



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LETRAS – HABILITAÇÃO ESPANHOL
TRABALHO ACADÊMICO ORIENTADO

MARCELO DUNDA DA SILVA

O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Campina Grande-PB

2011

MARCELO DUNDA DA SILVA
O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Monografia apresentada ao Curso de
graduação em Licenciatura Plena em
Letras e Artes da Universidade Estadual
da Paraíba, sob a orientação do professor
Esp. Josehilton Rocha de Araújo

Campina Grande-PB

2011

S586l Silva, Marcelo Dunda da.

O lúdico no ensino de língua estrangeira : [manuscrito] /
Marcelo Dunda da Silva. – 2011.

27 f.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
e Artes) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Educação, 2011.

“Orientação: Prof. Esp. Josehilton Rocha de Araújo,
Departamento de Letras e Artes”

1. Língua estrangeira. 2. Aprendizagem 3. Ludicidade. 4.
Ensino I. Título.

21. ed. CDD 372.65

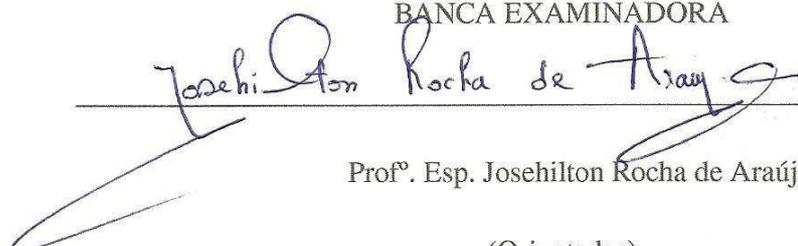
MARCELO DUNDA DA SILVA

O LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA ESTRANGEIRA

Esta monografia foi apresentada para conclusão do Curso de Licenciatura Plena em Letras da Universidade Estadual da Paraíba, obtendo a nota 90, atribuída pela banca constituída pelo orientador e membros abaixo relacionados.

Apresentado em: 28/11/11

BANCA EXAMINADORA

 Josehilton Rocha de Araújo NOTA: 90

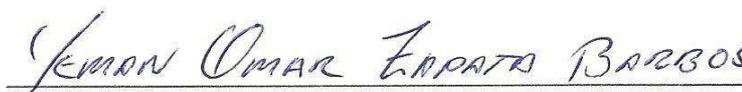
Prof.º Esp. Josehilton Rocha de Araújo

(Orientador)

 Alessandro Giordano NOTA: 90

Prof.º Esp. Alessandro Giordano

(2º membro)

 Yeman Omar Zapata Barbosa NOTA: 90

Prof.º Yeman Omar Zapata

(3º membro)

Campina Grande-PB

2011

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
RESUMEN.....	7
1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	8
2. O SURGIMENTO DA ABORDAGEM COMUNICATIVA.....	11
2.1 A ABORDAGEM COMUNICATIVA NO ENSINO DE IDIOMA.....	13
3. A PROPOSTA SOCIO-INTERACIONISTA VIGOTSKYANA E OS RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA.....	15
3.1 O USO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE IDIOMAS.....	17
4. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA E USO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA.....	19
4.1 A BRINCADEIRA COMO INSTRUMENTO DE SOCIALIZAÇÃO EM SALA DE AULA.....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida e pela infinita bondade de guiar-me até aqui, no qual me capacitou e ajudou a cumprir cada fase da graduação.

A meu orientador, prof. Josehilton Rocha, pela atenção e pelas sugestões sempre pertinentes durante a realização desse trabalho e aos professores os quais imensamente contribuíram em minha formação.

Aos colegas de turma da UEPB, com quem estive desde o início do curso.

A meus pais, pelos valores, pela educação e pelo carinho incondicional, em todos os dias da minha vida.

Á prof. Marinalva Freire, por sua luta pela implantação do curso de Letras com habilitação em língua espanhola.

Á minha futura esposa Aucilene Oliveira Borges pelo amor, motivação e paciência.

A meus amigos José Edeilson, Reinele Alves, Luciana Quixabeira que faziam com que as viagens de ônibus não se tornassem tão longas e monótonas através das extensas e agradáveis conversas.

Á meus amigos José Élson, José Núbio que me incentivaram a buscar um curso universitário e a todos os outros que me auxiliaram no decorrer do curso, diante da absoluta impossibilidade de citar cada nome.

Enfim, a todos aqueles que direta ou indiretamente se propuseram a auxiliar no decorrer desta pesquisa, meus sinceros agradecimentos.

SILVA, Marcelo Dunda da. **O lúdico no ensino de língua estrangeira**. Monografia, 2011, 27 páginas, Centro de Educação, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande – PB

RESUMO

O ensino de língua estrangeira no cotidiano escolar muitas vezes não obtém êxito pela metodologia usada por professores, que insistem em trabalhar apenas com aulas expositivas e atividades repetitivas que resultam em indisciplina e desinteresse. Há muito tempo a brincadeira está presente na vida de crianças de geração em geração. Mas, até então o ato de brincar era visto apenas como um passatempo infantil. Nos dias atuais há uma visão mais ampla acerca das brincadeiras e a pedagogia hoje enxerga a ludicidade como recurso de ensino, socialização e construção da personalidade em crianças e adolescentes, contribuindo de maneira determinante na melhor assimilação de conteúdos e disciplina escolar.

Palavras-chave:

Ensino, ludicidade, aprendizagem, socialização.

RESUMEN

La enseñanza de lengua extranjera en el día a día escolar muchas veces no logra éxito por la metodología usada por los profesores, que insisten en trabajar sólo con clases expositivas y actividades repetitivas que resultan en indisciplina y falta de interés. Hace mucho tiempo la broma está presente en la vida de niños de generación en generación. Sin embargo, hasta entonces el acto de jugar era visto sólo como un pasatiempo infantil. En los días actuales hay una visión más amplia acerca de las bromas y la pedagogía hoy ve el lúdico como un recurso de enseñanza, socialización y construcción de la personalidad en niños y adolescentes, contribuyendo de manera determinante en la mejor asimilación de contenidos y disciplina escolar.

Palabras llaves:

Enseñanza, lúdico, aprendizaje, socialización.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O ensino de Língua Estrangeira vem ganhando cada vez mais espaço dentro do currículo e conseqüentemente vem sendo alvo de interesse de pesquisadores e educadores envolvidos nesse processo. Ao longo dos anos tem se buscado respostas para entender o motivo que leva os alunos a não mostrarem curiosidade pelo ensino de uma nova língua. Após realizarem vários estudos, pesquisadores apontam como sendo o principal causador da falta de motivação dos alunos durante as situações de aprendizagem, as aulas maçantes e cansativas que estes vem assistindo. Se por um lado temos professores cansados e desanimados com os resultados obtidos com esse ensino fatigante, por outro lado encontramos alunos passivos, dispersos e desinteressados na didática que está sendo utilizada em sala de aula. A falta de entusiasmo para aprender reflete diretamente no comportamento dos alunos e na falta de disciplina durante as aulas.

Temos como alternativa para melhorar o ensino de LE e conseqüentemente driblar o insucesso escolar, a introdução de um ensino que seja interessante, prazeroso e que permita ao educando envolver-se com o objeto de conhecimento e ao mesmo tempo promova a socialização. Estamos nos referindo a uma proposta de ensino baseada em atividades lúdicas. Se para o professor tradicional o importante é que o aluno domine a gramática e possa dessa forma interpretar qualquer texto dado, o ensino através da ludicidade faz com que o professor se preocupe também com as funções sociais da linguagem valorizando as estratégias cognitivas e propiciando uma aprendizagem mais eficaz e que venha a ser de acordo com os interesses dos alunos. Alunos que não serão mais tratados com passividade, mas como próprios sujeitos que aprendem a desenvolver sua competência comunicativa. Os professores nesse contexto deixam de ser meros transmissores de informações para assumir o papel de incentivadores das novas situações de conhecimento.

A didática a ser vivenciada partindo de atividades lúdicas deve priorizar as brincadeiras e os jogos como forma de diagnosticar e intervir nos trabalhos que começaram a ser desenvolvidos de forma que não pareça intencional e premeditada. Desde o começo da implantação do ensino de LE a metodologia que era adotada visava apenas à gramática e a tradução. Com o surgimento de outras propostas metodológicas, a ênfase deixa então de estar na gramática e tradução e se passa a enxergar o processo de ensino de LE de maneira mais ampla, completa e eficaz. Com a chegada da abordagem comunicativa, desfrutamos de

uma visão significativamente mais abrangente e integradora das habilidades linguísticas no ensino LE.

Esse ensino através da brincadeira e dos jogos valoriza o ser humano nos seus vários aspectos; como um ser singular, que tem opiniões e necessidades individuais, como um ser emocional, que se caracteriza pelo prazer e o esforço espontâneo e como um ser social, que necessita manter uma relação harmoniosa com outras pessoas. Não é tarefa fácil para o professor desenvolver atividades lúdicas na sala de aula, onde o objetivo está direcionado apenas para assimilação do conteúdo da disciplina ou para ensinar atitudes simples que estão além do currículo, como; a educação, o respeito, o coleguismo e etc. Mas para tanto é preciso que o professor tenha em mente o que realmente quer que os alunos aprendam. Por isso é importante um planejamento bem estruturado e com finalidades específicas. Os momentos de ensino da LE devem ser vistos como forma de aperfeiçoamento da língua e porque não dizer ainda como o aperfeiçoamento das relações entre aluno-aluno e professor-aluno.

De acordo com Vygotsky o ser humano aprende a resolver as situações-problemas independentes e aprende também mediante a ajuda de terceiros. Ele chama este conceito de ZDP (Zona de desenvolvimento proximal). Em outras palavras ele quer dizer que precisamos uns dos outros para podermos encontrar as respostas, saídas e etc. Esse conceito só vem fortalecer, ainda mais a ideia de que devemos adotar na sala de aula um trabalho voltado ao incentivo da comunicação entre todos os alunos, como a utilização do lúdico, a fim de estreitar essas relações.

O conhecimento que se tem sobre jogo, brincadeira e brinquedo é resumido na forma que cada um os utiliza para brincar (PIAGET, 1926). Acreditamos então que qualquer um destes refere-se às maneiras que a criança tem para se entreter. A partir da brincadeira a criança passa a se descobrir e a construir sua personalidade. Nessa fase os momentos de divertimento no grupo agem diretamente na criança, tornando-a mais espontânea e criativa.

A metodologia no ensino da LE através do lúdico deve ser simples e ao mesmo tempo cativante, onde os alunos sintam gosto por aprender uma nova língua. As atividades escolhidas devem ser de acordo com a idade da criança e relacionadas não só com o conteúdo da disciplina, mas pode também tratar de temas transversais como situações vividas no contexto da sala de aula. Se o papel do professor é desenvolver esta metodologia na sua sala de aula, o papel da escola é facilitar a entrada dessa nova concepção de trabalho. Agindo desta forma, a escola estará exterminando com o fantasma da indisciplina e da baixa produtividade escolar. Contudo, todo o corpo da escola precisa compreender a necessidade

que se tem hoje de um ensino que promova a aprendizagem, partindo de situações lúdicas, para que futuramente possamos apenas nos preocupar com a melhoria dos nossos planejamentos.

O trabalho aqui apresentado parte de um estudo teórico, e propõe um novo direcionamento no ensino de uma Língua estrangeira, peculiarmente em espanhol, através da vivência em situações lúdicas, visando o aprimoramento da competência comunicativa e o incentivo para tornar as aulas mais dinâmicas e estimulantes.

2. O SURGIMENTO DA ABORDAGEM COMUNICATIVA

Vivemos na era do “desencanto escolar”, na qual muitos de nossos educandos não estão receptivos a aprendizagem, o desinteresse pela leitura e escrita, pelo aprendizado em geral, a indisciplina, fazem parte do cotidiano escolar e muitos educadores sentem-se frustrados por não conseguirem resultados satisfatórios, principalmente em se tratando do ensino de uma língua estrangeira, totalmente inovador para o aluno.

Acreditamos que o espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula. Para Winnicott (1975, p. 63) “o brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio de saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros”.

O processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira vem sofrendo influências de estudos e pesquisas em várias áreas do conhecimento e, como consequência, mudanças podem ser percebidas, ao longo dos anos, nos procedimentos didáticos. Pode-se dizer, por exemplo, que, de práticas pedagógicas centradas em conteúdos gramaticais, há um avanço para práticas que focalizam os processos mentais da aprendizagem e o uso de estratégias cognitivas, utilizando o lúdico. Deslocam-se em direção a uma ênfase sócio-cognitiva e humanística da aprendizagem que valoriza a integração de forma e funções sociais da linguagem, as necessidades e interesses do aluno e seu envolvimento cognitivo e afetivo em sua negociação de significados, incluindo a utilização de estratégias para tornar o processo de aprendizagem mais eficiente.

O aluno passa a ser sujeito e interlocutor no processo de aprender, e os aspectos cognitivos, afetivos e sociais da aprendizagem são também incorporados aos procedimentos lúdicos direcionados à construção de sua competência comunicativa no idioma estrangeiro. O professor também ganha outra dimensão. Passa a ser controlador das ações de ensino, a assumir o papel de facilitador e mediador das situações de aprendizagem. As atividades de aprendizagem, por sua vez, ganham autenticidade e passam a refletir usos reais da língua estrangeira nas práticas comunicativas do dia-a-dia, deixando de apenas cumprir o papel de tarefas escolares com fins à construção de conhecimento de estruturas gramaticais e de aspectos lexicais.

“... A criança apenas começou a aprender e pensar quando em ação corporal já deveria ser especialista. Os professores devem estar permanentemente preocupados com as habilidades motoras. Devem certificar-se de que seus alunos são capazes de correr, saltar, girar, rolar, lutar, lançar e pegar objetos equilibrar-se, etc.” (FREIRE, 1991).

Sabe-se que as brincadeiras e jogos (entendidos como estratégias motivadoras da aprendizagem) não constituem a aprendizagem em si, mas são um excelente meio que permite o diagnóstico, a intervenção e até mesmo a transmissão de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais sem que o educando perceba. Constitui ainda um meio de transmitir mensagens capazes de resgatar a autoestima, o autoconhecimento, os valores como disciplina, concentração e alegria, além de outros, tão necessários à formação dos nossos educandos.

Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isso, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento. Não podemos nos esquecer de que os alunos apresentam características singulares que devem ser respeitadas e utilizadas como ferramentas auxiliares para a aprendizagem, dentro e fora da sala de aula.

2.1 A abordagem comunicativa no ensino de idiomas

O primeiro método de ensino de LE, segundo os registros da história do ensino de línguas, é o método de Gramática e Tradução. Segundo Howat (1984, p. 131), foi desenvolvido para escolas secundárias e teve seu início na Prússia, no final do século XVIII. Ele acrescenta que, apesar de ter sido denominado de Gramática e Tradução por seus opositores, seu objetivo final não era a tradução, mas a leitura através do estudo da gramática e a aplicação desse conhecimento na interpretação de textos com o apoio de um dicionário. A leitura passa a ser uma atividade de linguagem que pressupõe o conhecimento de mundo e que fornece os meios para uma análise das possibilidades e conveniências da transformação social.

Trabalhar oralidade em sala de aula pode ser interessante e divertido, desde que o professor promova atividades que privilegiem a interação de maneira lúdica e, que ao mesmo tempo faça com que o aluno aprenda. Segundo Teixeira (1995, p. 23), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que os caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;
- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento;
- As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela

para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Para os alunos do Ensino Fundamental, trabalhar a questão da oralidade é uma atividade muito prazerosa e facilmente aceita. Para adolescentes do Ensino Médio há uma certa resistência, porém nada que não possa ser contornado, principalmente se envolver música atual ou com um ritmo mais dançante, por exemplo. Livros, revistas, cinema, músicas, rádio e televisão, sem dúvida, atuam desde muito cedo nas vidas de muitas crianças, mas é na adolescência que a compreensão mais profunda do seu conteúdo e a percepção de suas qualidades formais se desenvolvem plenamente.

A aprendizagem se dá de forma lúdica, com atividades planejadas para atender o nível de desenvolvimento do aluno. A educação pelo uso do lúdico propõe uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução. Dessa forma, acredita-se que a brincadeira, o jogo e o lúdico são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo.

Ser lúdico significa dar uma nova dimensão à sua existência humana, baseado em novas crenças e valores que se fundamentam em elementos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma.

Um pouco mais de audácia, flexibilidade, imaginação e tecnologia são necessárias para produzir um ensino em quantidade suficiente e com a qualidade que o aluno tem o direito de exigir.

3. A PROPOSTA SOCIO-INTERACIONISTA VIGOTSKYANA E OS RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA.

Trabalhar ludicamente o conteúdo destinado à turma em sala de aula não só facilita a mediação do professor, como também contribui magistralmente para a assimilação que o aluno precisa desenvolver para o aprendizado. Os jogos em sala promovem a imitação de problemas reais guiando o aluno a alcançar novo nível de desenvolvimento. O lúdico, quebrando o paradigma de distanciamento em sala de aula, promove a interação. Para a teoria de aprendizagem sócio-interacionista, o relacionamento é um aspecto básico para o desenvolvimento das funções psicológicas. Segundo Vygotsky, (1989)

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, e sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas através do prisma do ambiente da criança. O caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social. Vygotsky, (1989)

Sendo, pois, o ser humano um ser histórico-social, o lúdico propicia o conhecimento subsidiando o contato e quebrando barreiras, quase naturais, que o aluno adquire para a aprendizagem sistematizada (na escola). A mediação do professor é a facilitação para o processo de aprendizagem assim como o meio (sendo o meio a cultura, sociedade, práticas e interações) é necessário para o desenvolvimento de cada ser humano.

As características do jogo relacionam-se também aos aspectos cognitivos, afetivos e sociais. Muitas vezes o desempenho do aluno é prejudicado pelo fato de existir um problema com a socialização em sala de aula. A linguagem, para Vygotsky, é um instrumento complexo e totalmente social, viabilizando a comunicação, expressão e compreensão dos seres. Ao oralizar a linguagem, se reconhece a extrema importância da interação entre as pessoas, no caso dos alunos, seus colegas de sala de aula e professores.

O professor precisa aprimorar esta linguagem social com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, propiciando, pois, não só o desenvolvimento do conhecimento do aluno, como também propõe a interação e desenvolvimento da oralidade. Vygotsky nos apresenta o conceito de ZDP (zona de desenvolvimento proximal), que é a distancia entre a

capacidade que cada um tem de resolver um problema de forma independente e a capacidade de solucionar problemas com o auxílio de terceiros com mais conhecimento.

Será na ZDP que as resoluções de problemas se darão, em sala de aula, em meio a uma aula com utilização do lúdico, onde alunos com maior experiência mediarão conhecimento para os demais colegas de classe.

Para Vygotsky, o processo de aprendizagem deve ser olhado por uma ótica prospectiva, ou seja, não se deve focalizar o que a criança aprendeu, mas sim o que ela está aprendendo. Em nossas práticas pedagógicas, sempre procuramos prever em que tal ou qual aprendizado poderá ser útil àquela criança, não somente no momento em que é ministrado, mas para além dele. É um processo de transformação constante na trajetória das crianças. As implicações desta relação entre ensino e aprendizagem para o ensino escolar estão no fato de que este ensino deve se concentrar no que a criança está aprendendo, e não no que já aprendeu. Vygotsky firma esta hipótese no seu conceito de zona de desenvolvimento proximal (ZDP). (Creche Fiocruz, 2004)

O ensino da língua estrangeira, em especial, requer recursos para desenvolver as competências dos alunos que precisarão assimilar palavras novas aos vocábulos de sua língua materna. O mediador precisará então, mobilizando a sua prática pedagógica, facilitar a compreensão do assunto para o alunado. Observando o desenvolvimento promovido pela utilização de jogos e dinâmicas em sala de aula, percebe-se claramente que os educandos potencializam o aprendizado, pois se mescla o estudo técnico e sistematizado com formas inovadoras de ensino que proporcionam um ambiente favorável ao conhecimento e realizam uma relação de interação completamente produtiva.

3.1. O uso de recursos lúdicos no ensino de idiomas

Segundo Piaget (1926) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento. A brincadeira, o jogo e o movimento natural e espontâneo (que ocorre na recreação) são fatores fundamentais em toda e qualquer escola de educação infantil e fundamental, uma vez que os mesmos contribuem, e muito, na educação e formação geral do aluno.

É por meio do lúdico que o aprendiz abandona o seu mundo de necessidades e constrangimentos e se desenvolve, criando e adaptando uma nova realidade a sua personalidade. A infância é, portanto, um período de aprendizagem necessária à idade adulta. É nesse momento que a brincadeira se torna uma oportunidade de afirmação de seu “eu”. Brincando a criança se torna espontânea, desperta sua criatividade e interage com o seu mundo interior e exterior.

Vejamos como o termo é definido pelo dicionário Luft (1999):

Lúdico: relativo a jogo(s). Engraçado, jocoso.

Para Santos (2000) há vários enfoques dados sobre o brincar:

- do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junta na ação humana tanto quanto a razão;
- do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive;
- do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento;
- do ponto de vista da criatividade, tanto o ato de brincar como o ato criativo está centrado na busca do “eu”. É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial;
- do ponto de vista pedagógico, o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender. A partir do que foi mencionado sobre o brincar nos mais diferentes enfoques, podemos perceber que ele está presente em todas as dimensões da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Podemos afirmar, realmente, que “brincar é viver”, pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo.

A brincadeira é uma proposta criativa e recreativa, de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução define-se sem previsão para o final. Por meio das atividades lúdicas podemos perceber dificuldades tanto motoras como intelectuais, e quando se trata do ensino de outra língua, o lúdico se torna mais intenso, porque o aluno percebe, a partir de suas vivências, que as emoções se dissipam com o passar do tempo e conseguem então, descobrir que a vivência da emoção está relacionada ao fato de se pensar nela, de tê-la em mente, associada ao conhecimento do novo.

No lúdico, o aluno encontra muita prática para conhecer a teoria, que não será baseada em simples questões gramaticais, e sim, transmitindo o que é essencial para a vida deste, com maior praticidade. A educação torna-se então, diferenciada, capaz de encarar a ludicidade como um fator motivante, como uma ponte facilitadora da aprendizagem, estimulando a aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora dos alunos, que são seres dotados de emoções e sentimentos e interagem todo o tempo.

A metodologia deve ser ensinada naturalmente, da mesma forma em que os alunos aprendem nas escolas desde a educação infantil, utilizando desenho de objetos, pessoas e ensinando a pronúncia passo a passo, conforme a faixa etária. Além do material utilizado na sala de aula, os alunos fazem atividades de desenhos, pintura, aprendem músicas infantis na língua estrangeira e algumas brincadeiras, sempre focado no outro idioma.

Estudar uma língua estrangeira permite que o aluno analise melhor sua própria língua e abre oportunidades para que ele aprenda a entender e apreciar outras culturas.

4. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA E USO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O desenvolvimento da criança está associado diretamente à relação que existe entre as brincadeiras por ela vivenciadas dentro e fora da escola. Percebemos que a criança ao participar de brincadeiras passa a conviver com diferentes pessoas e a compartilhar de diferentes pensamentos, aprendendo a se colocar no lugar do outro e admitir que nem sempre está com a razão nos conflitos que surgem.

Algum tempo atrás o ato de brincar era conhecido por sua simplicidade, onde bastavam algumas crianças correndo em uma calçada ou no meio da rua para logo sabermos que se tratava de pega-pega ou de dono da rua. Hoje, com as mudanças ocasionadas pelo progresso dos meios de comunicação e adventos tecnológicos, estes perderam sua autenticidade e passaram a fazer parte de um mundo reservado a quatro paredes. Não se vê mais crianças brincando de pular corda, de ciranda ou amarelinha. Estas são encontradas em salas ou quartos fechados onde os jogos eletrônicos passaram a ser a única diversão.

Estudos como os realizados por Vygotsky e Piaget mostram a necessidade de oportunizar as crianças a aprender através do lúdico. Vygotsky apresenta o brincar como sendo uma atividade que não proporciona experiências tão agradáveis como outras; entretanto, do ponto de vista psicológico apresenta papel fundamental. Para Piaget a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Tanto para Vygotsky como para Piaget as atividades lúdicas são necessárias para a descoberta e o aperfeiçoamento psicológico do ser humano, tanto intelectualmente como psicologicamente.

O papel da escola frente a esse novo desafio é permitir que a brincadeira se torne frequente, não apenas como um momento de descontração entre os estudantes nas aulas de recreação, mas como um momento de aprendizagem na sala de aula. O brincar faz com que as crianças aprendam sobre a diferença entre o imaginário e o real, além de estimular a criatividade e as habilidades, tais como: falar, pensar, questionar e etc. necessárias a todo ser humano. Antigamente acreditava-se que a brincadeira não deveria fazer parte do cotidiano escolar, já que provocaria resultados negativos na aprendizagem, pois os alunos não teriam atenção no conteúdo. Hoje o que se acredita é justamente o contrário, pois trabalhos realizados em diversas escolas e pesquisas comprovam que existe uma maior aprendizagem nas turmas em que a proposta pedagógica é voltada a um trabalho com o lúdico. Nessas escolas existe um aumento da produção do conhecimento porque os alunos se sentem motivados a interagir, desenvolvendo sua autonomia e poder de decisão, se sentindo mais

capazes e motivados para resolver os problemas do dia a dia. Nessa perspectiva, o papel do professor é criar situações lúdicas que possam provocar o interesse dos alunos, estimulando a formação do conhecimento e a uma aprendizagem significativa.

Esse tipo de situação deve ser bem articulado e deve ter uma finalidade durante sua realização. Não podemos desenvolver uma aula lúdica só com o propósito de ser uma aula “diferente”, mas sim por objetivar a aquisição de um determinado conteúdo ou construção de alguma habilidade. Não existe uma turma específica para se trabalhar com a ludicidade. A brincadeira faz parte de todos os momentos da vida do ser humano. O importante é entender que tipo de brincadeira melhor se adaptará para cada turma.

Desde o ensino infantil até no ensino universitário o brincar é importante para uma melhor relação, domínio de conhecimento, afirmação em um grupo, obter uma melhor expressão, comunicação e uma melhoria na organização das ideias. Sem contar que uma aula onde o professor consegue unir um assunto considerado difícil a uma dinâmica proporciona muita satisfação e permite romper com paradigmas.

Infelizmente o problema de se trabalhar com atividades lúdicas nas escolas ainda é a falta da consciência dos educadores e da equipe pedagógica, que acreditam que a sala de aula é apenas um lugar, onde os alunos absorvem o assunto, visto na aula, e reproduzem nas atividades avaliativas.

É preciso então que a educação comece a olhar de forma mais precisa sobre a inclusão de um trabalho voltado às atividades lúdicas. Enquanto os professores estiverem pensando que a hora de brincar deve ser apenas nas aulas de educação física ou recreação, muito se estará perdendo, já que o brincar nos dá momentos agradáveis e oferece melhorias para a nossa saúde física, emocional e intelectual.

Sabendo de todos esses efeitos produzidos pelo simples ato de brincar não entendemos porque o lúdico na aprendizagem ainda está tão distante de ser introduzido. Temos uma sociedade informatizada que a todo o momento apresenta novas descobertas nos diversos ramos da ciência. Sentimos na pele o impacto dessa explosão de informações quando nos deparamos com uma alta concorrência, nas entrevistas de empregos, nas vagas em universidades, na realização de concursos públicos.

A criança precisa começar a ser preparada para ingressar neste mundo informatizado, mundo competitivo, ou seja, ela precisa desde cedo aprender a ganhar e a perder. E não existe melhor forma de ensiná-la se não for através da brincadeira. Esta acaba sendo uma maneira que a criança tem para se expressar diante dos conflitos. É brincando que a criança aprende que, quando perde no jogo, não é o fim do mundo. Temos muitos

adultos depressivos e/ou amargurados pelo simples fato de terem levado um não; no emprego, da companheira, do professor e isso poderia ser evitado se na infância eles tivessem vivenciado situações de ganho e de perda.

Existem várias formas do professor incluir atividades lúdicas na sua prática pedagógica. É importante ressaltar que isso dependerá de qual o/os objetivo/os que ele pretende com a atividade e que o mesmo precisa buscar atividades lúdicas respeitando o grau de maturidade dos seus alunos. Isso implica dizer que pode haver atividades que não surtirão o mesmo efeito se forem aplicadas em turmas do quinto ano e turmas do nono ano. O planejamento é essencial para a realização destas atividades e este leva em consideração fatores sociais, emocionais, temporais etc.

Infelizmente, no momento, não focalizamos a questão de um planejamento bem estruturado e que apresente objetivos, nosso desafio atual é discernir o pensamento negativo e errôneo que os educadores tem sobre a prática pedagógica envolvendo a ludicidade, para depois sim promover uma melhoria nas orientações dos trabalhos desenvolvidos em sala de aula.

4.1 A brincadeira como instrumento de socialização em sala de aula

A aprendizagem através do lúdico desperta o interesse do aluno pela escola. Quando o professor opta por uma metodologia mais dinâmica ele está oportunizando os alunos a compreender os assuntos previstos no currículo de forma mais suave e inovadora. A brincadeira nessa visão tornasse necessária, pois é através do brincar que a criança começa a recriar todo conceito que antes tinha sobre o mundo, absorvendo novas ideias e aprendendo de uma forma natural e divertida.

Sabemos que o ser humano antes de tudo é um ser social, e isso significa que vivemos nos relacionando com pessoas a todo instante, que ajudam a fortalecer nossa personalidade e acabam nos influenciando.

Tudo que está ao nosso redor passa a ser modificado constantemente pela força do meio, e até mesmo o que está dentro da gente sofre fortes mudanças. Como as certezas que tínhamos sobre determinado assunto ou ainda sobre nossos próprios sentimentos, tudo pode ser mudado pela influência do meio. Isso só vem nos evidenciar a importância que devemos dar ao convívio social, já que através dele podemos nos tornar grandes pessoas, excelentes profissionais ou não. Partindo dessa esfera e levando-a para sala de aula é que podemos analisar o quão sensível é a relação entre aluno-aluno e professor-aluno. Hoje já temos a clareza para entender que não existem salas homogêneas e que por causa da diversidade, o trabalho pedagógico associado ao trabalho com as diferenças fica cada vez mais delicado de acontecer.

De fato, as aulas precisam ser bastante atraentes para que o aluno não perca sua atenção no conteúdo discutido e volte essa atenção para os apelidos e situações de indisciplina na sala de aula. Se a criança em casa dispõe de tv e dvd, internet, jogos eletrônicos que tipo de aula lhe chamará a atenção para que consiga se envolver no assunto apresentado? Será que uma aula apenas expositiva despertará no aluno essa vontade de aprender? Ou será que teremos que buscar algo novo, algo que motive, que promova a socialização, algo como o simples ato de brincar?

Tanto a escola como o próprio professor precisam estar abertos à proposta lúdica e possuir caráter lúdico para que o envolvimento de todos os alunos aconteça de forma agradável e descontraída. Segundo Roloff (2009) o lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores.

Seguindo este pensamento podemos também dizer que através da brincadeira as crianças se relacionam, aprendem a conviver com os problemas do outro e a sair em busca

de soluções, como também passam a entender que todo ser humano pode errar e acertar, e que o seu valor enquanto ser humano será construído juntamente com a sua personalidade.

O lúdico ao ser vivenciado na sala de aula oferece inúmeros aspectos positivos para o desenvolvimento dos alunos. Isso já pode ser observado desde a educação infantil, onde os alunos aprendem a respeitar o colega e passam a colaborar deixando o seu egocentrismo de lado.

“Através de trabalhos lúdicos em grupo, no jardim de infância ou na pré – escola, ensinamos os alunos a compartilhar, dividir, interagir, respeitar os limites colocados para aquela atividade” (ROLLOF, 2009)

Esses são alguns dos benefícios que o uso do lúdico oferece para os alunos da educação infantil. Percebe-se dessa maneira que a ludicidade é fator primordial para a primeira fase escolar das crianças. A brincadeira é uma atividade necessária na Educação Infantil, pois a criança nessa fase começa a expressar seus pensamentos, a demonstrar os seus sentimentos e tentar resolver os seus conflitos internos, mostrando ao educador e aos seus colegas como é o seu mundo. É através do brincar que o professor poderá conhecer um pouco mais sobre os seus alunos, já que durante a brincadeira as crianças sentem-se independentes para falar, se expressar, expor claramente suas emoções, seus medos.

Porém não podemos confundir aulas puramente recreativas, com aulas de caráter lúdico. A primeira não visa facilitar a compreensão de nenhum tipo de conteúdo, enquanto as aulas de caráter lúdico são realizadas de acordo com os objetivos que se queira alcançar. Por isso que o professor deve ter o maior cuidado na preparação dessas aulas, pois ao proporcionar momentos lúdicos na sala precisará deixar bem articulado todos os passos para a realização desse trabalho.

O aluno precisa se sentir livre para interagir com seu grupo e poder compartilhar com seus colegas as suas descobertas e dessa forma transformá-las em novos conhecimentos.

Não adianta desenvolver atividades lúdicas que não fazem parte da vivência dos alunos. O brincar pode acontecer durante toda a vida escolar de uma pessoa, pois essa ação faz parte da vida do ser humano, mas é necessário escolher a brincadeira que mais se molde ao perfil da turma na qual se esteja lecionando, e praticá-la esporadicamente.

No começo pode até ser difícil iniciar um trabalho voltado à prática de atividades lúdicas, mas conforme o professor for persistindo o trabalho vai acontecendo e a resposta desse trabalho vai sendo percebida na construção das habilidades. O importante é sempre vivenciar o lúdico na sala de aula visando à aprendizagem, se será com muita ou pouca

descontração fica a cargo do professor, porém é o incentivo que este dará para a participação dos alunos neste trabalho, que fará toda a diferença.

A escola é palco de constantes brincadeiras, às vezes de muito mau gosto, como é o caso do bullying (intimidar, amedrontar). É interessante que o professor aborde o assunto nas suas atividades lúdicas para que, partindo desta reflexão crianças e adolescentes desenvolvam o conceito de brincadeiras sadias. Mas para isso acontecer o professor precisa conhecer os resultados satisfatórios que temos com a aquisição do ensino do lúdico na escola. Dessa maneira temos nos cursos de formação a responsabilidade para apresentar esses resultados e mostrar um novo conceito de aprendizagem através do lúdico para os profissionais da educação. “A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize” (Parâmetros Curriculares Nacionais- Língua Portuguesa, 1988, p.66).

Após conhecer as potencialidades dos recursos lúdicos, os educadores devem contribuir em sua prática pedagógica para que esta seja efetuada com êxito e para que as futuras crianças tenham reservadas na escola o momento de ser criança, o momento de brincar que esta sociedade vem corrompendo com sua ânsia pelo excesso de informação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento da presente pesquisa, percebemos a importância do ensino de uma língua estrangeira voltada às atividades lúdicas. As crianças mergulhadas nessa nova forma de ensino passam a se desenvolver com mais naturalidade e autonomia. Porém, infelizmente essa consciência de se vivenciar nas aulas atividades lúdicas com o propósito de facilitar a compreensão do conteúdo pelo aluno e promover também uma maior socialização entre o grupo, não é compartilhada por todos os educadores. Muitos professores preferem resumir as suas aulas a simples prática de repasse do conteúdo, sem ao menos se preocupar com a forma que este conteúdo está sendo compreendido pelo aluno.

Vimos no decorrer do trabalho que as aulas maçantes estimulam indiretamente a indisciplina, causando um desinteresse pelo assunto discutido e promovendo desta forma, um aumento de alunos reprovados e que afirmam não gostar de LE. Apresentamos aqui informações obtidas através de um estudo teórico que a criança ao ser submetida a um ensino lúdico começa a se desenvolver nos seus vários aspectos; físicos, de ordem emocional e social. E são esses aspectos que serão determinantes para a formação do perfil dos futuros cidadãos.

A introdução de um trabalho alicerçado nas práticas lúdicas fará nossas crianças compreender e valorizar os seus sentimentos e os alheios, como também influenciará para que aprendam a tomar decisões, agir com mais cautela nas situações e entender que o mundo não é feito apenas de conquistas. No entanto, foi observado que as atividades lúdicas precisam ser bem planejadas e devem corresponder as expectativas das crianças e do assunto a ser ensinado. Ou seja, não é interessante desenvolver atividades lúdicas na sala de aula apenas para passar o tempo, ou deixar os alunos relaxados. Para isso, o professor pode reservar um tempo antes ou depois da atividade. O que enfatizamos no presente trabalho é o desenvolvimento de situações lúdicas onde o professor possa ensinar aquele conteúdo de LE que os alunos não entenderam muito, ou ainda apresentar um novo conteúdo de forma mais natural e descontraída.

De aulas recreativas as crianças já dispõem, o desafio aqui discutido é ensinar os mesmos conteúdos que são trabalhados em uma aula “comum”, em aulas que apresentem uma metodologia lúdica, onde a brincadeira é posta no lugar daquelas aulas cansativas e enfadonhas. Por isso, é necessário que as secretarias de educação invistam em cursos de formação que abordem um ensino voltado ao lúdico, pois é através desses cursos que o

professor terá a oportunidade de conhecer e entender como funciona e o que representa na vida de uma criança o simples ato de brincar.

Em todas as fases da vida do ser humano ele se envolve em brincadeiras. E em todas essas fases a brincadeira exerce grande significado na sua vida. Ela contribui na construção de um “eu” mais autônomo, desenvolve a imaginação, torna o ser humano mais organizado e ajuda-o a discernir o sentimento de dúvida, medo e timidez.

Tendo em vista esse estudo e toda a proposta de trabalho ressaltada aqui só nos resta esperar e torcer para que o ensino de Língua Estrangeira comece a ser desenvolvido pelos professores visando uma aprendizagem efetiva e de qualidade, observando a necessidade e a disposição de cada aluno para aprender, abrindo espaço para a introdução do lúdico e das práticas de cooperação, de respeito e de dinamismo na sala de aula.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MEC. SEF. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1988. p.66

CRECHE FIOCRUZ. **Projeto Político Pedagógico**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e terra, 1991.

HOWAT, A.P.R. *A history of English language teaching*. Oxford: Oxford University Press, 1984.

PIAGET, Jean. **A representação do mundo na criança**. Rio de Janeiro: Record,1926.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org)- **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Vozes, 2ª. Ed.RJ,2000.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1989.

WINNCOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Imago, R, 1975.

Artigo - A importância do brincar no desenvolvimento de crianças com deficiência mental ou autismo. Disponível em: www.indianopolis.com.br/si/site/1171 Acesso em: 05 set 2011

Artigo- A Importância Do Lúdico Em Sala De Aula. Disponível em:<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf> Acesso em 05 set 2011

**Dicionario Luft de Regência Verbal. Disponível em:
<http://kaytros.blogspot.com/2010/09/download-dicionario-luft-de-regencia.html>**