



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LETRAS - INGLÊS**

ISABELE DA SILVA HENRIQUES

**LÚDICO: FERRAMENTA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NAS AULAS DE
INGLÊS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAMPINA GRANDE
2019**

ISABELE DA SILVA HENRIQUES

**LÚDICO: FERRAMENTA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NAS AULAS DE
INGLÊS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras – Inglês, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Licenciatura em Língua e Literatura Inglesa.

Área de concentração: Língua Inglesa
Sub-área: Educação Infantil

Orientadora: Profa. Esp. Morgana Conceição da Cruz Gomes

**CAMPINA GRANDE
2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

H5191 Henriques, Isabele da Silva.
 Lúdico [manuscrito] : ferramenta facilitadora da
 aprendizagem nas aulas de inglês da educação infantil /
 Isabele da Silva Henriques. - 2019.
 25 p. : il. colorido.
 Digitado.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
 Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
 Educação, 2019.
 "Orientação : Profa. Esp. Morgana Conceição da Cruz
 Gomes, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC."
 1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Ensino de língua inglesa.
 4. Atividade lúdica. 5. Didática pedagógica. I. Título

21. ed. CDD 371.337

ISABELE DA SILVA HENRIQUES

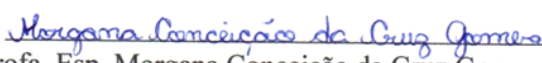
LÚDICO: FERRAMENTA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NAS AULAS
DE INGLÊS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

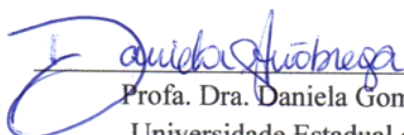
Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Letras – Inglês,
da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do
título de graduada em Licenciatura em
Língua e Literatura Inglesa.

Área de concentração: Língua Inglesa
Sub-área: Educação Infantil

Aprovada em: 11 / 6 / 2019.

BANCA EXAMINADORA

 NOTA 9,5
Prof.ª Esp. Morgana Conceição da Cruz Gomes (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

 NOTA 9,5
Prof.ª Dra. Daniela Gomes Araújo Nóbrega
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

 NOTA 9,5
Prof. Me. Celso José de Lima Júnior
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha mãe, que tanto se esforçou para que eu conseguisse chegar até aqui, DEDICO.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Palhaço colorido	16
Figura 2 –	Jogo da memória reciclado	17
Figura 3 –	Dominó reciclado	17
Figura 4 –	Jogo: Palavra Secreta	18
Figura 5 –	Caça-palavras reciclado	19
Figura 6 –	Centopeia Colorida	20

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	07
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	08
2.1	O lúdico: definição e origem	09
2.2	O lúdico no ensino/aprendizagem de LI.....	10
2.3	Lúdico, motivação e aprendizagem.....	13
3	METODOLOGIA	14
3.1	Tipologia da pesquisa.....	14
3.2	Participantes da pesquisa.....	15
3.3	Coleta de dados.....	15
4	APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS EM SALA DE AULA DE LI	15
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
	REFERÊNCIAS.....	22

LÚDICO: FERRAMENTA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NAS AULAS DE INGLÊS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Isabele da Silva Henriques¹

RESUMO

Na aquisição de uma língua estrangeira nas séries iniciais, o lúdico possibilita uma junção entre a brincadeira e o aprendizado, fazendo com que as crianças aprendam de forma espontânea, divertida e prazerosa. Seguindo esse viés, o presente trabalho tem como objetivo descrever e refletir a contribuição do uso de atividades lúdicas como um mecanismo de apoio pedagógico e verificar de que forma essas atividades são capazes de motivar os alunos e influenciá-los no processo de ensino/aprendizagem nas salas de aula de Língua Inglesa (LI) da Educação Infantil (EI). Para isso, desenvolvemos uma sequência de atividades lúdicas compostas por jogos facilitadores da apreensão, associação e fixação do vocabulário a partir do tema “colors” que foram confeccionados pela professora utilizando materiais reciclados. As atividades foram realizadas nas aulas de LI em uma turma de Infantil V de uma escola da rede privada localizada no município de Campina Grande – PB. No decorrer do trabalho verificamos o envolvimento dos alunos na realização das atividades apresentadas, bem como os resultados na assimilação e compreensão do vocabulário. Com os resultados obtidos, percebemos que o lúdico é um mecanismo importantíssimo para um trabalho bem-sucedido em sala de aula, pois houve aprendizado, participação e principalmente o gosto do aluno em aprender uma língua estrangeira através de tal metodologia. O trabalho teve o embasamento teórico de autores como Vygotsky (1984) e Kishimoto (1993).

Palavras-chave: Língua Inglesa. Educação Infantil. Atividades Lúdicas.

ABSTRACT

In the acquisition of a foreign language in the initial grades, the playfulness allows a connection between play and learning, making children learn spontaneously, fun and enjoyable. Following this thought, the present work aims to describe and reflect the contribution of the use of play activities as a pedagogical support mechanism and to verify how these activities can motivate the students and influence them in the teaching / learning process in the english language classrooms in early childhood education. For this, we developed a sequence of play activities composed of games facilitating the apprehension, association and fixation of vocabulary from the theme colors that were made by the teacher using recycled materials. The activities were carried out in the classes of LI in a group of *Infantil V* in a private school located in the city of Campina Grande - PB. During the study we verified the involvement of students in in the activities presented, as well as the results in the assimilation and comprehension of the vocabulary. With the results obtained, we can see that play is a very important mechanism for a successful work in the classroom, because there was learning, participation and especially the taste of the student in learning a foreign language through such methodology. The work had the theoretical basis of authors such Vygotsky (1984) and Kishimoto (1993).

Keywords: English Language Teaching. Childhood education. Ludicity.

¹ Graduanda do Curso de Letras – Inglês da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

1 INTRODUÇÃO

O inglês está presente em praticamente tudo no nosso dia-a-dia, seja em nomes de estabelecimentos, na televisão, em jogos, brinquedos, computadores, roupas, propagandas, desenhos animados, entre outros. E aprender uma Língua Estrangeira (LE), por sua vez, tornou-se indispensável, é notório que esse aprendizado tem iniciado ainda na infância, onde as crianças entram em contato com a língua desde cedo, promovendo uma maior familiarização e conseqüentemente uma melhor aquisição da mesma.

Diante disso, compreendemos que a aquisição de uma língua estrangeira nas séries iniciais não deve ser vista como algo mecânico ou desinteressante, pois durante o seu desenvolvimento, as crianças necessitam de situações que possibilitem o estímulo e o interesse pela aprendizagem. Seguindo essa perspectiva, notamos que o lúdico é uma alternativa que vem sendo utilizada frequentemente como uma alternativa para facilitar o processo de ensino/aprendizagem, não somente nas salas de aulas das séries iniciais do Ensino Fundamental, mas em todos os estágios da Educação Básica. Afinal, essa prática possibilita uma junção entre a brincadeira e o aprendizado, fazendo com que as crianças aprendam de forma espontânea, divertida e prazerosa.

De acordo com Nogueira (2007), o lúdico é visto no contexto educacional como uma ferramenta motivadora e atrativa, já que o seu propósito principal é alavancar e enriquecer o desenvolvimento da aprendizagem de maneira efetiva. Ela aponta ainda que, através da ludicidade, as crianças são capazes de explorar sua criatividade, expressar seus desejos e vontades, e, a partir disso, melhoram sua autoestima e prazer pela aprendizagem. Assim, percebe-se a importância que o lúdico exerce no contexto escolar, uma vez que proporciona uma maior interação entre o aluno e sua aprendizagem, tornando os conteúdos mais descomplicados e atraentes, sob a perspectiva em que os alunos estão inseridos.

É importante ressaltar também que, apesar de a brincadeira ser uma atividade predominante na infância, ela é vista como sendo um mecanismo ideal da aprendizagem em todas as idades e estágios. Além disso, ela também propõe o estímulo ao interesse e à motivação do aluno, que, como apontam Bzuneck (2009) e Schutz (2003) são os dois fatores-chave do aprendizado. Nogueira (2007) afirma que o lúdico simboliza uma ferramenta pedagógica que transforma o professor num guia, incentivador e construtor da aprendizagem e também atua auxiliando diretamente os aprendizes. Esse auxílio, por sua vez, envolve novas descobertas, ativação da memória e imaginação, funções sociais e comportamentais, desenvolvimento e enriquecimento da sua personalidade como um todo, entre outros.

Seguindo esse viés, muitos autores como Kishimoto (1995), Winnicott (1975) e Vygotsky (1984) defendem o lúdico como um mecanismo pedagógico essencial para desenvolver os aspectos sociocognitivos dos aprendizes. Uma vez que este, por estimular a imaginação, proporcionar a comunicação, despertar o interesse dos alunos e facilitar a vivência na sala de aula, possui um papel de extrema importância na obtenção do êxito na aprendizagem, tornando-se, portanto, indispensável na sala de aula, em especial nas aulas de LE.

Cabe salientar ainda que, para a aprendizagem acontecer de maneira significativa na aquisição de uma língua adicional, é necessário que haja interesse, assimilação do conteúdo e memorização efetiva do vocabulário estudado. De acordo com Vygotsky, Luria e Leontiev (1998) se o aluno apresenta dificuldade na assimilação e fixação do vocabulário que está sendo estudado, um jogo, por exemplo, é capaz de facilitar a compreensão e mostrar que a aquisição de nova língua pode ocorrer de forma simples e espontânea. Diante disso, buscamos através da inserção de práticas de ludicidade, encontrar alternativas prazerosas e significativas para trabalhar na EI, e, assim, proporcionar momentos agradáveis na sala de aula, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem de maneira efetiva e facilitando a compreensão dos conteúdos estudados, a fim de obter bons resultados.

Dessa maneira, o objetivo geral do presente trabalho foi analisar de que forma essas atividades lúdicas influenciam positivamente no processo de ensino/aprendizagem de LI na EI. Além disso, como objetivos específicos, iremos refletir e descrever sobre a importância do lúdico no contexto escolar e sobre a contribuição do uso de atividades lúdicas como um mecanismo de apoio pedagógico. Para este fim, utilizaremos uma metodologia conjunta, nesse caso, uma pesquisa-ação de cunho etnográfico, na qual estarão aliados o estudo das teorias e a prática em sala de aula.

Este trabalho se apresenta primeiramente com as considerações iniciais, seguindo com o aporte teórico apresentado na seção dois. Na terceira seção, teremos a apresentação da metodologia utilizada para obtenção dos dados dessa pesquisa, seguido da descrição das atividades lúdicas que foram aplicadas em sala de aula, na seção 4 e por fim, na seção 5, apresentamos considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Aqui serão apresentados os aspectos teóricos que nortearam esta pesquisa. Na primeira seção (2.1), intitulada *O lúdico: definição e origem*, serão expostas algumas definições de

ludicidade e qual a importância dessa prática para a educação infantil, tendo como embasamento teórico os estudiosos Kishimoto (1995), Winnicott (1975) e Vygotsky (1984). Na segunda seção (2.2) *O lúdico no ensino/aprendizado*, discutiremos a relação entre o sucesso da aprendizagem e o lúdico de acordo com Nogueira (2007), Silva (2003), entre outros. Por fim, na seção (2.3), *Lúdico, motivação e aprendizagem*, seguiremos o viés de Bzuneck (2009) e Schutz (2003) para discorrer acerca da motivação como um fator primordial no desenvolvimento eficaz da aprendizagem.

2.1 O lúdico: definição e origem

De acordo com Almeida (2009), o termo lúdico provém do latim "*ludus*", que quer dizer "jogo". Porém, esse termo possui um sentido bem amplo, já que está diretamente ligado à brincadeira, diversão, cooperação, alegria, motivação e imaginação. Segundo Kishimoto (1995, p.108), "o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui" e essa imagem e sentido são construídos de acordo com cada contexto social, conforme seus valores e modo de vida.

Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, sendo denominado apenas como divertimento, ocupação, atividade de lazer ou como uma coisa não séria. No entanto, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança, e a brincadeira passou a ser vista como uma "conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo" (KISHIMOTO, 1995). E atualmente, no caso específico da educação, o jogo é visto como uma ferramenta facilitadora e fomentadora do aprendizado, no qual proporciona uma aprendizagem eficaz e significativa por ter a espontaneidade como base.

Convém acrescentar que:

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, [...] o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (KISHIMOTO, 1995, p. 119).

No Brasil, a ludicidade que temos é herança da mistura de raças, crenças e cultura trazidas pelos índios e portugueses nos últimos séculos. Sant'anna (2011) aponta que embora esses povos sejam os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico mantidos até hoje, "é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens"

(SANT'ANNA, 2011, p. 23). Esse autor também afirma que “desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem”, e exemplifica:

Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem (SANT'ANNA, 2011, p. 22).

O lúdico sempre fez parte da vida da criança e do ser humano em geral. Quanto a isso, Sant'anna (2011) alega que os modelos de ensino seguem a mesma linhagem desde muito tempo atrás, e embora modificações aconteçam constantemente, a finalidade é sempre a mesma: alcançar uma aprendizagem significativa. Diante dessa perspectiva, fica claro que o contexto lúdico sempre possuiu uma contribuição significativa para a sociedade, sendo valorizado por diferentes povos em todos os tempos. E, no âmbito escolar, mesmo após a globalização e os diferentes métodos inovadores de ensino, essa prática ainda continua sendo primordial na educação.

Considerando que o ato de brincar está inteiramente presente no mundo das crianças, destacaremos a seguir, o quão é importante incluir a brincadeira no processo de construção da aprendizagem infantil, nesse caso específico, o lúdico. Tendo em vista que o mesmo é considerado uma ferramenta facilitadora e estimuladora do desenvolvimento das crianças como um todo.

2.2 O lúdico no ensino/aprendizagem

Além de tornar a sala de aula um ambiente alegre e confortável, e promover o prazer, a alegria, o interesse, a participação e a interação entre os educandos durante as aulas, o lúdico vem tornando-se um facilitador da aprendizagem. Isso se deve ao fato de se utilizar de distintas estratégias, como: a comunicação escrita, oral e corporal, a capacidade de autorreflexão, a facilidade de interpretação, o desenvolvimento do raciocínio, entre outros.

Na perspectiva escolar, a aprendizagem através do lúdico acontece basicamente por meio de jogos educativos, brinquedos e brincadeiras pedagógicas que facilitam o desenvolvimento dos aprendizes de maneira geral. Conforme Nogueira (2007), isso ocorre através das atividades lúdicas, que vão desde uma brincadeira, um jogo, uma dinâmica de integração grupal, um trabalho de recorte e colagem, atividades rítmicas, entre tantas outras.

É possível provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento, despertar o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva

e apreciativa específica que possibilite a compreensão e a intervenção do indivíduo em fenômenos sociais e culturais e que ajude os educandos a construírem conexões, tornando assim um aspecto indispensável no tríptico relacionamento educando/aprendizagem/educador (NOGUEIRA, 2007, p. 7).

Quanto aos pontos positivos das práticas de ludicidade essa autora afirma que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e consequentemente a curiosidade e a construção do conhecimento (NOGUEIRA, 2007, p. 5).

Seguindo esse viés, Kishimoto (1995) assevera que a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ela complementa afirmando que “ao entender as necessidades da criança, o jogo torna-se a forma adequada para a aprendizagem de conteúdos escolares” (KISHIMOTO, 1995, p. 119). Dessa forma, compreendemos que o lúdico intervém de forma positiva dentro do processo de ensino/aprendizagem, melhorando não só a qualidade das aulas, mas também a qualidade de vida dos alunos. Através dele, os aprendizes adquirem a habilidade de explorar sua criatividade e aprimorar sua conduta na construção do seu próprio conhecimento, adquirindo uma melhor assimilação e entendimento dos conteúdos apresentados.

Podemos ressaltar também, que o trabalho com atividades lúdicas na EI é capaz de influenciar positivamente nas competências individuais e coletivas das crianças. Além de desenvolver e trabalhar diversos parâmetros em salas de aula, como por exemplo, inteligência, expressões orais e corporais, habilidades auditivas e visuais, capacidade de interpretação, comunicação, afetividade, sociabilidade, motricidade, progressão psíquica, moral e intelectual, entre outros. Pois, como afirma Winnicott (1975), “A brincadeira além de ser universal, é também própria da saúde. O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais” (WINNICOTT 1975, p. 63).

Nesse caso, o ato de brincar é entendido como uma necessidade básica e fundamental no desenvolvimento infantil, pois, por meio dele, são desenvolvidos o raciocínio, as habilidades, os contatos sociais, o respeito às regras, entre outros.

Vygotsky (1984) enfatiza que o ato de brincar exerce um papel de extrema importância no que se trata da construção do pensamento da criança e do conhecimento do mundo ao seu redor, tendo em vista que a brincadeira é capaz de promover uma união direta entre o pensamento e a ação. Para ele, é brincando que a criança desenvolve o seu estado cognitivo e motor, e estabelece relações com as pessoas, coisas e símbolos.

Através das palavras de Winnicott é importante salientar também que a construção do indivíduo se dá inicialmente através do ato de brincar:

é no brincar, e talvez apenas no brincar, que as crianças e os adultos fruem sua liberdade de criação. [...] É através do brincar que o indivíduo, criança ou adulto, podem ser criativos e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self). [...] através do brincar a comunicação se estabelece e a totalidade da existência experiencial do homem é construída (WINNICOTT, 1975, pp. 79, 80 e 93).

Ainda seguindo esse viés, de acordo com Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), percebemos que o ato de brincar não deve ser visto apenas como uma atividade de diversão ou passatempo, pois a brincadeira, quando inserida no contexto pedagógico com uma proposta de facilitar a aprendizagem, pode estimular muitas habilidades nos aprendizes e consequentemente fomentar a aprendizagem de modo significativo.

Contudo, o mais importante para que o “brincar” possa influenciar positivamente no aprendizado diz respeito à forma em que o educador-mediador apresenta a brincadeira para as crianças, bem como suas regras e finalidades. Para Vygotsky, Luria e Leontiev:

O brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação. Para uma criança que está brincando com cubos de madeira, por exemplo, o alvo da brincadeira não consiste em construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação. Isto é verdadeiro não apenas no caso das brincadeiras do período pré-escolar, mas também no de qualquer jogo em geral (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 1998, p. 123).

Assim, cabe ao professor, visto como um agente mediador do conhecimento, aliar os conteúdos estudados em sala de aula às necessidades infantis, através de jogos e brincadeiras. Considerando, que na dimensão da EI, o uso da imaginação é uma alternativa primordial na tentativa de prender a atenção do aluno e deixá-lo interessado e motivado a compreender o assunto abordado de maneira prazerosa, além de tornar mais fácil a assimilação dos novos sons e palavras do idioma apreendido. Como afirma Nogueira:

Com as atividades lúdicas há possibilidade do professor instigar os alunos a buscarem respostas e soluções aos seus questionamentos e suas necessidades e anseios relativos à aprendizagem [...] O professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos alunos um maior aprendizado (NOGUEIRA, 2007, pp. 6,10).

Isso explica o porquê do lúdico ter se tornado um recurso pedagógico de grande valia no contexto educacional e também o motivo de muitos educadores adotarem as práticas de ludicidade em suas aulas. Visto que através do lúdico a interação entre os aprendizes e o aprendizado é cada vez maior e as aulas acontecem de maneira mais prazerosa e espontânea, o que resulta em uma apreensão significativa dos conteúdos estudados.

2.3 Lúdico, motivação e aprendizagem

A maior motivação para o aprendizado de uma nova língua é a curiosidade, ponto chave para estimular o interesse pelo conhecimento do novo e nada melhor do que a brincadeira para incentivar a construção do aprendizado. Vygotsky (1984) defende que um dos fatores determinantes tanto na aprendizagem como também na aquisição de uma LE é a motivação. Esta, por sua vez, é capaz de determinar também, o sucesso da aprendizagem de uma nova língua.

De acordo com o dicionário Aurélio, motivação é um conjunto de fatores psicológicos que podem ser de ordem fisiológica, intelectual ou afetiva, os quais agem entre si e determinam a conduta de um indivíduo. Bzuneck (2009, p.46) se refere à motivação como motivo, ou seja, “aquilo que move uma pessoa ou que a põe em ação ou a faz mudar o curso”. Segundo esse autor, a motivação tem sido entendida “ora como um fator psicológico, ou conjunto de fatores, ora como um processo e responde por determinados efeitos, dos quais se podem identificar os dois níveis distintos de efeitos imediatos e efeitos finais” (BZUNECK, 2009, p. 46).

Seguindo essa perceptiva, entendemos que a ludicidade é algo que não acontece sem a motivação, pois esta está diretamente ligada aos motivos pelos quais o interesse, o estímulo e o incentivo pelo aprendizado de maneira geral sejam despertados. Como afirma Nogueira (2007, p.8) “a motivação é um dos pilares para o ensino/aprendizagem”. Portanto, para que aconteça a aprendizagem significativa, e tanto o professor quanto o aluno atinjam as metas desejadas, faz-se necessário um trabalho conjunto no qual esses mecanismos estejam diretamente relacionados.

Muitas vezes, o docente não sabe como motivar seus alunos a aprender e fazer com que eles possam assimilar com facilidade o conteúdo que será trabalhado. A motivação é, portanto, um dos fatores que mais preocupam os professores no processo de ensino/aprendizagem de LE, já que, se o aluno não estiver motivado a aprender, consequentemente não irá desempenhar resultados satisfatórios.

Para Schutz (2003), a motivação deve sempre exercer o desejo de satisfazer necessidades. Sendo assim, o ambiente em que será trabalhada a língua deve possuir indispensavelmente aspectos e elementos que chamem a atenção do aluno para o aprendizado, pois é nisso que consiste uma motivação positiva. A partir daí, notamos que o professor exerce uma influência gigantesca sobre a motivação e a dedicação do aluno, já que cabe a ele

intervir, despertar o interesse, promover a interação, criar recursos e inserir atividades e metodologias que proporcionem um ensino mais prazeroso.

Assim, compreendemos que o aspecto lúdico é um suporte valioso para um trabalho bem sucedido na sala de aula de LI. Afinal, para que tenhamos uma aula focada no envolvimento dos alunos, é necessário que o professor consiga identificar de que forma eles se sentem mais motivados e estimulados a aprender, e assim, possa elaborar métodos que desenvolvam as habilidades intelectuais, sociais e motoras dos alunos e incentivem a criatividade, o senso crítico/reflexivo e acima de tudo o desejo pelo conhecimento do novo, como aponta Nogueira (2007).

A seguir, iremos explicar acerca da metodologia utilizada para a realização deste trabalho.

3 METODOLOGIA

Nesta seção, discorreremos sobre a metodologia utilizada para a execução dessa pesquisa, que tem como objetivos, descrever e refletir sobre a contribuição do uso de atividades lúdicas como um mecanismo de apoio pedagógico e verificar ainda, de que forma essas atividades são capazes de motivar os alunos e influenciá-los no processo de ensino/aprendizagem nas salas de aula de LI da EI.

3.1 Tipologia da pesquisa

De acordo com Pereira (1998), uma das principais características da pesquisa-ação na educação está relacionada à concretização de uma ação seguida pela reflexão e tem como objetivo principal estudar ou avaliar as condições e os resultados da experiência efetuada, ou seja, é a investigação da ação através da ação. Caleffe e Moreira (2008) afirmam ainda que a pesquisa-ação na sala de aula é um meio de introduzir abordagens adicionais e inovadoras no processo de ensino-aprendizagem e solucionar problemas na sala de aula. E, sobre pesquisa etnográfica esses mesmos autores afirmam que o propósito desse tipo de pesquisa na educação é descrever, analisar e interpretar uma faceta ou um segmento da vida social de um grupo, na qual pessoas, cenários e objetos relevantes são observados.

Diante disso, a presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa-ação de cunho etnográfico, pois foi desenvolvida uma sequência de atividade em sala de aula e os resultados

foram obtidos por meio da observação e descrição da professora-participante através do método indutivo/observacional de abordagem e procedimento.

3.2 Participantes da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede privada de ensino localizada na cidade de Campina Grande, PB. Os participantes da pesquisa foram os alunos de uma turma de Infantil V composta por 21 alunos que estudam no período vespertino. Esses alunos possuem faixa etária entre 4 e 6 anos de idade.

3.3 Coleta de dados

Para obter os dados dessa pesquisa foi desenvolvida uma sequência de atividade em sala de aula baseada em jogos lúdicos que tiveram como foco principal a apreensão e fixação do vocabulário da família de palavras do tema *Colors*.

As atividades eram compostas basicamente por jogos educativos confeccionados com material reciclado, pela professora. Através da aplicação dessas atividades observamos de que maneira esse tipo de atividades e metodologia empregada influenciavam positivamente no processo de ensino-aprendizagem dessa turma. Essa proposta didática foi realizada no segundo semestre do ano letivo de 2018 e teve duração de 10 horas/aulas divididas em 5 módulos/partes.

4 APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS EM SALA DE AULA DE LI

A seguir apresentamos as atividades que foram desenvolvidas em sala de aula de LI, acerca do tema *Colors*. O objetivo dessa abordagem foi apresentar atividades interessantes e divertidas feitas com materiais reciclados, capazes de despertar nos alunos a vontade de aprender.

Aula 01

A primeira atividade feita em sala de aula teve duração de 2 horas/aulas e tinha como objetivo central fornecer aos alunos a oportunidade de revisar e fixar de maneira diferente um

vocabulário em inglês já conhecido por alguns deles, no caso, o tópico *Colors*, através de estruturas gramaticais simples.

No primeiro momento, para sondar qual o conhecimento prévio que os alunos já possuíam acerca do tema a ser trabalhado, foi apresentada uma imagem colorida (Figura 1) de um palhaço que foi confeccionado pela professora utilizando E.V.A. A partir dessa imagem a professora pedia que os alunos (um por um) apontassem para a imagem falando as cores que eles já conheciam, em língua inglesa.

Depois, com a finalidade de explorar o vocabulário deste tópico através de perguntas orais curtas, a professora apontava para determinada parte da imagem, e perguntava aos alunos de maneira coletiva: “*What color is it?*”. Na ocasião, os alunos identificavam a cor e utilizavam o vocabulário em LI para responder, sendo instruídos a responder usando a estrutura: “*It is...*”.

O uso dessa abordagem denotou um impacto bastante positivo na aprendizagem dos alunos. Pois eles ficavam entusiasmados ao perceberem quantas palavras já conheciam e logo se familiarizaram com o conteúdo a ser estudado nas próximas aulas. Isso foi de suma importância para o início dessa proposta didática, pois, como afirma Bzuneck (2009):

De um ponto de vista psicoeducacional, o papel do professor em classe, mais do que remediar, é o de prevenir a ocorrência de condições negativas, como o tédio crônico, a apatia ou a alta ansiedade e, mais do que tudo, desenvolver e manter a motivação positiva da classe como um todo. (BZUNECK, 2009, p.52).

A seguir (Figura 1), apresentamos o material utilizado nessa abordagem:

Figura 1: Palhaço colorido



Fonte: (Arquivo pessoal da autora, 2018)

Aula 02

Na aula seguinte, após a familiarização com o vocabulário em LI, os alunos participaram de dois jogos de mesa que consistiam em um jogo de dominó e um jogo da memória (Figuras 2 e 3), ambos confeccionados pela professora com tampinhas de garrafa pet e E.V.A.

O jogo de dominó promoveu uma interação bastante significativa entre os alunos, e na medida em que eles jogavam, foi discutido sobre a importância de respeitar e seguir as regras dos jogos para que tudo ocorra de forma positiva. Para Kishimoto (1995) “o jogo da criança aparece como um processo metafórico relacionado a comportamentos naturais e sociais”.

De acordo com Nogueira (2007), o jogo de mesa “*Memory Game*” (Jogo da memória), também chamado de “*Matching*”, trata-se de um jogo visto como uma ferramenta pedagógica que contribui positivamente para uma melhor fixação de vocábulos em língua inglesa, já que o mesmo estimula a concentração e a memorização em forma de brincadeira.

Para desenvolver esse jogo, os alunos foram divididos em grupos de quatro componentes e cada grupo recebia um conjunto de peças, os alunos teriam que procurar o par de cores correspondentes e ao encontrá-las, deveriam falar em voz alta e em LI o nome da cor. No final, o aluno que reunisse o maior número de pares, seria o vencedor. Através dessa abordagem foi possível trabalhar a habilidade oral dos alunos de forma natural e espontânea. Essas atividades foram desenvolvidas em 2 horas/aulas e o material que foi utilizado, bem como o desenvolvimento dos alunos no decorrer dos jogos descritos, são mostrados a seguir nas Figuras 2 e 3:

Figura 2: Jogo da memória reciclado



Fonte: (Arquivo pessoal da autora, 2018)

Figura 3: Domino reciclado



Fonte: (Arquivo pessoal da autora, 2018)

Aula 03

Na terceira aula, que foi realizada também em 2 horas/aulas, os alunos participaram de um jogo intitulado “Palavra Secreta” (Figura 4). O jogo consistia em descobrir as palavras com as letras embaralhadas dentro de uma caixa de fósforos, no qual a professora escrevia a palavra na lousa e a pronunciava para os alunos. Estes, por sua vez, teriam que identificar a caixa que possuía determinada cor e então pegar as letras que estavam dentro da caixa para reescrevê-las e pronunciá-las corretamente.

Com esse jogo, foi possível retomar os conhecimentos trabalhados, bem como desenvolver a habilidade de escrita em língua inglesa através da formação de palavras, com o auxílio da professora, já que os alunos ainda estavam em processo de alfabetização na língua materna.

Figura 4: Jogo: Palavra Secreta



Fonte: (Arquivo pessoal da autora, 2018)

Para finalizar a sequência dessa aula foi realizado um “*Guessing Game*”, que consistia em um jogo de adivinhação, adaptado de acordo com o conteúdo da aula, esse tipo de jogo é um excelente estimulante da criatividade dos alunos. Para a realização dessa atividade, a classe foi dividida em grupos e um aluno de cada grupo jogava por vez. O aluno da jogada da vez, escolhia uma caixinha contendo uma cor, os demais grupos tinham que fazer perguntas para o aluno até adivinharem qual a cor que estava com ele. O aluno só podia responder *Yes* ou *No*. Por exemplo: – “É a cor da banana?” – “*Yes!*” – “É *yellow*?” – *Yes!* Ganhava o grupo que marcasse mais pontos.

Essa atividade foi bastante proveitosa, pois mesmo com algumas dificuldades como, por exemplo, a timidez por parte de alguns alunos, conseguimos explorar a imaginação e a criatividade, trabalhar a oralidade em LI de forma divertida, e também promover uma interação bastante significativa entre os alunos.

Aula 04

Para essa aula, a professora utilizou papelão e tampinhas de garrafas pet para produzir um caça-palavras inteiramente reciclado. Ela mostrava uma etiqueta com o nome da cor, os alunos procuravam o nome da referida cor no caça-palavras e a professora marcava a palavra com um elástico. Após isso, a professora pedia que o aluno procurasse na sala de aula algum objeto que representasse a cor que ele encontrou no caça-palavras e apontasse para ele.

Os alunos ficaram maravilhados ao ver o jogo elaborado de uma maneira nova e diferente daquela que é feita em papel, com é sempre vista. A atividade foi importante para trabalhar a leitura em LI, verificar quais vocábulos os alunos já haviam memorizado de acordo com as atividades anteriores e fixar novas palavras ainda não memorizadas. A referida atividade pode ser vista abaixo (Figura 5):

Figura 5: Caça-palavras reciclado



Fonte: (Arquivo pessoal da autora, 2018)

Aula 05

Na última aula referente a essa proposta didática, os alunos realizaram uma produção coletiva chamada Centopeia Colorida, na qual os alunos pintaram as partes de uma centopeia com as cores indicadas e depois a montaram juntando as partes coloridas. Essa atividade foi excelente para trabalhar o raciocínio, estimular a memória e aumentar a rapidez intelectual, já que os alunos precisavam fazer a identificação de vocábulos em LI para colorir corretamente. Além disso, através dessa abordagem, conseguimos verificar se de fato, os alunos já haviam memorizado e fixado o vocabulário que vinha sendo trabalhado nas últimas aulas. Abaixo pode ser vista uma imagem (Figura 6) que ilustra o resultado final dessa atividade:

Figura 6: Centopeia Colorida



Fonte: (Arquivo pessoal da autora, 2018)

Nogueira (2007) defende que o professor deve investir em atividades que criem condições favoráveis para que o aluno se envolva com o conteúdo da disciplina de forma agradável. Seguindo esse viés, pudemos perceber que os resultados desse trabalho foram satisfatórios e que o nosso objetivo de facilitar o aprendizado foi alcançado. Pois, no decorrer dessa sequência didática, os alunos se envolveram consideravelmente na realização das atividades, demonstrando bastante interesse. Além de conseguirem assimilar com naturalidade o vocabulário, sem precisar decorar e repetir palavras para memorizá-las.

Também notamos que essa abordagem trouxe muito entusiasmo e vontade de aprender. Os jogos trazidos para as aulas tornaram-nas mais leves e descontraídas, proporcionando ao mesmo tempo conhecimento e diversão. A metodologia empregada auxiliou os alunos não somente na apreensão do vocabulário em si, mas também, propiciou a oportunidade de praticar a oralidade da língua de forma natural e espontânea, cativando a atenção dos alunos e promovendo uma melhor compreensão do que estava sendo estudado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do desenvolvimento dessa sequência didática, o que se pode observar é que existem diversas maneiras de diversificar as aulas de língua inglesa e torná-las mais atrativas, a fim de facilitar a aprendizagem dos alunos e desenvolver neles o gosto pela língua estudada.

Assim, podemos afirmar que a dinamização das aulas por meio da adoção de uma nova metodologia, nesse caso, o desenvolvimento de atividades lúdicas, promoveu importantes resultados, como: mais atenção e menos inquietação nas aulas, melhor assimilação dos conteúdos e menos indisciplina. Somando-se a isso, percebemos uma maior motivação e interesse pelo aprendizado de língua inglesa, bem como uma melhor interação entre os alunos e a professora.

Para confrontar o embasamento teórico adquirido através da pesquisa bibliográfica, foi realizada com os alunos, uma pesquisa por meio de perguntas informais, no final da sequência didática. Na ocasião, eles foram questionados se estavam gostando das aulas de inglês, especialmente das atividades lúdicas que estavam sendo trabalhadas em sala de aula nesses últimos dias e se queriam continuar com essa metodologia, todos responderam que sim.

Dessa forma, isso nos permite assegurar que as práticas de ludicidade são uma excelente estratégia nas salas de aulas, devendo ser utilizada com o objetivo de tornar as aulas mais interessantes e prazerosas, pois, como dito anteriormente, o lúdico somente oferece vantagens na aquisição de uma nova língua e no aprendizado em geral.

Em suma, espera-se que o embasamento teórico e as atividades lúdicas apresentadas e descritas aqui, venham contribuir para o processo de ensino-aprendizado de língua inglesa bem como trazer a reflexão por parte dos profissionais, para que a cada dia possam repensar e avaliar sua prática pedagógica, de forma que possam colaborar para a construção do conhecimento de cada aluno.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 20 Jun. 2018
- BZUNECK, J.A. **A motivação do aluno: Aspectos introdutórios**. In: E. Boruchovitch; J.A. Bzuneck. (Orgs.). **A Motivação do Aluno. Contribuições da Psicologia Contemporânea**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes. 4ª edição, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: . (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999. p.105-125.
- MOREIRA H, CALEFFE L.G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: DP&A; 2006. p. 69-94.
- NOGUEIRA, Z. P. **Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua Inglesa**. Maringá: SEED, 2007.
- PEREIRA, E. M. A. **Professor como pesquisador: o enfoque da pesquisa-ação na prática docente**. In: GERALDI, C.M.G.; FIORENTINI, D.; PEREIRA, E.M.A. (Orgs.). **Cartografias do trabalho docente: professor(a)-pesquisador(a)**. Campinas, SP: Mercado de Letras: Associação de Leitura do Brasil – ALB. 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1984.
- VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R. & LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Editora Ícone, São Paulo, 1998.
- SANT'ANNA, A. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, v. 6, n. 2, p. 19-36, Florianópolis, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/issue/view/1853>. Acesso em: 25 Mai. 2018.
- SCHUTZ, R. **Motivação e Desmotivação no Aprendizado de Línguas**, 2003. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-motiv.html>. Acesso em: 04 de Maio. 2018.
- SILVA, S. **A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender**. São Paulo. 2003.
- WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Ed. Imago, Rio de Janeiro, 1975.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse.

Aos meus amados pais Isomar e Risonéia, pela força, apoio e cuidado que sempre me foram dados, e mesmo em meio a tantas dificuldades que surgiram ao longo do curso, nunca me deixaram desanimar. Sem vocês nada disso seria possível. Essa vitória é mais de vocês do que minha.

Ao meu marido Elder, por todos os momentos de compreensão e companheirismo. Mas principalmente, por sempre me encher de ânimo e coragem. Palavras não bastam. Você é um exemplo para mim.

Ao meu filho Théo, que além ter sido um bebê tão bonzinho e ter me deixado concluir este trabalho, foi o meu maior incentivo e motivação na reta final dessa jornada acadêmica.

Aos meus familiares, por todo o suporte que sempre recebi para seguir em frente e por cada tampinha de garrafa e caixas de fósforos que guardaram para que eu produzisse essa sequência didática.

À minha orientadora Morgana, não só pela confiança, paciência e empenho dedicado na orientação, mas também, pelas palavras positivas e por se fazer presente sempre que precisei.

Aos meus alunos do Infantil V, por permitirem que eu vivenciasse com eles essa experiência incrível que o lúdico proporciona.

À minha amiga e auxiliar de classe Noemi, pela ajuda no desenvolvimento das atividades e pelos registros fotográficos. Você foi fundamental.

Aos meus professores, por me proporcionarem conhecimento e influenciarem significativamente no processo de formação acadêmica e profissional.

Aos meus colegas de classe, por compartilharem junto comigo todas as alegrias, desafios e dificuldades que surgiram durante esses quase cinco anos.