDE EN EL AÑO 3785'. Underneath, there are three sections of activities: 'ANTES DE VER EL VIDEO', 'TEMOS EL VIDEO', and 'DESPUES DE VER EL VIDEO'. The 'ANTES DE VER EL VIDEO' section asks the student to watch the video and list key words. The 'TEMOS EL VIDEO' section has two parts: B and C. Part B asks the student to watch the video until 00:58 and write what happens in the year 3001, 3045, 3095, and 3100. Part C asks the student to watch the rest of the video and answer questions about the year 3785. The 'DESPUES DE VER EL VIDEO' section asks the student to comment in class about the video's vision of the future and the attitude of the girl in the video.

Fonte: Aula Internacional Plus 3 (2021)

Figura 10: Curta-metragem “*El punto verde en el año 3785*”



B1 PLUS - LECCION 7 - EL PUNTO VERDE EN EL AÑO 3785

225 visualizações · há 1 ano

Jose Manuel Aviles Leal



Fonte: Youtube

Na página anterior à última atividade do curta-metragem, o material apresenta outra atividade lúdica e comunicativa, em que os alunos devem pensar em livros, séries ou filmes de ficção científica para escrever como essas obras apresentam o mundo no futuro (FIGURA 11). Após isso, devem discutir com os colegas as advertências sobre o futuro feitas nas obras, e no final criar um cartaz, com todas as obras pensadas pelos alunos, com o título “*La ciencia ficción nos advierte que...*”. Os alunos podem utilizar os exemplos presentes no material para escrever e para criar o cartaz. Essa atividade trabalha a partir de recursos literários e cinematográficos, fazendo com que os alunos reflitam sobre as questões levantadas nas obras, utilizando a criatividade para desenvolver um texto e um cartaz com toda a turma.

Figura 11: Lo que dice la ciencia ficción

Practicar y comunicar

8. ALTI DIGITAL LO QUE NOS DICE LA CIENCIA FICCIÓN

A. Pensad en libros, series o películas de ciencia ficción o distópicos que conocéis. Vuestro/a profesor/a escribe los títulos en la pizarra.

- *Un mundo feliz*
- *Children of Men*
- *Her*
- *El cuento de la criada*

B. Ahora, formad parejas en las que los/as dos conozcáis por lo menos dos de las obras que habéis escrito en A. Describid el mundo que se muestra en ellas.

En *Children of Men*, de Alfonso Cuarón, se describe un mundo donde nadie es fértil y no nacen niños. La persona más joven de la Tierra tiene 18 años. La especie humana se va a extinguir. El Reino Unido es un Estado militarizado y con leyes de inmigración muy duras...

C. Leed las descripciones de las demás personas de la clase. ¿Qué advertencias sobre el futuro hace, en general, la ciencia ficción? En grupos, escribid vuestras ideas.

- Si seguimos contaminando el planeta, probablemente dentro de unas décadas habrá...

D. Poned en común con toda la clase lo que habéis escrito y, entre todos, haced un cartel con el título “La ciencia ficción nos advierte de que...”.

LA CIENCIA FICCIÓN NOS ADVIERTE DE QUE...

Si seguimos contaminando el planeta, probablemente dentro de unas décadas habrá muchos problemas de infertilidad.

Si no cuidamos nuestras relaciones personales, al final solo nos relacionaremos con nuestro ordenador.

Fonte: Aula Internacional Plus 3 (2021)

A partir da análise de apenas um capítulo do material, podemos notar a presença de exercícios diversos, que trabalham com todas as competências do ensino, não apenas a

comunicativa. O material também mostra a importância em trazer textos e vídeos atuais, que se aproximam da vivência dos alunos, para que dessa forma possam opinar e desenvolver textos, materiais e diálogos. *Aula Internacional Plus 3* dá todas as ferramentas e guia o professor em suas aulas, porém, vendo a necessidade da turma ou do aluno, o profissional pode ampliar o ensino e criar diversas atividades lúdicas a partir do material.

3.2 Experiencias Internacional 3

No material *Experiencias Internacional 3* (FIGURA 12), também de nível B1, analisaremos, a fim de comparação, a unidade 8 intitulada “¿Cuidas el medio ambiente?”. Esta unidade trabalha quase os mesmos temas analisados no livro anterior: falar sobre a mudança climática e o consumo responsável e diferentes tipos de energia. Além disso, nas questões gramaticais, este material trabalhará: “*Si+ presente, futuro o imperativo*”, “*Cuando + subjuntivo*”, “*Para y para que*”, “*Adjetivos antepuestos: buen, mal, gran*” e “*Conectores causales*”.

Figura 12: Experiencias Internacional 3



Fonte: Experiencias Internacional 3 (2022)

Experiencias Internacional 3, dos autores Encina Alonso, Geni Alonso e Susana Ortiz, com primeira edição em 2021 e segunda edição em 2022, da editora *Edelsa*, também conta com conteúdos muito atuais e que se aproximam dos alunos. Trabalha com o enfoque comunicativo e o ensino de gramática pelo modo indutivo. Assim como no livro anterior, as primeiras páginas contam com imagens e um primeiro exercício para introduzir o tema a ser trabalhado (FIGURA 13). As imagens apresentadas logo nas primeiras páginas da unidade abordam temas atuais que o aluno adulto é capaz de opinar, já que tem contato com esses temas todos os dias nas ruas, vê na televisão, lê em jornais, conversa com pessoas. É importante que o aluno aprenda a opinar sobre esses temas na língua estrangeira que está aprendendo, por esse motivo o material aborda e desenvolve essa parte comunicativa.

Figura 13: Primeiras páginas



Fonte: *Experiencias Internacional 3* (2022)

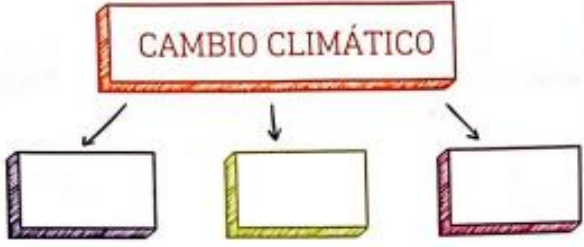
Em comparação ao *Aula Internacional Plus 3*, este material apresenta mais informações por páginas, mais cores e não apenas fotos, mas também desenhos, contemplando, dessa forma, outras inteligências e estilos de aprendizagem. É interessante destacar que em muitos momentos *Experiencias Internacional 3* utiliza fontes coloridas e diversas que simulam a escrita à mão, para destacar que aquele exercício se trata de um exercício mais criativo.

Podemos observar esse fator, por exemplo, no exercício 1 em que é apresentado o termo “cambio climático” com letras diferentes de outras presentes no exercício, apresenta também cores e caixas retangulares para que os alunos escrevam nelas. (FIGURA 14).

Figura 14- Exercício 1

1 EL CAMBIO CLIMÁTICO

A. En parejas, escribe tres palabras que asocias con cambio climático. ¿A quién crees que afecta más?



B. Muchos jóvenes son conscientes de los efectos del cambio climático y se manifiestan por ello. Relaciona las palabras marcadas con una expresión similar.

a. Los jóvenes **se han plantado** ante los políticos.
 b. Fiden que arreglen **el estropicio** que han creado sus malas políticas.
 c. Los líderes estudiantiles, **rodeados de** sus compañeros, han ido al Parlamento.
 d. Han dejado las aulas vacías por **una huelga**.
 e. Ellos **están comprometidos con** el medio ambiente y el planeta.
 f. Han salido a la calle para **manifestarse** en contra de la contaminación.

C Acompañados de
 a Han protestado, han dicho «basta»
 b El problema
 f Mostrar públicamente su oposición
 d No ir a clase o al trabajo para protestar
 e Estar a favor y actuar con responsabilidad

Fonte: Experiencias Internacional 3 (2022)

No exercício 2, encontramos um ótimo exemplo de atividade motivadora e criativa, e que também utiliza a gramática. Após a leitura de um texto sobre a ativista ecologista Greta Thunberg (FIGURA 15), os alunos devem ler frases que utilizam o futuro e o subjuntivo, e criar slogans a partir dessas frases (FIGURA 16). O exercício é apresentado com desenhos de pessoas segurando cartazes como se fosse de manifestações, dessa forma, os alunos devem utilizar do lúdico e da criatividade para criar os slogans. Nessa atividade, o professor pode

estimular que os alunos criem cartazes reais, como os exemplos trazidos no livro, aproximando o estudado com a realidade dos alunos.

Figura 15- Texto sobre Greta Thunberg



Las Noticias

INTERNACIONAL

GRETA THUNBERG, LA ACTIVISTA ECOLOGISTA DE 16 AÑOS QUE SE PLANTA ANTE LA UE

«Hemos empezado a limpiar su estropicio y no pararemos hasta acabar»

La activista sueca ha participado en el Consejo Económico y Social de la UE y ha criticado, rodeada de compañeros, la actitud de los políticos allí presentes.

«Hacemos huelga porque hemos hecho nuestros deberes, háganlos ustedes y escuchen a los científicos», ha dicho Thunberg ante el presidente de la Comisión Europea, Jean-Claude Juncker.

«No quiero que estéis esperanzados. Quiero que sintáis pánico, que sintáis el miedo que yo siento cada día. Y después quiero que actuéis», dijo en enero en Davos.

Bruselas vive todas las semanas movilizaciones de estudiantes comprometidos en la lucha contra el cambio climático. Y este jueves, como cada jueves, se han manifestado por las calles de la capital comunitaria, pero antes han participado en la asamblea mensual del Consejo Económico y Social Europeo, donde Greta Thunberg ha tomado la palabra.

Fonte: Experiencias Internacional 3

Figura 16- Exercício 2 (pág. 91)

2 TODOS SOMOS RESPONSABLES

A. Miles de personas en todo el mundo apoyan la iniciativa de Greta Thunberg y se manifiestan cada jueves. Estas son algunas de las frases que han pensado.

a. ¿Puedes crear eslóganes como los de los ejemplos? Posibles respuestas



1 Si se cortan tantos árboles, pronto la tierra será un desierto.
Sin árboles, todo desierto.

2 Si te gusta el mar, cuidalo. No utilices plásticos.
El mar odia el plástico.

3 Cuando suba el nivel del mar, muchos lugares habitados desaparecerán.
Fin de las costas.

4 Si los animales marinos comen plástico, se morirán.
El plástico mata.

5 Cuando la tierra se caliente más, habrá más sequías e inundaciones. Grandes problemas con el agua.

6 Si quieres un planeta limpio, no lo ensucies.
No a la basura.

7 Si sueñas con un planeta mejor, actúa ya.
¡Actúa!

8 Si consumimos peces que han comido microplásticos, habrá nuevas enfermedades.
¡Cuidado con lo que comes!

b. Ahora, completa la información y escribe ejemplos para cada tipo de frase.

Las oraciones con <i>si</i> y con <i>cuando</i> para hablar del futuro		
• <i>Si</i> + presente, futuro	Plantea una hipótesis que puede tener consecuencias en el futuro.	En el mar hay plásticos. Si los animales se los comen, se morirán.
• <i>Si</i> + presente, imperativo	Plantea una hipótesis para dar un consejo o hacer una recomendación.	Si quieres un planeta limpio, no lo ensucies.
• <i>Cuando</i> + subjuntivo + futuro	Anuncia una consecuencia que se va a producir en un momento del futuro.	El calentamiento global es ya un hecho. Cuando la tierra se caliente más todavía, habrá más huracanes.

Fonte: Experiencias Internacional 3 (2022)

A unidade apresenta diversos gêneros textuais, como notícias, panfletos, propagandas, sites na internet e artigos, aproximando, dessa forma, da realidade e do cotidiano dos alunos. A parte de explicação gramatical e os exercícios para fixação estão presentes junto à unidade, antes das últimas páginas da unidade (FIGURA 17).

Figura 17: Exercícios gramaticais

2. Necesitamos un bueno/bueno servicio de metro.
 3. Puede ser un mal/malo momento para tomar decisiones.
 4. La buen/buena opción es compartir coche.
 5. Ir en bici es una buen/buzna manera de hacer ejercicio.
 6. Reducir el tráfico es una mal/malá idea. Hay que prohibirlo.

7 Completa con estos verbos en la forma correcta.

desenchufar | apagar | cerrar | ahorrar
 cargar | enchufar | consumir | malgastar

1. _____ Cierra _____ el grifo mientras lavas los platos.
 2. Tienes que _____ apagar _____ el ordenador por la noche.
 3. Si llevas tu propia bolsa a la compra, ahorrará _____ mucho plástico.
 4. ¿Dónde puedo _____ enchufar _____ el cable? No tengo batería.
 5. Recuerda _____ desenchufar _____ los aparatos eléctricos cuando te vas de viaje.
 6. Baja la calefacción, no _____ malgastes _____ energía. Hace demasiado calor.
 7. ¡Ay!, se me ha olvidado _____ cargar _____ mi móvil. ¿Tienes un cargador?
 8. No podemos _____ consumir _____ tanta carne. Es muy malo para el medio ambiente.

8 Elige la opción correcta.





1. Hay más huracanes y ciclones porque/por los océanos se han calentado mucho.
 2. Tenemos que actuar ya, como porque el medio ambiente no puede esperar más.
 3. La televisión consume energía si está enchufada. Por consume, desenchúfala.
 4. Por veo que no estás utilizando el cable, lo voy a usar yo.
 5. Como por la mala utilización del plástico, tenemos muchos problemas.
 6. Por el consumo de energía es excesivo, hay que tener más cuidado.

CREA TU PROPIO DICCIONARIO

Los cuatro elementos

Clasifica estas palabras en uno de estos cuatro elementos. Añade alguna más.

Ciclones | Combustibles fósiles | Emisiones de gases
 Energía de biomasa | Energía eólica | Energía hidráulica
 Huracanes | Inundaciones | Inundaciones
 Sequía | Contaminación atmosférica

 aire ción emisión de gases energía eólica huracanes contaminación atmosférica	 tierra combustibles fósiles energía biomasa	 fuego incendios	 agua energía hidráulica inundaciones sequía
--	---	---	--

Más allá de las palabras

Los sinónimos y antónimos

Los sinónimos son palabras que tienen el mismo significado: *subir y ascender*
 Los antónimos son palabras que tienen un significado contrario: *subir y bajar*

Con el diccionario o buscador, escribe...

los sinónimos de...	los antónimos de...
continuar seguir/mantenerse	caro barato
expandirse extenderse	limpio sucio
aumentar crecer	duradero perjudicial
bajar descender/disminuir	calentarse enfriarse
malgastar desperdiciar	parar seguir/continuar
desenchufar desconectar	limpiar ensuciar

actividad 3 | 97

Fonte: Experiencias Internacional 3

Para finalizar a unidade 8, encontramos uma seção intitulada “Experiencia cultural”, onde é apresentado um texto e dois exercícios sobre o texto (FIGURA 18). Na página seguinte, com o nome de “Mis experiencias”, os estudantes devem produzir um artigo sobre o meio ambiente, com o objetivo de concluir todas as informações, ideias e aprendizagens trabalhadas nessa unidade. “Mis experiencias” conta com um design diferente de todos outros exercícios, simulando que os alunos estão escrevendo em seus próprios cadernos. Cada unidade apresenta esta seção com o mesmo design, mas com atividades diferentes, sempre com a intenção de ser uma produção final do aluno, em que ele pode inclusive utilizar outros materiais como lápis de colorir, canetas, tesoura e cola.

Este exemplo de atividade traz o lúdico de forma séria e comprometida. Os alunos estarão lendo vários gêneros de textos, falando na língua espanhola, produzindo outros textos,

escutando áudios, para que no final possam concluir seu aprendizado com uma atividade manual e criativa.

Figura 18: Experiência Cultural

EXPERIENCIA CULTURAL

La energía del sol y del viento

España es uno de los países europeos con más horas de sol al año. Por esta razón, sería lógico pensar que también es uno de los países con más producción de energía solar. Desgraciadamente, no es así. Aunque hubo un gran impulso a principios de este siglo y se empezó a la cabeza de la investigación y desarrollo, el tema no evolucionó. Las razones principales son políticas y económicas, ya que es más complicado con otros tipos de energía (seguros acuerdos con grandes compañías eléctricas que producen energía nuclear, térmica o nuclear). Si se importa la energía solar más barata para los ciudadanos, muchas empresas empezaron a perder dinero. Esperemos que la situación mejore y que en un futuro próximo la energía solar sea nuestra producción de energía principal. En América Latina sucede lo mismo, la energía solar gana terreno, sobre todo en Chile, pero hay mucho camino por recorrer.

España es también productora de energía eólica. Es el tercer país en instalaciones de esta energía del mundo, por detrás de Alemania y Estados Unidos. Este tipo de energía es uno de los más antiguos, y siguen recordando las funciones mecánicas de viento contra los que luchaba Don Quijote? Hoy en día los molinos son muy diferentes, pero se siguen utilizando y se pueden utilizar más. Esperamos que esto se haga realidad. Los molinos modernos de viento son parte de los paisajes de España.

En América Latina varias zonas de la región están utilizando cada vez más la energía eólica. México es el segundo mayor mercado para la energía eólica, sobre todo en la parte sur del país, donde las condiciones de viento son más favorables. Costa Rica, con un fuerte compromiso con las energías renovables, ha instalado el mayor número de turbinas de energía eólica en América Central, seguida de cerca por Honduras. Chile y Argentina están invirtiendo en este tipo de energía... No obstante, sigue siendo un recurso poco explotado en la región, especialmente en relación con tu energía potencial.

01 Después de leer este artículo, si estas frases son verdaderas o falsas.

Falso a. España es el país que produce más energía solar de Europa, debido a su número de horas de sol.

Falso b. La producción de energía solar en los países de habla hispana ha ido en aumento en los últimos años.

Verdadero c. La producción de energía solar se enfrenta con problemas por cuestiones políticas y económicas.

Falso d. Tanto en España como en América Latina, la energía eólica no es nueva.

02 ¿Conoces qué tipo de energía produce tu país? Coméntalo con tus compañeros.

Escribir un artículo sobre el medio ambiente

✱ Escribe un artículo con estos tres apartados:

- La que te preocupa a ti sobre el medio ambiente. (Utiliza frases con "si" y "cuando")
- Tus hábitos para proteger el medio ambiente. (Utiliza frases con "porque" y "como")
- La importancia que das tú a la conciencia medioambiental.

apoyado y número 1 99

Fonte: Experiencias Internacional 3 (2022)


Como atividade complementar, encontramos no final do material uma experiência audiovisual (FIGURA 19). Para a unidade 8, essa experiência está intitulada “Hablemos de los políticos” e encontramos um exercício para fazer antes de ver o vídeo, cinco exercícios para durante o vídeo, e um para depois de ver o vídeo. Essa atividade trabalha a audição, a fala e a escrita.

Figura 19: Hablemos de los políticos

VIDEO

¿Qué sabes de la política española?

Hablemos de los políticos



ANTES DEL VISIONADO

1 Antes de ver el video, en grupos, comentad estas cuestiones.

- ¿Cómo lo explicarías a un niño de una forma muy simple qué hacen los políticos?
- ¿Qué políticos españoles de los últimos diez años conoces?
- ¿Qué sueldo crees que cobra un político? ¿Tienen otros beneficios económicos? ¿cuáles?
- Imagina que eres un político, ¿qué es lo primero que cambiarías?

DURANTE EL VISIONADO

2 Varios niños intentan definir para qué sirven los políticos. Completa las frases. (hasta min 1:15)

Los políticos sirven para...

- que dirijan la política y los votos y todo eso.
- llevar el país en buena dirección.
- hacer Ciencia.

3 Estos políticos se mencionan en el video. ¿Con qué palabras los definen? (min 1:17 a 2:45)

Pedro Sánchez	Pablo Casado	Mariano Rajoy	Pablo Iglesias	Santiago Abascal
Es bastante alto y tiene algunas canas.	De mediana edad y muy serio.	Era el Presidente y lo despidieron. Está un poco gordito.	El de Podemos.	De Vox.

4 Sobre el sueldo de los políticos. (min 2:45 a 3:50)

- ¿Cuánto dinero (en euros) dicen los niños que cobran los políticos? Marca qué cantidades oyes.
100 300 1000 1200 1500 5000 20000 50000
- Un niño compara el sueldo de los políticos con el de su padre, ¿qué dice?
Dice que un político cobra más que su padre, porque oye que su padre siempre se queja de su sueldo y el político, no.

5 ¿Qué harían estos niños si tienen la oportunidad de ser políticos? Completa estas frases. (desde min 3:50)

Mauro: Haría un parque de escalada al lado de mi casa

Aitana: Haría un instituto en Monte Carmelo. Igualaría los pagos de mujeres y hombres y pondría el de Podemos en el gimnasio.

Isabel: Tendría más recreo

Gonzalo: Eliminaría de su vida la escalada, el brócoli y las frutas y pondría espaguetis, pizza, hamburguesa y patatas.

DESPUÉS DEL VISIONADO

6 Comenta en grupos: ¿cuáles crees que son los temas que más preocupan a los niños? ¿Qué aspectos de la política te parecen importantes conocer? ¿Por qué? ¿A qué edad y dónde se deberían aprender?

cierto selección y nueve **179**

Fonte: Experiencias Internacional 3 (2022)

Experiencias Internacional 3 explora o visual, os desenhos, as cores e os diversos gêneros textuais em suas unidades. O material se aproxima da realidade dos alunos, trabalha com diferentes tipos de exercícios e incentiva a criação de materiais pelos alunos. Cabe ao professor, como mediador e facilitador, incentivar os estudantes em suas produções e mostrar a importância das atividades trabalhadas no material.

3.3 Comparação final entre os dois livros didáticos

A partir das análises dos dois materiais de língua espanhola, ambos de nível B1 e utilizando a abordagem comunicativa e a gramática indutiva, abordando temas atuais, percebemos qual o objetivo das unidades estudadas. Apesar de não utilizarem jogos em seus exercícios, as duas unidades trazem vídeos, curtas-metragens, textos atuais, estéticas motivadoras e diferentes exercícios para trabalhar todas as habilidades da língua. Ademais, utilizam do tema “futuro” para estimular que os alunos criem cartazes, slogans e frases sobre o tema e contextualizam o ensino em situações reais de uso da língua.

Os dois materiais exploram a importância de vídeos e curtas-metragens, utilizados para ampliar o conhecimento, estimulando que os alunos reflitam, discutam e escrevam sobre o que viram e escutaram nos vídeos. A partir do audiovisual os alunos podem conhecer sobre os aspectos linguísticos, culturais e sociais. Ademais, o professor pode explorar, a partir dos vídeos, questões como: o tempo, as imagens, as vestimentas, questões históricas, etc. Desse modo, os recursos audiovisuais “apresentam a língua num contexto facilmente reconhecível, oferecem claras situações de comunicação, funções e objetivos específicos; as listas de interlocutores são facilmente reconhecíveis e facilmente utilizadas no processo comunicativo” (CONFORTIN, 2014, p. 16).

Os dois materiais dão condições para importantes reflexões e para que o conteúdo possa ser adaptado dependendo da turma ou do aluno, do tempo e da necessidade. A partir dessas unidades, é possível que o professor desenvolva jogos e dinâmicas abordando a temática sobre o futuro do planeta, e seja facilitador do processo de aprendizagem, dando autonomia para seus alunos.

A diferença entre os materiais está na disposição e ordem de seus exercícios, em como cada um aborda as questões gramaticais, na estética de cada material, nas temáticas de cada vídeo trabalhado. *Experiencias Internacional 3* deixa mais claro seu caráter lúdico através de suas imagens e propostas de exercício, como a presença de muitos exercícios para que os alunos usem da criatividade e desenvolvam cartazes e textos. Entretanto, ambos deixam claro o caráter sério de suas unidades, sem perder a empolgação e a motivação.

4. O LÚDICO EM RECURSOS TECNOLÓGICOS

Atualmente, com a exigência de um mundo mais globalizado, em que as tecnologias se tornam parte essencial do ensino, as visões e abordagens sobre a educação necessitaram sofrer mudanças. Muitos materiais como livros físicos em papel estão sendo substituídos por versões digitais utilizadas em computadores, *tablets* e celulares. A lousa de giz por um projetor ou lousa interativa *touchscreen*. Sem contar, nas novas modalidades de ensino híbrido e online, em que sem a tecnologia essa nova opção de ensino não poderia existir. A tecnologia traz vários avanços para a sociedade, e a educação não está alheia a isto. Temos mais acesso a conteúdos na internet, podemos utilizar vídeos, documentários, músicas, podcasts, filmes e livros digitais. Essas alternativas para o ensino de línguas estrangeiras são muito benéficas e podem desenvolver um ensino eficaz, no qual os alunos podem ter maior contato com outras culturas e outros modos de pensar, e tornar-se ativo em seu processo de aprendizagem.

Essa nova perspectiva de ensino afeta diretamente o ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE), pois atualmente existem muitas formas de ter contato com uma nova língua. Um exemplo são os aplicativos para aprender línguas como o *Duolingo*, *Babbel*, entre outros, que ensinam vocabulários e gramática através de jogos rápidos. Além disso, atualmente existem diversos aplicativos para treinar um idioma conversando com falantes nativos através de videochamadas e chats. Apesar de serem muito úteis e alternativas para quem não pode fazer um curso de idioma, esses aplicativos não substituem uma aula com interação entre aluno e professor, alunos e alunos e alunos e o mundo externo. Entretanto, esses recursos tecnológicos como o tradutor, dicionários online e aplicativos devem entrar na aula de maneira natural para que sejam usados de forma conveniente pelo aprendiz (CASSANY, 2022).

Demonstraremos nesta pesquisa alguns recursos tecnológicos modernos para utilização em sala de aula, a fim de acrescentar ao ensino e diversificar a aprendizagem. Cada recurso está apresentado com um QR Code que levará a atividade que poderá ser desenvolvida em sala de aula, assim como os aplicativos de ensino de língua: *Duolingo* (FIGURA 20) e *Babbel* (FIGURA 21).

Figura 20: Duolingo



Fonte: Duolingo

Figura 21: Babbel



Fonte: Babbel

A tecnologia está deixando a aprendizagem mais rápida e divertida, já que é mais fácil, por exemplo, utilizar um dicionário em um site ou aplicativo, do que consultar diversos dicionários impressos, presentes em uma biblioteca. Ela tornou acessíveis diversos materiais, livros, vídeos, áudios, filmes e músicas, sem a necessidade, muitas vezes, de pagar nada a mais por isso. Porém, apenas é acessível para aqueles que têm acesso à internet, a computadores e a celulares, e que são instruídos em como buscar por esses recursos e utilizá-los da melhor forma possível.

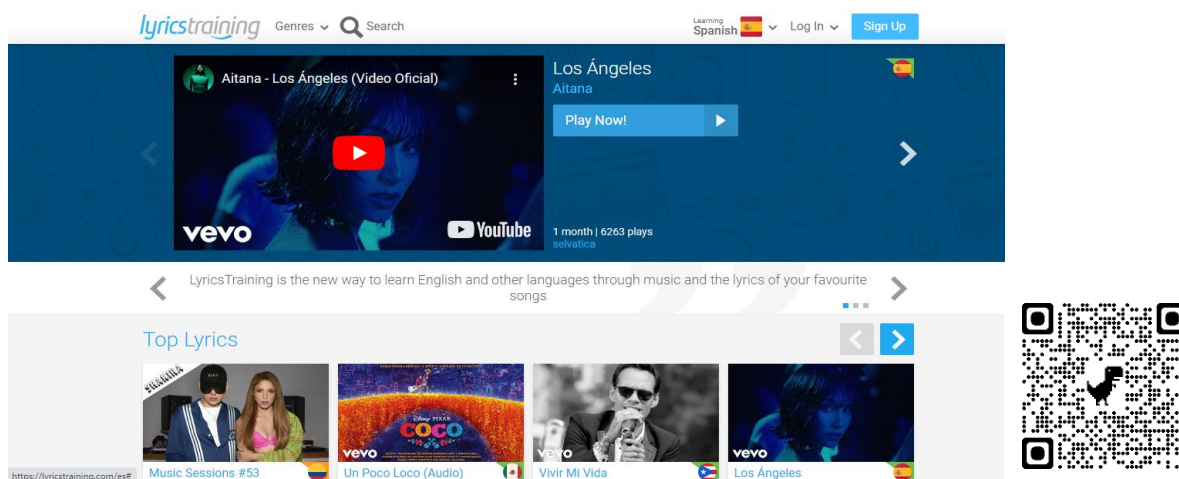
Nesse viés, percebe-se que o papel do professor passa por grandes mudanças, já que atualmente muitos conteúdos podem ser encontrados pelos alunos na internet, porém a tecnologia deve ser vista como um suporte, um auxílio à educação, e não um substituto do papel do professor. Como explica Daniel Cassany (2022), os educadores de uma língua

estrangeira como o espanhol foram convertidos em curadores desse ensino, pois devem selecionar os melhores conteúdos para seus alunos de acordo com o nível de aprendizagem de cada um, selecionar as melhores ferramentas, abordagens e métodos, e incentivar a comunicação, a interação e motivar esses alunos. Cassany (2022, p. 19) cita: “*Nos hemos convertido en curadores de contenidos, en mediadores de esos contenidos con el alumnado y en dinamizadores socioculturales, para dar a conocer al alumnado productos culturales de la lengua meta que puedan interesarle.*”

Pensando que nós, professores, temos o papel de curadoria dos melhores recursos e conteúdos para nossos alunos e que na internet podemos encontrar esses recursos lúdicos, separamos aqui quatro sites úteis, sérios e ao mesmo tempo divertidos, para dinamizar o ensino.

O primeiro se trata de um site chamado *Lyricstraining*, onde os alunos podem escolher a língua que querem estudar, digitar uma música ou o nome de um artista e assim encontram várias músicas em que poderão treinar a compreensão auditiva e também a escrita, se desejarem. O site conta com jogos utilizando músicas: os alunos devem escutar e escrever as palavras que faltam ou escolher uma palavra entre as que aparecem. Um ótimo site para diversificar o ensino, conhecer músicas, treinar a audição, a escrita e a leitura.

Figura 22: Lyricstraining

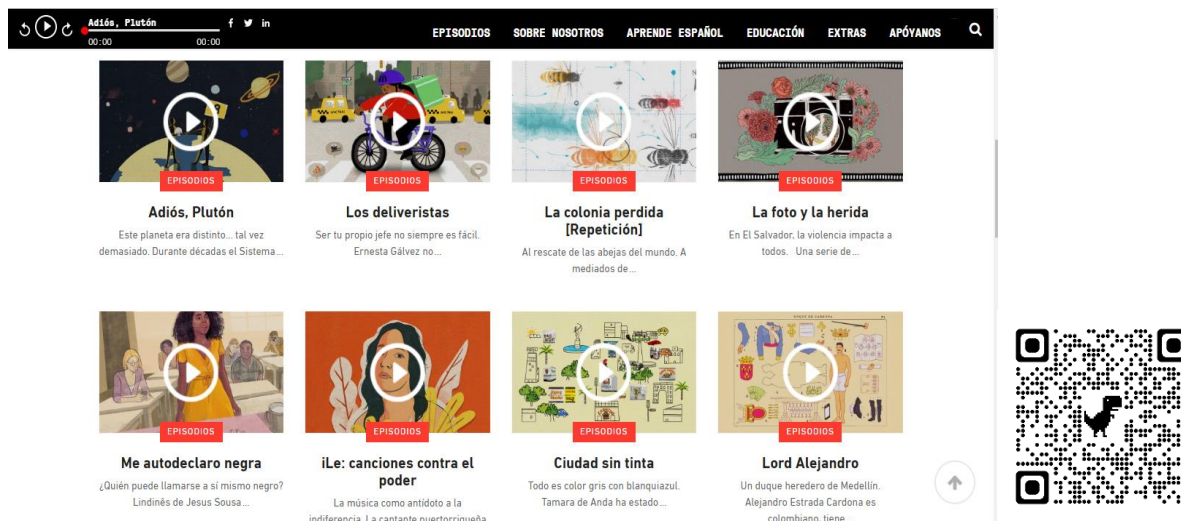


Fonte: Lyricstraining

O segundo é a *Radio Ambulante*, um podcast criado nos Estados Unidos para a comunidade latina e para pessoas que querem aprender o espanhol. Cada episódio do podcast conta a história real de alguma pessoa, alguma situação ou acontecimento em algum país da

América Latina. A partir desses áudios podemos ampliar vocabulários, conhecer sotaques e expressões em espanhol, e aprender mais sobre a cultura de cada país. Além disso, no site encontramos a transcrição do áudio.

Figura 23: Radio Ambulante



Fonte: Radio Ambulante

O terceiro se trata do site de desenvolver jogos interativos chamado *Interacty*. No site, o professor pode criar jogos como jogos da memória, flashcards, encontrar o par, quizz, entre outros para treinar conteúdos da língua. O professor pode, inclusive, estimular que seus alunos criem jogos, dessa forma estarão estudando enquanto produzem algo.

Figura 24: Interacty



Fonte: Interacty

E por último temos o *Quizlet*, um site onde se pode encontrar e criar flashcards sobre os conteúdos que estão sendo estudados. Os flashcards podem ser transformados em outros jogos diferentes, criando assim, com apenas um jogo, vários outros. *Quizlet* é uma ótima alternativa para dinamizar o ensino de uma forma mais prática para o professor, já que muitos jogos já estão prontos no site.

Figura 25: Quizlet



Fonte: Quizlet

A utilização desses sites não substitui o papel do professor, o papel do material didático e da interação social, porém são ótimas alternativas para diversificar o ensino, fixar conteúdos, aprender de uma forma divertida e estimulante, desenvolver as habilidades da língua e trazer mais recursos e ferramentas que enriquecem a aprendizagem de uma língua estrangeira.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos, a partir de nossa pesquisa, que os elementos lúdicos podem ser utilizados na educação não apenas através de jogos e brincadeira, mas também no uso de vídeos, curtas-metragens, atividades de criação, entre outros. O lúdico também deve estar, principalmente, na postura do professor em sala de aula: postura amigável, sem autoritarismo, dando espaço e voz para seus alunos, criando um ambiente descontraído em que o diálogo é essencial para manutenção de um ensino de qualidade.

Mesmo sendo visto com menos importância e seriedade, o lúdico pode desenvolver um papel importante no ensino de espanhol para adultos, já que cria um ambiente amigável e descontraído, motivando os estudantes e fazendo com que a sala de aula seja um ambiente tranquilo e um momento do dia menos estressante e rígido. Ademais, utilizando metodologias diversas no ensino de línguas, atingimos também estudantes diversos, com diversos tipos de aprendizagem e diversas inteligências, desenvolvendo cada um de forma específica.

A tecnologia chega como um suporte à educação, onde podemos encontrar diversos sites e aplicativos para diversificar o ensino usando jogos virtuais, por exemplo. Além disso, na internet podemos encontrar vários podcasts, vídeos, curtas-metragens, textos reais, áudios, entre outros recursos que enriquecem a aprendizagem, aproximando os estudantes do uso real da língua, das diferentes culturas e de seus costumes. Nesta pesquisa, demonstramos a utilização de recursos tecnológicos através de exemplos reais de sites, plataformas e aplicativos que podem ser acessados através do QR Code presente ao lado das imagens de cada exemplo.

Entretanto, é necessário que a educação seja mantida com qualidade e eficiência mesmo quando a tecnologia não é acessível, quando essa tecnologia não chega a todas as pessoas. Por esse motivo, não abrimos mão dos livros didáticos, que auxiliam e guiam tanto alunos quanto professores de maneira eficaz, e que podem ser estimuladas atividades em duplas ou em grupos. A partir da análise dos materiais didáticos, conseguimos perceber como o lúdico é trabalhado, e assim reconhecer sua seriedade e importância no ensino de adultos, não apenas em níveis iniciais do ensino de língua estrangeira, mas também em níveis mais avançados, em que temas mais complexos começam a aparecer.

Logo, o lúdico no ensino de espanhol se torna uma ferramenta tão motivacional quanto a tecnologia, uma ferramenta que pode ser utilizada com ou sem o auxílio dela, que pode ser trabalhada em qualquer nível de ensino, tanto para crianças e jovens quanto para adultos, que desenvolve um ensino cheio de entusiasmo, motivação e criatividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO, E. ALONSO, G. ORTIZ, S. EXPERIENCIAS INTERNACIONAL 3. Madrid: Edelsa, S. A, 2020.

ALONSO, E. ¿Qué debes tener en cuenta al elegir y confeccionar los materiales?. Vol. 2 de Soy profesor/a. Aprender a enseñar. **Colección Investigación Didáctica. Madrid: Edelsa, SA, 2012.**

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2009. Disponível em: <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 08 de novembro de 2022.

BRANCO, Olga Maria Teixeira Carvalho. A importância do lúdico para a aquisição do léxico na aprendizagem de uma segunda língua. 2015.

CASSANY, Daniel. Nuevos roles para enseñar y aprender en contextos cambiantes. Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas. 2022.

CARNEIRO, M. A. B.; NOFFS, N. A. Criatividade: a habilidade necessária aos profissionais neste século. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 15, n. esp. 4, p. 2741-2755, dez., 2020.

CORPAS, J.; GARCÍA, E.; GARMENDIA, A. AULA INTERNACIONAL PLUS 3. Barcelona: Difusión, 2021.

CONFORTIN, Helena. O aprendizado de língua estrangeira por adultos: reflexões necessárias. Perspectiva, Erechim, v. 37, n. 140, p.7-18, dez. 2013. Disponível em: <https://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/140_368.pdf> . Acesso em: 08 de maio de 2023.

DO MAR, Gisele Domingos. O lúdico, o ensino de línguas e os temas transversais. **Nuances: estudos sobre Educação**, v. 13, n. 14, 2006.

ERES FERNÁNDEZ, Gretel. Las actividades lúdicas en la clase de e/le: un asunto serio. 2003, Anais.. Brasília: Ministério de Educación, Cultura y Deporte de España, 2003. . Acesso em: 26 fev. 2023.

FERNÁNDEZ, Gretel M. Eres; CALLEGARI, Marília Vasques. Motivación y enseñanza de E/LE: algunos aportes pedagógicos.

FERNÁNDEZ LÓPEZ, M^a del C. Principios y criterios para el análisis de materiales didácticos. **Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)**, Madrid: SGEL, p. 715-735, 2004.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar. **Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação**, v. 200, 2000.

FREIRE, PAULO. Pedagogia da autonomia. Rio de Janeiro: Paz e Terra; Anca/MST, 2004.

HOOKS, Bell. Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

HUIZINGA, J. Homo ludens 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. (ed. orig. 1938)

HUDSON, Diana. **Dificuldades específicas de aprendizagem: Ideias práticas para trabalhar com: dislexia, discalculia, disgrafia, dispraxia, Tdah, TEA, Síndrome de Asperger e TOC**. Editora Vozes, 2019.

IRINEU, Lucineudo Machado. Ensino de espanhol como língua estrangeira no Brasil: enfoque comunicativo, gêneros discursivos e práticas de uso da língua. **Caminhos em Linguística Aplicada**, v. 7, n. 2, p. 26-39, 2012.

INTERACTY. Interacty, c2023. Página inicial. Disponível em: <<https://interacty.me/es>> Acesso em: 24 de abr. de 2023.

LYRICSTRAINING. Lyricstraining, c2023. Página inicial. Disponível em: <<https://lyricstraining.com/es>> Acesso em: 24 de abr. de 2023.

MARTÍN, Gabino Boquete. El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera. **Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras**, n. 22, p. 267-283, 2014.

MAYRINK, Mônica Ferreira. Jugar es cosa seria. **X SEMINARIO DE DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A LUSOHABLANTES: el componente lúdico en la clase de español lengua extranjera**, v. 14, p. 27-29, 2002.

MORAES, Michelle Ferraz de. A teoria das inteligências múltiplas no ensino de língua espanhola: recursos e estratégias de aprendizagem. 2013.

QUIZLET. Quizlet, c2023. Página inicial. Disponível em: <<https://quizlet.com/pt-br>> Acesso em: 24 de abr. de 2023.

RADIO AMBULANTE. Radio Ambulante, c2023. Página inicial. Disponível em: <<https://radioambulante.org/>> Acesso em: 24 de abr. de 2023.

SOUZA, Valeska Virgínia Soares. Jogo limpo na construção do currículo de aprendizagem de inglês?. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1-22, 2020.

TORI, N. (Org.). O despertar da sensibilidade na educação. São Paulo: Instituto Presbiteriano Mackenzie: Cultura Acadêmica, 2003.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975. ---. A criança e seu mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.