

Соња Н. Пајић

Универзитет Привредна академија

Нови Сад

Факултет друштвених наука

Београд

Милена Д. Радовановић

Гимназија „Светозар Марковић”

Јагодина

ХII београдска гимназија

Београд

УДК 371.3:811.134.2'243:795

DOI 10.46793/Uzdanica18.1.303P

Стручни рад

Примљен: 26. фебруар 2021.

Прихваћен: 4. јун 2021.

ЛУДИЧКЕ АКТИВНОСТИ У НАСТАВИ ШПАНСКОГ ЈЕЗИКА

Апстракт: У раду смо желели да укажемо на важност примене лудичких активности на часу шпанског језика, као и да сагледамо тренутну ситуацију примене лудичких активности у настави шпанског језика у Србији. С обзиром на то да код нас лудичке активности у настави шпанског језика нису довољно проучаване, потребно је посветити више пажње овој теми. Први део рада представља теоријски оквир којим се представљају предности примене лудичких активности у настави шпанског језика, као и практични аспекти њихове примене на часу. Бројне предности које произлазе из примене лудичких активности на часу могу унапредити наставу шпанског језика у Србији и учинити је ефикаснијом. Други део рада приказује спроведено истраживање чији је циљ био испитивање става наставника шпанског језика према примени лудичких активности на часу. Узорак су чинили наставници шпанског језика основношколских, средњошколских и високошколских установа. Истраживање је потврдило да наставници шпанског језика у Србији имају позитиван став према примени лудичких активности на часу, да их велико користе, али и да постоји потреба за организовањем семинара и обука на ову тему.

Кључне речи: лудичке активности, шпански као страни језик, истраживање, став наставника.

УВОД

У циљу мотивисања ученика за учење шпанског језика, наставници употребљавају различите дидактичке материјале. Тако су лудичке активности заступљене у настави шпанског језика широм света. Седамдесетих година двадесетог века, захваљујући комуникативном приступу у настави страних језика, аутори почињу да указују на важност лудичких активности у настави страних језика.

Дефиницију лудичких активности даје Оједа (2004), који истиче да су „лудичке активности педагошке активности које су осмишљене да би биле

забавне, како би насмејале ученике и повећале њихово уживање у процесу учења, истовремено мотивишући их да уче” (Витаз 2017: 28).

Лингводидактички документи попут *Заједничкој европској референтној оквира за живе језике* (2001) и *Курикуларној плану Инститиуција Сервантес* (2006) потврђују важност лудичких активности у настави страних језика, односно шпанског језика. У светској литератури постоје бројни радови и истраживања на ову тему, док је у Србији овој теми пажња недовољно посвећена. Стога смо желели да укажемо на значај лудичких активности у настави шпанског језика и да сагледамо тренутну ситуацију употребе лудичких активности у настави шпанског језика у Србији.

Предмет рада је представљање важности лудичких активности у настави шпанског језика, као и давање смерница за њихову успешну имплементацију у настави. Циљ рада је сагледавање става наставника и тренутне ситуације примене лудичких активности у настави шпанског језика у Србији. Подизање свести наставника о примени лудичких активности, као и подстрек за даља истраживања у овој области од значаја су за усавршавање наставе шпанског језика у Србији.

ПРЕДНОСТИ ПРИМЕНЕ ЛУДИЧКИХ АКТИВНОСТИ У НАСТАВИ ШПАНСКОГ ЈЕЗИКА

Бројни аутори истичу предности лудичких активности у настави/учењу шпанског као страног језика. Већина аутора се слаже да лудичке активности првенствено утичу на побољшање мотивације ученика. Гуасталегнане (2009: 2) истиче да су лудичке активности на првом месту забавне, тако да ученик заборавља да усавршава своја језичка знања док их реализује. На тај начин се заинтересује за рад на језику и додатно мотивише да испуни одређени задатак. Захваљујући игри, ученик несвесно повећава обим наученог градива на забаван начин (Хорњак 2013: 441).

У току реализације лудичких активности, рад у групи повезује ученике и ставља их у позицију да кроз дијалог дођу до заједничког решења, чиме се ствара ближи контакт међу њима и пријатељски амбијент на часу. Реализацијом лудичких активности се стварају језичке ситуације попут реалних, у којима је потребно да ученици преговарају и међусобно комуницирају (Гуасталегнане 2009: 4). На овај начин ученици могу да вежбају језик у контексту, што је важан аспект у процесу учења шпанског језика. Иако је циљ одређене активности рад на вокабулару или граматички, ученици развијају и комуникативну компетенцију на шпанском језику. Лудичке активности ученику пружају прилику да користи циљни језик како би остварио интеракцију са друговима. Игра је реална комуникативна ситуација у којој ученици вежба-

ју комуникативне вештине на природнији и спонтанији начин него на часу посвећеном конверзацији (Барета 2006: 28).

Постоји много различитих врста игара којима се вежбају различити језички садржаји. Лудичке активности се могу користити за увежбавање свих језичких компетенција (Симовић 2012: 683–684). Игре нису једнодимензионалне, тј. једна игра нема само један циљ и функцију, већ се сваком игром увежбава више елемената, од којих су неки у првом, а неки у другом плану (Хорњак 2013: 419).

Применом лудичких активности не повећава се само ниво знања ученика. Поред језичких, игре поседују и педагошке и психолошке аспекте. Код ученика се развијају креативност, мотивација, тимски рад и међуљудски односи (Хорњак 2013: 414). Примена лудичких активности чини да учење језика постане креативан, динамичан и интерактиван процес (Мартинес Агудо 2003: 140). Лудичке активности стварају пријатан амбијент на часу, у којем се ученици слободније изражавају и немају устаљене инхибиције које су честе на часу страног језика (Барета 2006: 27). Лудичке активности позитивно утичу на стварање поверења и интеракције међу ученицима, као и на повећање учешћа ученика у активностима на часу (Ернандес Ђиринос де Хесус, Силва де Хесус Ернандес 2020: 218).

Треба истаћи да лудичке активности морају да се добро организују и да се примењују плански и увек са одређеним циљем. Неадекватна примена може довести до појаве нежељених ефеката. Потенцијални нежељени ефекат примене лудичких активности може бити стрес услед жеље ученика да победи. На срећу, за све постоји решење. Решење овог проблема је у раду у екипи или пару, што може помоћи ученику да не осећа притисак да мора да победи. Уколико постоје превише такмичарски настројени ученици, игре могу да изазову поделу у групи. У овим случајевима помаже стална промена екипа и додела награда свим ученицима с времена на време, док се победнику уручује већа или значајнија награда (Гуасталегнане 2009: 4).

ПРИМЕНА ЛУДИЧКИХ АКТИВНОСТИ НА ЧАСУ

Иако лудичка активност често асоцира на забаву, она представља озбиљан задатак за наставника. Како би се лудичка активност успешно реализовала на часу, потребно је да наставник обрати пажњу на неколико фактора и да је адекватно организује.

Симовић (2012: 681) истиче да се савремена истраживања слажу око једног, а то је да игра треба да буде у функцији прецизно дефинисаног наставног циља, једноставног по могућству, а резултати њеног коришћења треба да су видљиви и за ученике и за наставнике. „Будући да је игра активност током које ученик мобилише своја знања, вежба своје компетенције

и користи их у ситуацијама које се понављају, игра је одлично средство за меморисање, употребу, побољшање, систематизацију и обнављање познатих језичких структура или елемената културе” (Симовић 2012: 683–684).

Брине Бертнард (2007: 81–82) напомиње да лудичка активност може бити и контрапродуктивна уколико је наставник не примењује на адекватан начин. Наставник треба да има у виду низ фактора како би лудичка активност имала успеха.

1) Циљеви активности треба да буду у сагласности са садржајима са часа. Циљ лудичке активности није само забава, већ и увежбавање знања стечених на часу. Значајно је циљеви буду јасни јер тако ученици осећају сигурност и препознају да активност служи за стицање знања.

2) Правила игре треба да су јасна. Наставник мора да се увери да су их сви ученици разумели како би се избегла забуна и како би игра била динамичнија. У супротном, ученици губе интересовање. Ако се игра злоупотреби, ученици могу да осете отпор и фрустрацију.

3) Треба имати у виду и тип групе са којом се ради, како би се нашао најбољи начин за примену активности. Постоје игре које су добре за рад са децом, али које су једноставне за рад са одраслима. Такође треба имати у виду да су неки ученици активнији, а други пасивнији. Улога наставника је да потражи равнотежу како би повећао учешће свих, а да притом не демотивише никог.

4) Трајање игре је фундаментално. Игра која предуго траје може изазвати досађивање и губитак интересовања. Насупрот томе, превише кратка игра може оставити осећај празнине и недовршене активности.

5) Исто тако, веома је важан тренутак на часу када се лудичка активност примењује. Лудичке активности се могу користити у различитим тренуцима – на почетку часа као загревање, за представљање новог градива или док се чека да сви ученици дођу на час. Такође се може користити када пажња почиње да опада.

6) Мотивација је веома важан фактор. Поједини ученици могу да помисле да је игра губљење времена, зато наставник треба да их припреми за игру, да им предочи предности и конкретне циљеве како би активност била успешна.

7) Наставник треба да се пријатно осећа док изводи лудичке активности. Постоје наставници који се не осећају пријатно. Ученици то могу да осете и активност може да буде неуспешна. На пример, ако активност подразумева драматизацију, наставник треба да да пример како ученици не би осећали страх да ће се осрамотити (Брине Бертнард 2007: 81–82)

КЛАСИФИКАЦИЈА ЛУДИЧКИХ АКТИВНОСТИ

Постоје различите класификације лудичких активности које предлажу различити аутори. Све зависи од тога на основу чега се врши класификација. Тако, *Заједнички европски референтни оквир за живе језике* (2002: 59) дели лудичке активности на језичке игре друштвеног карактера, индивидуалне активности и игре речи. Језичке игре друштвеног карактера могу бити усмене (игра „Шта видиш?“), писмене („Вешала“), аудио-визуелне (бинго са сликама, филмске игре), друштвене игре (*Pictionary*) и пантомима. Индивидуалне активности подразумевају активности попут укрштеница, анаграма и слично, као и игре на телевизији и радију (квизови). Игре речи подразумевају текстове реклама, на пример *Disfruta la fruta*, наслове из новина, графите.

Бељо Естевес (1990: 137) дели игре на игре речника, игре граматичких структура, игре креативности и комуникативне игре. Циљ игара речника је развијање читања и писања јер се заснивају на концепту тражења одређене речи која недостаје (Бељо Естевес 1990: 141). Пример игре речника је „Ланац речи“, којом се вежба вокабулар. Изговарају се речи које почињу последњим словом изговорене речи. „Живи алфабет“ је игра у којој сваки ученик представља једно слово. Циљ је да се ученици поређају у простору на адекватан начин како би представили реч коју наставник зада (Бељо Естевес 1990: 143). У игри „Пронађите уљеза“ ученици траже реч која не припада лексичком пољу (Бељо Естевес 1990: 144).

Захваљујући играма граматичких структура, ученици усвајају одређене граматичке структуре. „Игра светских путника“ се заснива на идеји да један ученик добије слику града, државе или неког познатог места и говори осталим ученицима реченице које асоцирају на то место, док они покушавају да погоде о чему се ради. Слична игра је „Погоди ко сам“ у којој се погађа идентитет одређене личности постављањем питања (Бељо Естевес 1990: 147).

Креативне игре подразумевају комуникативне игре у којима наставник надгледа употребу језика не инсистирајући претерано на савршеној форми. Пример је игра памћења која се заснива на понављању дугих реченица (Бељо Естевес 1990: 153).

Комуникативне игре имају за циљ развијање комуникације међу ученицима, те се не инсистира превише на језичким структурама. Игра предвиђена за све језичке нивое је игра под називом „Нацртај реченицу“. Циљ игре је да ученик цртајући објашњава осталима назив књиге, филма или одређену реченицу. Остали ученици постављају питања и добијају потврдан или одричан одговор, при чему се вежбају упитне форме (Бељо Естевес 1990: 153).

ПРИРУЧНИЦИ И ВЕБ-САЈТОВИ ПОСВЕЋЕНИ ЛУДИЧКИМ АКТИВНОСТИМА НА ЧАСУ ШПАНСКОГ ЈЕЗИКА

Како би се наставницима олакшао посао, поједине издавачке куће су објавиле приручнике у којима су представљене лудичке активности за примену у пракси. Захваљујући поменутиим приручницима, наставници могу да се самостално усавршавају и обогаћују наставу.

Издавачка кућа Difusión је објавила приручник *¡Vamos a jugar!* који садржи 175 игара и обухвата почетни, средњи и виши ниво познавања језика. Игре су организоване у три нивоа на основу наставних циљева: алфавет и ортографија, граматика, вокабулар, усмено и писмено изражавање. Издавачка кућа Sgel је објавила приручник *Actividades lúdicas para la clase de español* који је подељен у тридесет јединица и обухвата активности за вежбање граматике, вокабулара и усменог изражавања. У свакој активности је одређен ниво знања ученика, вештине које се вежбају и време које је потребно за реализацију. Поред поменутих, на шпанском тржишту су објављени и приручници као што су *Juegos con palabras* (Edinumen), *Juegos de tablero y tarjetas* (Edinumen), *Juguemos en clase* (Edinumen) (Брине Бертнард: 2007: 84–86).

Уколико наставници нису у могућности да консултују штампане приручнике, постоје бројни веб-сајтови посвећени лудичким активностима којима се може приступити у сваком тренутку. Поменути веб-сајтови су веома прегледни и систематски организовани. С лакоћом се могу користити. Наводимо неке од њих:

- <http://www.cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos>
- <https://www.laclasedeele.com/p/juegos.html>
- <https://www.profe-de-espanol.de/category/juegos-ele/>
- <https://www.colorele.es/ideas/juegos/>
- <https://www.profedelee.es/categoria/profesores/juegos/>

ИСТРАЖИВАЊЕ

МЕТОДОЛОГИЈА

Како бисмо сагледали статус лудичких активности у настави шпанског језика у Србији и став наставника према овој теми, спровели смо истраживање. Предмет истраживања је испитивање и анализа става наставника шпанског језика према примени лудичких активности на часу. Циљ истраживања је сагледавање става наставника шпанског језика према примени лудичких активности на часу, као и сагледавање тренутне ситуације и учесталости употребе лудичких активности у настави шпанског језика. Хипотеза је била да

наставници користе лудичке активности на часовима шпанског језика и да имају позитиван став према њима.

Спроведена метода је било анкетирање. Инструмент је био упитник сачињен у програму *Googledocs*. Обухватао је укупно девет питања, од којих су пет питања затвореног типа и четири питања отвореног типа. Једно питање је садржало Ликертову скалу. Упитник је администриран путем електронске поште. Узорак је чинило 24 наставника шпанског језика ($N = 24$). Сматрамо да је овај број испитаника репрезентативан с обзиром на чињеницу да је шпански језик изборни предмет и да се не учи у великом броју школа у Србији.

Статистичка обрада добијених података је извршена у СПСС програму, при чему је коришћен хи-квадрат тест.

РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА

Апсолутно сви испитаници (100%) су одговорили да користе лудичке активности у настави шпанског језика. Добијени одговори у потпуности потврђују почетну хипотезу да наставници користе лудичке активности у настави шпанског језика. На основу одговора се може закључити да су наставници свесни важности примене лудичких активности и да су заинтересовани за овај вид наставе.

Што се тиче учесталости примене лудичких активности на часу шпанског језика, уочава се да највећи број испитаника, њих 54,2%, примењује лудичке активности повремено. Укупно 16,7% испитаника их користи веома често, док се сличан проценат испитаника, њих 12,5%, изјаснио да често користи лудичке активности. Укупно 16,7% испитаника их ретко користи, док ниједан испитаник није одговорио да их никад не користи. Из одговора се уочава да многи наставници често примењују лудичке активности у настави. Исто тако, наставници би требало да се подстакну да још више користе поменуте активности због њихове ефикасности.

Табела 1. Учесталост примене лудичких активности на часу

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Веома често	4	16.7	16.7	16.7
Често	3	12.5	12.5	29.2
Valid Повремено	13	54.2	54.2	83.3
Ретко	4	16.7	16.7	100.0
Total	24	100.0	100.0	

На питање да ли су ученици мотивисани за рад са лудичким активностима, чак 91,3% наставника сматра да су ученици заинтересовани за лудичке активности у настави шпанског језика. Само 8,3% испитаника сматра да ученици нису заинтересовани. Дати одговори су веома значајни јер су ученици главни актери на часу. Стога је веома важан њихов став и њихова заинтересованост.

Табела 2. Мотивисаност ученика за лудичке активности на часу

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Da	22	91.7	91.7	91.7
	Ne	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Табела 3. Да ли су ученици генерално мотивисани за игре на часу? * Колико често користите игре на часу?

		Колико често користите лудичке активности на часу?				Total	
		Веома често	Често	Повремено	Ретко		
Да ли су ученици генерално мотивисани за лудичке активности на часу?	Da	Count	4	3	13	2	22
			18.2%	13.6%	59.1%	9.1%	100.0%
	Ne	Count	0	0	0	2	2
			0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
Total	Count	4	3	13	4	24	
			16.7%	12.5%	54.2%	16.7%	100.0%

Табела 4. Хи-квадрат тест

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	10.909 ^a	3	.012
Likelihood Ratio	8.223	3	.042
Linear-by-Linear Association	3.995	1	.046
N of Valid Cases	24		

a. 7 cells (87.5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .25.

Како је у другој табели *Asymp. Sig. (2-sided) = 0,012 < 0,05*, прихвата се хипотеза о зависности мотивисаности ученика на часу и учесталости коришћења лудичких активности у настави.

На питање да ли сматрају да су лудичке активности ефикасно средство у настави, сви испитаници су одговорили потврдно (100%). Сви испитани наставници сматрају да су лудичке активности ефикасне у настави. Свест наставника о предностима лудичких активности у настави је битан предуслов за квалитетан рад.

При образлагању претходно исказаног става, наставници су већином написали да игре позитивно утичу на мотивацију ученика, као и да ученици опуштеније користе језик. Један од одговора је био да је процес наставе емотивнији и памтљивији јер на часу има смеха. Управо је то оно што напомињу Ернандес Ђиринос де Хесус и Силва де Хесус Ернандес (2020: 209) – да рад са лудичким активностима код ученика изазива осећање задовољства. Поједини наставници су написали да ученици лакше памте градиво, као и да лудичке активности побољшавају атмосферу на часу и подижу расположење ученика. Такође, наставници су исказали став да уз лудичке активности ученици несвесно усвајају садржаје, као и да на спонтан начин користе језичка знања.

Следећим питањем желели смо да испитамо које компетенције и вештине, по мишљењу наставника, могу да се развијају применом игара. Испитаници сматрају да се могу развити све вештине и компетенције. Највише одговора је обухватало лексичку и граматичку компетенцију, а од вештина усмено разумевање и усмену продукцију.

На питање које су наставницима омиљене лудичке активности, одговори су били разнолики. Занимљиво је да се 50% испитаника сложило да су то асоцијације. Одговори су били и *Juego de la oca*, укрштенице, „Живи алфабет”, „табу”, бинго, „Потрага за благом”, „Вешала”, игре по улогама, „Ланац речи”, *escape rooms*. Приметна је и употреба технологија јер су четири испитаника написала да су им омиљене лудичке активности квизови *Kahoot*.

На питање које лудичке активности су омиљене ученицима, одговори су поново обухватили асоцијације, „Вешала”, „Живи алфабет”, „Потрагу за благом”, *Juego de la oca*, пантомиму, *escape rooms*, „Погоди ко сам”.

Последњим питањем желели смо да утврдимо да ли постоји потреба за усавршавањем знања наставника и организовањем семинара и обука. Чак 87% испитаника је изјавило да потреба постоји. Исказана заинтересованост треба да буде подстицај за организовање семинара и обука на ову тему. Ниједан испитаник се није изјаснио да потреба не постоји. Занимљиво је да је 13% испитаника изјавило да постоји потреба за организовањем семинара намењеним млађим колегама.

ЗАКЉУЧАК

У циљу мотивисања ученика и стварања пријатне атмосфере на часу шпанског језика, наставници користе лудичке активности. Захваљујући њиховој разноликости, могу се обрађивати бројни садржаји на различитим језичким нивоима. Лудичке активности могу бити корисне и за усавршавање рецептивних и продуктивних језичких вештина, као и за развијање лингвистичке, социолингвистичке и прагматске компетенције. При реализовању лудичких активности, ученици учествују у контекстуализованим ситуацијама које су веома значајне за усвајање шпанског као страног језика.

Посебно се истиче карактеристика лудичких активности на основу које је могућа њихова примена у сваком тренутку на часу – приликом представљања новог градива или увежбавања стечених вештина и понављања. Различно време трајања омогућује да се реализују на почетку часа као увод, на крају као закључак или између активности на часу. Лудичке активности утичу и на развијање креативности ученика, као и на тимски рад и бољу сарадњу међу ученицима.

Примена лудичких активности представља озбиљан задатак. Веома је значајна организација лудичких активности на часу како би се оне успешно реализовале. Наставник треба да има у виду факторе као што су циљеви наставе, ниво знања ученика, узраст и интересовања. Велику помоћ наставнику пружају штампани приручници и веб-сајтови који су посвећени овој теми.

На основу спроведене анкете, сагледали смо став наставника шпанског језика према лудичким активностима у настави, као и досадашње стање њихове примене у пракси у Србији. Испитаници су исказали веома позитиван став према примени лудичких активности у настави шпанског језика и свесни су њихове ефикасности. Такође, учили смо да се поменуте активности већ примењују у пракси. Изузетно позитиван став и заинтересованост наставника може бити основа за детаљнија истраживања ове теме. Спроведено истраживање би требало да подстакне наставнике да још више користе лудичке активности, али и да укаже на постојање потребе за организовањем обука и семинара на ову тему.

ЛИТЕРАТУРА

Бело Естевес (1990): A. Bello Estévez, Los Juegos: Planteamiento y Clasificaciones, In: *Didáctica de las Segundas Lenguas*, Madrid: Santillana, 136–157.

Барета (2006): D. Baretta, Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE, *RedELE revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera*, 7, 27–42. Retrieved in February 2021 from <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:394d1a27-bfd7-48d9-b68a-bee490278cba/2006-redele-7-02baretta-pdf.pdf>.

Брима Бертнард (2007): М. Е. Brime Bernard, El componente lúdico en la clase de E/LE, *RedELE (red electrónica de didáctica del español como lengua extranjera)*, 65–77. Retrieved in February 2021 from http://www.mecd.gob.es/redele/BibliotecaVirtual/2008/NumerosEspeciales/ENERO_CERVANTES_NAPOLES.html.

Витаз (2017): М. Витаз, *Утицај лудичких активности на учење енглеског језика као страног на академском нивоу и ставови студената о њиховом коришћењу*, докторска дисертација, Београд: Филолошки факултет. Преузето марта 2021. са <http://eteze.bg.ac.rs/application/showtheses?thesesId=5521>.

Гуасталегнане (2009): Н. Guastalegnanne, Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE, *Suplementos marcoELE*, núm. 9, V encuentro brasileño de profesores de español, 1–34. Retrieved in February 2021 from https://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf.

Ернандес Ђиринос де Хесус, Силва де Хесус Ернандес (2020): Ramón Antonio Hernández Chirinos de Jesus, Francisco das C. Silva de Jesus Hernández, Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera, *Cultura Educación Sociedad*, 207–220. Retrieved in February 2021 from: <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/28652934>.

Институт Сервантес (2006): Instituto Cervantes, *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*, Madrid: Instituto Cervantes – Biblioteca nueva. Retrieved in February 2021 from http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/.

Лабрадор Пикер, Мороте Маган (2008): М. J. Labrador Piquer, P. Morote Magán, El juego en la enseñanza de ELE, *Glosas didácticas, revista electrónica internacional*, num 17, primavera 2008, 71–84. Retrieved in February 2021 from <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>.

Мартинес Агудо (2003): J. de D. Martínez Agudo, Hacia una enseñanza de lenguas extranjeras basada en el desarrollo de la interacción comunicativa, *Didáctica (Lengua y Literatura)*, vol. 15, Universidad de Extremadura, 139–160. Retrieved in February 2021 from <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA0303110139A>.

Невадо Фуентес (2008): С. Nevado Fuentes, El componente lúdico en las clases de ELE, *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 7, 1–14. Retrieved in February 2021 from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92152390006>.

Савет Европе (2001): Consejo de Europa, *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*, Estrasburgo, Departamento de Política Lingüística. Retrieved in February 2021 from https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Симовић (2012): В. Симовић, Игра у настави/учењу страног језика, *Филологија и универзитет: шемајски зборник радова*, Ниш: Филозофски факултет, 678–687. Преузето фебруара 2021. са izdanja.filfak.ni.ac.rs > zbornici > 2012 > download.

Хорњак (2013): С. Хорњак, Игре као дидактички материјали у настави страних језика, у: Ј. Вучо, О. Дурбаба (ур.), *Језик и образовање*, Београд: Филолошки факултет, 411–421. Преузето фебруара 2021. са https://www.academia.edu/29463463/Igre_kao_didaktiki_materijali_u_nastavi_stranijh_jezika.

Sonja N. Pajić

University Business Academy in Novi Sad
Faculty of Social Sciences in Belgrade

Milena D. Radovanović

High school “Svetozar Marković” in Jagodina
12th Belgrade High school in Belgrade

LUDIC ACTIVITIES IN SPANISH LANGUAGE TEACHING

Summary: This paper aims at emphasising the importance of ludic activities in teaching Spanish as a foreign language. There are many advantages of applying ludic activities in Spanish language teaching. Due to a real context that can be achieved by ludic activities, students have the opportunity to use the target language directly. They improve their motivation, creativity and team work, and practice many different language skills. The adequate application of ludic activities is essential. It is very important for teachers to prepare the lesson plan properly. They should keep in mind factors such as the level of knowledge, the age and interests of their students. There are a number of manuals and web sites that can help teachers organize ludic activities in teaching. Considering the fact that ludic activities in Spanish language teaching in Serbia have not been sufficiently researched, we conducted a survey to examine the attitudes of Spanish language teachers on this topic. Teachers’ attitudes towards ludic activities have been shown to be positive. Some teachers stressed the need of organizing seminars and trainings. The results of the survey can serve as the basis for further research in this field and more attention should be paid to this topic.

Keywords: ludic activities, Spanish as a foreign language, teachers’ attitudes, questionnaire.