

Desenvolvimento e avaliação de um jogo didático relacionado à apicultura no ensino de Espanhol como Língua Estrangeira

Development and evaluation of a didactic game related to beekeeping in Spanish teaching as a Foreign Language

Desarrollo y evaluación de un juego de apicultura en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera

Recebido: 03/01/2020 | Revisado: 07/02/2020 | Aceito: 16/03/2020 | Publicado: 22/03/2020

Márcio Palácios de Carvalho

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2019-2359>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, Brasil

E-mail: marcio.carvalho@ifms.edu.br

Douglas Santos Flores

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2341-9210>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, Brasil

E-mail: douglas.flores@estudante.ifms.edu.br

Roger Lincoln Faria Seichas

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6376-7370>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, Brasil

E-mail: roger.seichas@estudante.ifms.edu.br

Resumo

Este texto tem como objetivo principal avaliar o desempenho de um jogo didático utilizado como recurso capaz de promover práticas de ensino interdisciplinares e contextualizadas entre as disciplinas de Língua Estrangeira Moderna – Espanhol e Culturas Alternativas I. O *locus* da pesquisa é um curso Técnico em Agropecuária, integrado ao Ensino Médio de uma instituição pública que integra à Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica, localizado em uma cidade no interior do Estado de Mato Grosso do Sul (MS). Durante a produção do material, foram consideradas as necessidades de uso do idioma em um setor Apícola, os objetos da formação profissional e a possibilidade de desenvolver ações pedagógicas integradas. Para elaboração do material didático, foi necessário acompanhar algumas aulas práticas no setor de Apiário da escola, observar, anotar e descrever os procedimentos de manejo realizados no local. Na etapa de avaliação, a pesquisa contou com a

participação de um grupo composto por 16 estudantes do quarto semestre do curso. Os dados obtidos por meio da aplicação de um questionário revelaram que o material é atrativo, possibilita a interdisciplinaridade, desperta a motivação entre os aprendizes e promove uma aprendizagem mais significativa da Língua Espanhola.

Palavras-chave: Aprendizagem lúdica; Educação Profissionalizante; Língua Estrangeira.

Abstract

The study aim to analyze a didactic game used as a tool in order to promote content integrating and contextualization of Spanish Language and the discipline Alternative Cultures. The research context is a professional course in agriculture integrated to high school degree of a public school located in a small city in *Mato Grosso do Sul* state. For the game development it was took in consideration the students needs about the acquisition of Spanish Language in the Apiculture workplace sector and the goal of Federal Institute to promote professional training through the integration of technique and literacy knowledges. During the process of creating the didactic game it was necessary to observe practical lessons in the apiary sector of the school, to take note and describe the management procedures of the apiary. In the evaluation stage, it was involved 16 students from the second year of agriculture course integrated to high school degree. They organized and applied a questionnaire. It was concluded that didactic game is attractive, enables integration, awakens motivation among learners and it promotes significant Spanish Language learning.

Keywords: Gamification; Vocational Education; Spanish language.

Resumen

Este texto tiene como objetivo principal evaluar el rendimiento de un juego didáctico utilizado como un recurso capaz de promover prácticas de enseñanza interdisciplinares y contextualizadas entre las asignaturas de Español como Lengua Extranjera (ELE) y Culturas Alternativas I. El contexto de la investigación es un curso Técnico en Agropecuaria, integrado a la Enseñanza Secundaria de una institución pública que se integra a la *Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica*, ubicada en una ciudad en el interior del *Estado de Mato Grosso do Sul* (MS). Durante la producción del material, se consideraron las necesidades de utilizar el lenguaje en el sector de la apicultura, los objetos de la formación profesional y la posibilidad de desarrollar acciones pedagógicas integradas. Para preparar el material didáctico, fue necesario acompañar algunas clases prácticas en el Sector del Apiario de la escuela, observar, anotar y describir los procedimientos de manejo del Apiario. En la

etapa de evaluación, la investigación incluyó la participación de un grupo de 16 estudiantes del cuarto semestre del curso. Los datos obtenidos mediante la aplicación de un cuestionario revelaron que el material es atractivo, permite la integración, despierta la motivación entre los alumnos y promueve un aprendizaje más significativo del idioma español.

Palavras-chave: Aprendizaje lúdico; Educación vocacional; Lengua extranjera.

1. Introdução

Este texto tem como objetivo avaliar o desempenho de um jogo didático, denominado Trilha do Apicultor, utilizado como um recurso capaz de promover práticas de ensino envolvendo as disciplinas de Língua Estrangeira Moderna – Espanhol (LEM – Espanhol) e Culturas Alternativas I, no âmbito da Educação Científica e Tecnológica.

Destaca-se que o presente estudo está vinculado a um projeto de pesquisa científica que investigou a contribuição de jogos didáticos na formação profissional de um Técnico em Agropecuária de nível médio integrado, desenvolvido no período de agosto de 2018 a agosto de 2019 e com fomento da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT), em parceria com o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) na concessão de bolsas de estudo a 10 estudantes matriculados no referido curso. Assim, na concepção do jogo didático em questão participaram 2 bolsistas.

Para compreender a utilização do recurso didático no processo de ensino e aprendizagem das matérias mencionadas, foi necessário acompanhar algumas aulas práticas da disciplina de Culturas Anuais I, realizadas no setor de Apicultura de uma instituição pública que oferta o curso de Técnico em Agropecuária, integrado ao ensino médio em uma cidade que se localiza a 300 quilômetros de Campo Grande, capital do estado de Mato Grosso do Sul (MS).

Em relação ao processo de avaliação do jogo didático, a pesquisa contou com um público composto por 16 estudantes do 4º semestre do curso que utilizaram o material em uma oficina promovida na própria instituição de ensino. Em seguida, responderam a um questionário constituído por quatro perguntas relacionadas à promoção de práticas interdisciplinares, à motivação e à aprendizagem do espanhol.

De acordo com a literatura consultada, esse material potencializa o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, criativo e motivado (Andrés & Casas, 2000; Fujiwara & Marques, 2017; Jorge, 2018; Kishimoto, 2017; Lopes, 2001). A pesquisa ainda

buscou suporte na teoria do Ensino de Espanhol para Fins Específicos – ELFE (Aguirre Beltrán, 1998; Bedin, 2017; Guervós & González, 2017) na construção do jogo didático com o intuito de deixá-lo mais próximo ao contexto, à necessidade de formação e atuação de um Técnico em Agropecuária.

A natureza da pesquisa é aplicada, assume uma perspectiva interdisciplinar e integradora e está em consonância com o documento oficial de criação da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica que orienta práticas de ensino que garantam aos estudantes uma formação integradora, autônoma, significativa e comprometida com o mundo do trabalho (Brasil, 2008).

A próxima seção dedica-se à revisão bibliográfica da pesquisa em que se destaca o uso de jogos didáticos em contextos gerais específicos.

2. Fundamentação Teórica

Pesquisas indicam que jogos didáticos contribuem para um processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, participativo e espontâneo (Kishimoto, 2017), em que a emoção e a criatividade são, constantemente, estimuladas (Andrés & Casas, 2000; Lopes, 2001), é um material que pode ser usado em mais de uma ocasião (Almeida, 2014), adaptado para atender a objetivos de uma determinada disciplina e ao nível de conhecimento dos estudantes (Pena Abal, 2013).

Normalmente, esse material é fácil de ser transportado, não ocupa muito espaço, o que favorece o trabalho do docente em sala de aula (Almeida, 2014), no entanto, é necessário planejar a sua aplicação, seguir uma sequência lógica, apresentá-lo ao aluno e explicar os objetivos que se pretendem atingir com esse recurso (Fujiwara & Marques, 2017).

Quando se trata do uso de um jogo no ensino de uma língua estrangeira, Mar (2004) destaca como pontos favoráveis a capacidade de diminuir a ansiedade e de tornar o aprendizado, ao mesmo tempo, individual e coletivo. Labrador e Magán (2008) acrescentam que no processo de aprendizagem de um novo idioma, a ludicidade colabora para o desenvolvimento de “habilidades necessárias na sociedade atual como o trabalho cooperativo, a investigação, a organização, a superação de dificuldades” (Labrador & Magán, 2008, p. 72).

Ao consultar as vantagens de uso de jogos didáticos no ensino e aprendizagem, notou-se que havia poucos materiais lúdicos para trabalhar conteúdos da língua espanhola em um contexto de curso Técnico Profissional. Para iniciar um campo de investigação nessa área e

atender às necessidades de formação técnica, foi considerado, no processo de construção do jogo didático, os postulados teóricos do ELFE (Guervós & González, 2017).

No que se refere ao ELFE, Aguirre Beltrán, 1998 (Hymes *apud* 1964,) esclarece que um curso de ensino geral de línguas há algumas percepções das necessidades dos alunos, o uso de ensino para fins específicos, por sua vez, toma como ponto de partida o que o aprendiz precisa aprender, é realizada uma análise detalhada do perfil e interesses dos aprendizes. O contexto é considerado durante o planejamento das aulas e ajuda a determinar os interlocutores, o tema de que se fala, o espaço e o tempo, a relação entre os falantes, postura, gesto e expressão facial, canal de comunicação, a forma de transmitir a mensagem.

Bedin (2017) argumenta que quando se trabalha nessa perspectiva, é preciso realizar o levantamento das necessidades e conhecer o campo de atuação dos futuros profissionais. Além disso, a autora comenta que se deve pensar na carga horária da disciplina disponível, no conhecimento prévio dos alunos e na faixa etária. Em seguida, os proponentes precisam deixar claro e bem definidos os objetivos do curso, a metodologia que será adotada, as técnicas, os recursos e os procedimentos que serão adotados durante as aulas.

Por esses motivos, este estudo recorreu-se a estudos científicos que se valem dessa teoria para construir o jogo didático relacionado a um campo de atuação profissional das Ciências Agrárias, considerando as necessidades de ensino das disciplinas de LEM – Espanhol e Criações Alternativas I bem como o uso desse idioma no mercado de trabalho apícola.

Vale a pena destacar, por fim, que esta pesquisa não tem o propósito de criar ou refletir sobre a criação de um curso de ELFE, mas criar um material lúdico e, assim, contribuir com o ensino da língua espanhola em um curso Técnico em Agropecuária, integrado ao ensino médio.

3. Metodologia

O desenvolvimento da pesquisa aconteceu em uma escola pública, localizado em uma cidade do interior do estado de MS, o seu surgimento foi motivado pela produção agropecuária que movimenta a economia do município das cidades circunvizinhas.

É nesse contexto educacional que se verificou a necessidade de criar um jogo didático relacionado a uma área das Ciências Agrárias, devido à escassez de materiais lúdicos nesse segmento de ensino e diante da oportunidade de estabelecer uma linha de estudos, futuramente, sobre as vantagens e desvantagens do jogo na sala de aula.

Para avaliar o seu desempenho nas disciplinas de LEM – Espanhol e Culturas Alternativas I, o estudo seguiu os percursos previamente estabelecidos em uma pesquisa científica. A esse respeito, Pereira *et al* (2018) nos explica que todo estudo possui um método investigativo que exige do (a) pesquisador (a) um trabalho constante e devidamente organizado para encontrar as respostas às indagações estudadas.

Durante a etapa de levantamento dos nomes dos equipamentos, das espécies e funções das abelhas em uma colmeia e do processo de manejo apícola, recorreremos a orientações da pesquisa em campo para anotar e fotografar toda atividade realizada no setor. Esse procedimento exige do (a) pesquisador (a) a coleta de um maior número de dados possíveis, visto que é um meio em que se tem pouco controle sobre variáveis como, por exemplo, a chuva ou o frio (Pereira *et al*, 2018). Por esse motivo, as ações em campo foram realizadas durante os primeiros meses de execução das atividades de pesquisa. A natureza do trabalho quali-quantitativo com o intuito de realizar o cruzamento dos resultados obtidos por meio da aplicação do questionário com a análise dos participantes durante a aplicação da oficina.

Após a seleção das informações sobre o setor de Apiário, O estudo passou para a etapa de produção do jogo didático. Assim, a Figura 2 apresenta o primeiro esboço elaborado a partir das anotações realizadas em campo.

Figura 1 – Primeira fase do jogo.



Fonte: Os autores (2019).

Nessa versão, foram considerados os equipamentos de segurança, as ferramentas de manejo e as abelhas; rainha, operária e zangão. O próximo passo seria a produção de um manual com as informações e as instruções de como jogar, porém, notou-se que havia poucas imagens, muitos espaços em branco e o tabuleiro não estava atrativo.

Os bolsistas basearam em suas próprias experiências na produção da primeira versão, uma vez que como estudantes do curso frequentaram a disciplina de Criações Alternativas I no 2º semestre, tinham as anotações no caderno, fotos do setor e conheciam os nomes dos principais equipamentos do Apiário. A atuação dos estudantes pode ser observada na Figura 2; observem a riqueza de detalhes que podem ser incorporados a um jogo didático para explorar assuntos das disciplinas de LEM – Espanhol e Culturas Alternativas I.

Figura 2 - Aula prática de Apicultura.



Fonte: Os autores (2019).

Considerando a Figura 2, perceba que um apicultor, no desempenho da sua atividade laboral, deve utilizar luvas de couro, macacão branco, chapéu, tela protetora, espátula, entre outros equipamentos, esses itens podem ser trabalhados nas aulas de LEM – Espanhol. Ainda observando a Figura 2, repare que o manejo apícola é realizado por trás da colmeia. Nessa posição, o contato com as abelhas é menor.

A partir da análise desse e de outros registros coletados em campo, separamos e organizamos informações referentes aos equipamentos de segurança, aos instrumentos de manutenção, ao processamento do mel, ao ciclo de vida das abelhas, ao período mais propício para a manutenção de um apiário e à influência das estações ano em um apiário.

Assim, a Figura 3, apresenta o resultado dessa análise mais detalhada, buscando contemplar aspectos que se refere ao ensino e aprendizagem de LEM – Espanhol junto à disciplina de Culturas Alternativas I.

Figura 3 – Jogo de tabuleiro Trilha do Apicultor: versão final.



Fonte: Os autores (2019).

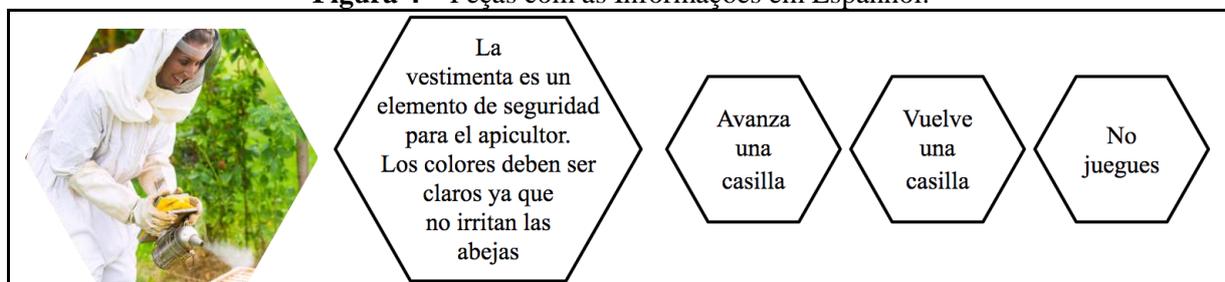
Observe que a Figura 3 apresenta um leiaute mais atrativo, com imagens padronizadas e de boa resolução, permitindo que os jogadores percebam a riqueza que há nos detalhes das peças em formato de hexágonos. Os bolsistas inseriram uma cor suave para preencher os espaços que antes estavam em branco e as logomarcas dos órgãos responsáveis pelo financiamento do projeto: CNPq e FUNDECT, bem como da escola pública que oferta o curso Técnico em Agropecuária.

O tabuleiro possui 21 imagens que representam parte dos equipamentos, do processo de produção de mel, do ciclo de reprodução, das funções dos zangões, da abelha rainha e das operárias. O percurso foi estrategicamente elaborado para preencher a maior quantidade de espaço possível no tabuleiro e de modo que representasse visualmente um favo de mel.

O jogo didático pode ser utilizado por 2, 3 ou 4 participantes. A partida inicia com a escolha de um jogador que lança o dado. Ele avançará conforme a quantidade de número sorteado. Ao parar, terá que pegar uma peça ao lado do tabuleiro que contém a mesma imagem do trajeto, no verso tem-se a informação sobre a figura escrita em espanhol, observe a Figura 4. Em seguida, o jogador deverá que ler o texto em voz alta para os demais

participantes compreendam. Após a leitura, escolherá uma peça menor com a imagem que corresponde à do tabuleiro, no verso há três opções; avance, volte ou não jogue uma rodada. Contemple na Figura 4 o modelo das peças com as informações do jogo didático preparado para as aulas de LEM – Espanhol.

Figura 4 – Peças com as Informações em Espanhol.



Fonte: Os autores (2019).

Perceba por meio da Figura 4 que a imagem está diretamente associada a uma atividade apícola. A apiculadora executando uma operação com um fumegador, ferramenta usado para acalmar as abelhas durante o manejo. Em relação à língua espanhola, o recurso pode ser usado na aprendizagem de léxico específico, de substantivos, de cores, de verbos, principalmente, no imperativo, de artigos, entre outros assuntos.

Dessa forma, os aprendizes perceberão que esse recurso contempla assuntos relacionados à Apicultura e à Língua Espanhola. Vale a pena mencionar que não se trata de um material inflexível, pelo contrário, permite o desenvolvimento de atividades em dupla ou em grupo, promovendo a interação entre os aprendizes. As informações e as imagens do jogo podem ser reformuladas para explorar outras palavras, competência leitora e a expressão oral.

Nesse processo, também ocorre uma aproximação com algumas práticas de ensino realizadas na disciplina de Criações Alternativas I, tais como: o correto manuseio da colmeia, a importância no uso do macacão e a necessidade de flora apícola, uma vez que as informações presentes no jogo didático foram elaboradas de acordo com o processo de manejo do Apiário da escola.

Após o processo de elaboração do material didático, foi realizado a aplicação do recurso em uma turma do 4º período do curso Técnico em Agropecuária, integrado ao ensino médio composta por 16 alunos. Selecionou-se esse grupo de aprendizes porque tiveram 4 semestres de estudo da Língua Estrangeira Moderna - Espanhol, portanto, possuem um certo domínio do idioma e também conhecimento sobre o processo de manejo. Para avaliar a

percepção dos participantes, após a finalização da partida aplicou-se um questionário, via *Formulário Google*, contendo 4 questões de múltiplas escolhas.

Assim em 1) perguntou-se sobre desempenho do jogo para a área da Apicultura pode ser avaliado como? As possibilidades de respostas eram:

a) muito bom, b) bom, c) ruim e d) muito ruim.

Em 2) o jogo didático possibilita a interdisciplinaridade entre as disciplinas de ELE e Criações Alternativas I de modo? Com as seguintes alternativas a serem respondidas:

a) muito satisfatório, b) satisfatório, c) insatisfatório e d) muito insatisfatório.

A questão 3) apresentava a seguinte pergunta: o material promove a motivação do estudante de modo: a) muito motivado, b) motivado, c) desmotivado e d) muito desmotivado.

O intuito da questão 4) era saber a contribuição do jogo para o ensino de ELE. Para tanto, realizou a seguinte pergunta: o jogo possibilita uma aprendizagem do espanhol de maneira: As possibilidades de respostas eram:

a) muito significativa, b) significativa, c) insignificante e d) muito insignificante.

E por meio da aplicação do jogo didático e do questionário, foi possível verificar a relevância do recurso no ensino de ELE e de Criações Alternativas I, a partir das respostas obtidas por meio da aplicação do questionário com os estudantes, futuros Técnicos em Agropecuária.

4. Resultados e discussões

Nas palavras iniciais deste estudo, foi abordado a importância do jogo didático na Educação Básica, em especial, na modalidade da Educação Profissional, Científica Tecnológica. Para embasar o ponto de vista defendido, recorreu-se a pesquisas realizadas no ensino de ELE (Andrés & Casas, 2000; Labrador & Magán, 2008) e nas Ciências Agrárias (Fujiwara & Marques, 2017; Jorge, 2018). No decorrer dos estudos teóricos, procurou-se evidenciar a contribuição do jogo no ensino de ELE, no favorecimento de ações interdisciplinares e na formação do Técnico em Agropecuária.

Assim, utilizou-se os pressupostos de ELFE (Aguirre Beltrán, 1998; Bedin, 2017; Guervós & González, 2017) para desenvolver o material didático com as características de um

Apiário. Os resultados que serão apresentados e discutidos, a seguir, foram obtidos por meio da aplicação. Conforme mencionado em outras partes deste artigo, os dados do gráfico 1 referem-se à primeira questão.

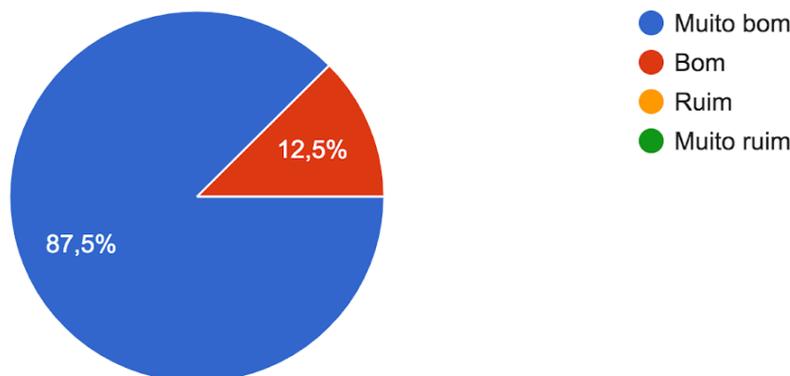


Gráfico 1 - O desempenho do jogo para a área da Apicultura pode ser avaliado como.
Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

De acordo com o primeiro Gráfico, 87,5% dos participantes responderam que o jogo possui um desempenho muito bom para área da Apicultura e 12,5% afirmaram que pode ser considerado bom. Diante desses resultados, evidenciou que o recurso apresenta uma boa receptividade. Durante a aplicação, os alunos realizaram comentários positivos, relacionados à motivação, à compreensão dos conteúdos em ELE, apresentaram sugestões para incorporar outras imagens e informações sobre o processo de manejo de um Apiário, por meio das atitudes participativas dos aprendizes, constatou que o jogo didático promove a criatividade (Lopes, 2012) e desperta o interesse nos alunos (Fujiwara & Marques, 2017).

Outro ponto observado durante a oficina, foi o engajamento dos estudantes, sugeriram a criação de novas regras, a incorporação de conteúdos de outras disciplinas e a produção da versão em inglês do jogo didático. Esse resultado favorável aconteceu porque perceberam que houve um planejamento, o que contribuiu para o êxito do material (Almeida, 2014). As características estavam de acordo com o contexto de atuação de um Apiário e contemplavam as necessidades de aprendizagem das disciplinas envolvidas, conforme ressaltou (Bedin, 2017) em sua pesquisa de doutorado.

A continuação, tem-se no Gráfico 2 resultados sobre a possibilidade de usar o jogo didático para promover práticas interdisciplinares.

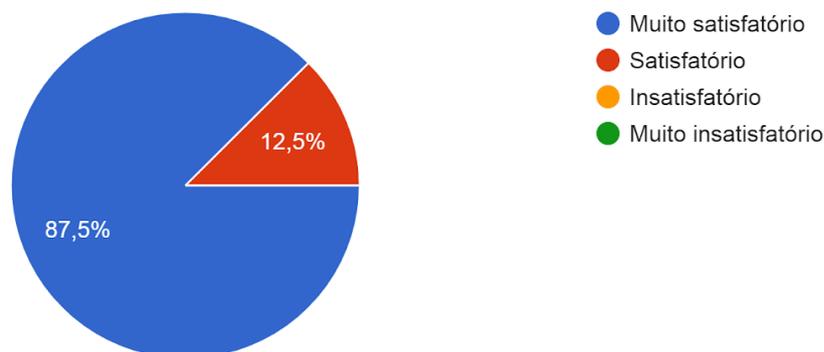


Gráfico 2 – Interdisciplinaridade de ELE e Criações Alternativas I de modo.
Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

O gráfico 2 revelou que 87,5% dos alunos responderam que é possível desenvolver práticas de ensino que se relacionam de modo muito satisfatório e 12,5% informaram que é possível de modo satisfatório.

A partir desses dados, os docentes da instituição podem utilizar o material produzido bem como sugerir aos alunos que elaborem outros jogos didáticos com o propósito de promover ações interdisciplinares. Contudo, ressalta-se que para contemplar o contexto e os objetivos do curso técnico, é preciso considerar as necessidades de ensino (Bedin, 2017; Guervós & González, 2017).

Com base nesse estudo e nos resultados encontrados, abre-se espaço no contexto do local para o desenvolvimento de outras pesquisas científicas aplicadas que contribuam para promoção de práticas de ensino interdisciplinares, como orientam os documentos oficiais da Rede Federal de Educação Científica e Tecnológica (Brasil, 2008).

No Gráfico 3 que segue, apresentam-se os dados sobre a motivação do aluno ao utilizar o material.

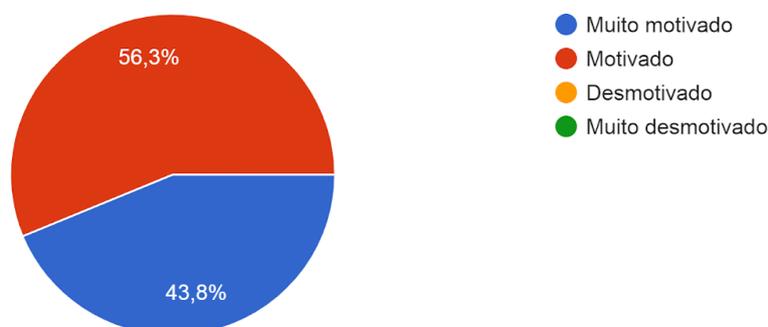


Gráfico 3- O material promove a motivação do estudante de modo.
Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

Os valores obtidos a partir da aplicação do questionário mostram que 56,3% dos participantes responderam que o jogo promove a motivação e 43,8% responderam que o recurso proporciona muita motivação. Vale destacar que nenhum participante respondeu que o jogo é desmotivado ou muito desmotivado.

Os dados vão ao encontro dos estudos realizados na área do ensino e aprendizagem de ELE que mostram que o recurso possibilita o desenvolvimento de atividades mais motivadoras (Andrés & Casas, 2000), pode ser usado e adaptado para mais de uma atividade (Pena Abal, 2013). Apesar desses apontamentos positivos, é importante considerar que, assim como qualquer outro material didático, o simples uso, sem um planejamento adequado, não garante uma contribuição significativa para a aprendizagem, é importante conciliá-lo aos objetivos da aprendizagem (Almeida, 2014).

O Gráfico 4 apresenta resultados referente à possibilidade de uma aprendizagem relevante ou não de acordo com a perspectiva do estudante do curso Técnico em Agropecuária.

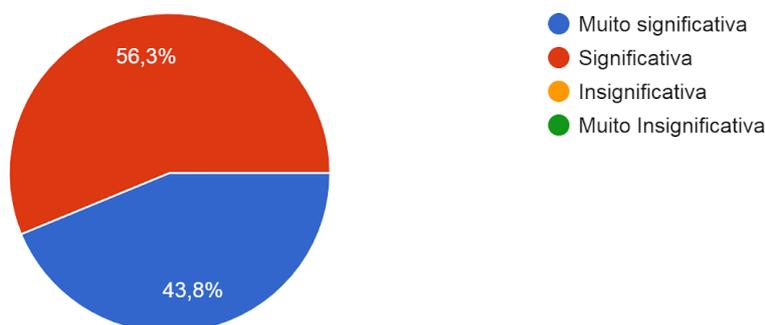


Gráfico 4 - O jogo possibilita uma aprendizagem do espanhol de maneira.
Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

Os resultados obtidos com a quarta questão e apresentada no Gráfico 4 mostrou que 56,3% dos estudantes afirmaram que o jogo possibilita uma aprendizagem de modo significativa e 43,7% muito significativa. Com base nesses dados e nas observações realizadas durante a aplicação, verificou que o recurso despertou atenção dos participantes, perceberam a relação estabelecida com a atividade apícola e com os objetivos do curso Técnico em Agropecuária.

As ações atitudinais dos alunos no decorrer da aplicação da oficina revelaram a compreensão do conteúdo que estavam nas peças bem como a sua relação com as atividades práticas realizadas durante as aulas no setor de Apicultura da escola. Essa ação os deixou

motivados, jogaram mais de uma partida, leram e pronunciaram as palavras em espanhol com menos preocupação com a pronúncia. A esse respeito, Labrador e Magán (2008) explicam que durante a aprendizagem de uma língua estrangeira, o lúdico contribui no desenvolvimento de habilidades que permitem aos alunos realizar atividades que envolvem a cooperação e incentiva a superação das dificuldades.

As atividades deste estudo investigativo envolveram a elaboração, a aplicação e a análise do jogo didático Trilha do Apicultor em um contexto escolar que oferta o ensino médio juntamente com a formação profissional. Com base nessa experiência científica, vislumbrou-se um novo campo de pesquisa aplicada sobre as contribuições de materiais lúdicos em cursos técnicos integrados ao ensino médio da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica.

Essa linha de pesquisa se justifica diante da escassez de estudo nessa perspectiva, pela falta de materiais didáticos relacionados ao contexto profissional e pela oportunidade de criação de uma ludoteca com jogos para fins específicos.

5. Considerações finais

O estudo apresentado ao longo deste texto teve como propósito avaliar o desempenho de um jogo didático como material capaz de contribuir para o desenvolvimento de práticas de ensino mais integradas e de acordo com os objetivos de formação de um Técnico em Agropecuária. Devido à diversidade de curso, escolhemos, nesse momento, as disciplinas de Língua Estrangeira Moderna - Espanhol e Culturas Alternativas I.

Esse recorte possibilitou um estudo mais detalhado e um melhor entendimento sobre a contribuição do jogo didático. Considerando os resultados obtidos a partir da percepção do estudante do referido curso, esta pesquisa chegou à conclusão de que o jogo didático é um recurso didático capaz de promover uma ação interdisciplinar e contextualizada e, em consonância com o propósito com os objetivos do curso e da Educação Profissional e Tecnológica.

Com a análise dos resultados, percebeu-se que o aluno se sente mais motivado ao usar um material de ensino lúdico e autêntico que se relaciona ao seu contexto de aprendizagem. Tiveram maior facilidade de perceber a importância de aprender um segundo idioma no desempenho de uma profissão. Além da integração, verificou-se que o material atende às necessidades de uma aprendizagem mais significativa para o aluno, promove a compreensão

de conteúdos, estimula o estudo de ELE, a interação e a criatividade tornam-se mais presentes.

Diante disso, este estudo apresentou a contribuição e importância de utilizar jogo didático no ensino e aprendizagem de ELE, assim, abre-se espaço para o desenvolvimento de pesquisas futuras que abordem a ludicidade no ensino de Línguas Estrangeiras Modernas no âmbito da Educação Profissional Científica e Tecnológica.

Referências

Aguirre Beltrán, B. (1998). *Enfoque, metodología y orientaciones didácticas de la enseñanza del español con fines específicos*. In: La enseñanza de español como lengua extranjera con fines específicos. Carabela, 44. Madrid: SGEL.

Almeida, P.N. (2014). *Educação Lúdica: brincadeiras e jogos populares*. Volume 2 - Atividades de ensino-aprendizagem - 1. ed. São Paulo: Edições Loyola.

Andrés, M. A. A., Casas, M.G. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Actas del Primer Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*, CIEFE, Ámsterdam, 2000. Disponível em: <https://goo.gl/KHpF9C>. Acesso em: 20 fev. 2020.

Bedin, M.C. (2017). *Espanhol para fins específicos no ensino superior tecnológico e formação docente: articulações, rumos e possibilidades*. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade de São Paulo. São Paulo.

Brasil (2008) *Lei 11. 892, de 29 de dezembro de 2008*. Institui a rede federal de educação profissional, científica e tecnológica. Brasília. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111892.htm. Acesso em: 15 fev. 2020.

Fujiwara, R.I., Marques, R.N. (2017). O potencial formativo do jogo no ensino de Engenharia Agrônômica e Florestal. *B. Téc. Senac. Rio de Janeiro*, 43(3): 86-103, set. /dez. Disponível em: <http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/609>. Acesso em: 20 fev. 2020.

Guervós, J. S., González (2017). *Fundamentos para la enseñanza del español como 2/L*. Madrid, Arco Libros.

Jorge, A. C. S. *et al* (2018). *Colorindo e aprendendo as Ciências Agrárias: o uso de material lúdico em escolas do ensino infantil em meio urbano para o uso e destinação de plantas e animais de produção*. In: III Congresso das Ciências Agrárias. Cointer PDV AGRO. Disponível em: <http://bit.ly/33rj9A8>. Acesso em: 15 fev. 2020.

Kishimoto, T. M. (2017). *O brincar e suas teorias*. São Paulo, SP: Pioneira Thompson Learning.

Labrador, M. J. P., Magán, P, M. (2008) *El juego en la enseñanza de ELE*. Revista Glosas didácticas. Nº 17, Primavera. Disponível em: <http://bit.ly/2X4ihOy>. Acesso em: 15 fev. 2020.

Lopes, M. G. (2001). *Jogos na educação: criar, fazer, jogar* 4.ed. São Paulo, SP: Cortez.

Mar, G. D. (2004). *Jogando para aprender: o lúdico no ensino de línguas*. Hispanismo. Revista da Associação Brasileira de Hispanistas, São Paulo, v. 1. Disponível em: <http://bit.ly/2KgU7yQ>. Acesso em: 15 fev. 2020.

Pena Abal, B. (2013). *Juegos y actividades en la clase de ELE*. Madrid: Editora Enclave de libros.

Pereira, A.S. *et al*. (2018). *Metodologia da pesquisa científica*. [e-book]. Santa Maria. Ed. UAB/NTE/UFSM. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic_Computacao_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1. Acesso em: 07 fev. 2020.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Márcio Palácios de Carvalho – 34%

Douglas Santos Flores – 33%

Roger Lincoln Faria Seichas – 33%