



**UEPB**  
Universidade  
Estadual da Paraíba

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE ARTES E LETRAS**

**MIRELLA COSTA DE ARAÚJO**

**A LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS: O LÚDICO COMO FERRAMENTA  
FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS**

CAMPINA GRANDE – PB  
2016

**MIRELLA COSTA DE ARAÚJO**

**A LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS: O LÚDICO COMO FERRAMENTA  
FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Letras da Universidade Estadual da Paraíba como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura Plena em Letras com habilitação em Língua Inglesa.

Orientador: Prof. Bruno Maiorquino Silva

CAMPINA GRANDE – PB  
2016

É expressamente proibida 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 da dissertação.

A663 Araújo, Mirella Costa de  
A língua inglesa nas séries iniciais [manuscrito] : o lúdico  
como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem  
de crianças / Mirella Costa de Araújo. - 2016.  
23 p.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2016.  
"Orientação: Prof. Esp. Bruno Maiorquino Silva,  
Departamento de Letras e Artes".

1. Lúdico. 2. Educação infantil. 3. Língua inglesa. 4.  
Ensino. 5. Aprendizagem. I. Título.

21. ed. CDD 371.337

MIRELLA COSTA DE ARÁUJO

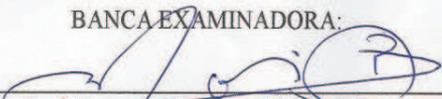
**A LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS: O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS**

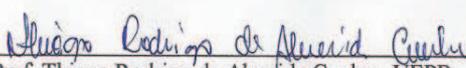
Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras da Universidade Estadual da Paraíba como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Inglesa.

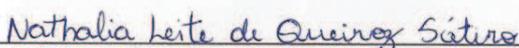
Orientador: Prof. Bruno Maiorquino Silva

Aprovado em: 23/05/2016

BANCA EXAMINADORA:

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Bruno Maiorquino Silva - UEPB  
Orientador Nota: 8,0

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Thiago Rodrigo de Almeida Cunha - UEPB  
Examinador Nota: 8,0

  
\_\_\_\_\_  
Prof.ª Nathalia Leite de Queiroz Sátiro - UEPB  
Examinadora Nota: 8,0

Média: 8,0

“A criança terá direito a receber educação, que será gratuita e compulsória pelo menos no grau primário. Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, sua capacidade de emitir juízo e seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade. Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais. A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito.”

(Art. 7º, Declaração dos Direitos das Crianças,  
Aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas  
Em 20 de novembro de 1959.)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, Cristina, que sempre fez das tripas coração. Todo esse esforço tem me levado longe;

Agradeço à minha família: meu pai Francisco (pela preocupação e cuidado), meu irmão Eduardo (pela presença mesmo na distância), minha vó Carmem (por me transmitir serenidade no meio desse caos), ao meu vô Araújo, minha vó Bernadette e a todos os tios, primos e agregados (por fazerem meu ambiente familiar um espaço tão aconchegante e positivo, mesmo diante de todas as dificuldades enfrentadas);

Ao meu orientador, Bruno Joe, por me socorrer e se fazer presente sempre que precisei;

Ao Vina, pelo companheirismo e apoio;

Aos professores que compartilharam comigo essa jornada acadêmica. Em especial à Karyne Soares, sempre prestativa e carinhosa;

À Seu Antônio de espetinho, por nunca ter me deixado sair da universidade com fome e sem xerox;

Aos amigos dessa jornada, os que sempre estão comigo, na folga e no aperto.

## RESUMO

Os benefícios do aprendizado da língua inglesa no contexto atual são indiscutíveis. E quando esse aprendizado se dá nas séries iniciais, esses benefícios são multiplicados, por desde cedo a criança entra em contato com a língua estrangeira e isto vem a refletir em seu desempenho futuro como usuário de tal língua. A diferenciação do ensino do inglês voltado para crianças e para os demais públicos é a forma pelo qual o processo de ensino/aprendizagem se dá. O aluno tem que ter a oportunidade de desenvolver o interesse e o entusiasmo pela língua inglesa, assim como desenvolver habilidades orais, de leitura, de escrita e de escuta adequadas ao seu nível de desenvolvimento, de acordo com sua idade. Este trabalho busca refletir sobre formas de atingir tal público através de ferramentas facilitadoras com o objetivo de contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de crianças, no qual deve ser permitido a associação com o mundo real e a integração com o conhecimento prévio (e extra-classe) do aluno, colocando-os como sujeito ativo das atmosferas sociais, por meio de atividades lúdicas e temas relacionados ao universo dessa faixa etária que proporcionem o despertar da curiosidade, a exploração dos conteúdos e a experiência do trabalho colaborativo através de brincadeiras e jogos. Trabalhando em pares ou em grupos, os alunos desenvolvem a cooperação e a autonomia, características que contribuem para o seu desenvolvimento social, afetivo e cognitivo. O presente artigo foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica de artigos, revistas e livros, relacionados com a atividade lúdica e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem. A partir de teorias pesquisadas, principalmente na relação entre criança, atividades lúdicas e aquisição de língua, estudiosos como COOK (1994), FRIEDMANN (1996, 2000), KISHIMOTO (2003, 2009), NUNES (2004), RINALDI (2006, 2011), TEIXEIRA (2005) E VYGOTSKY (1995, 2002) embasam o presente estudo. O artigo encontra-se dividido em: parte introdutória, fundamentação teórica acerca do lúdico e seu uso e sala de aula e desenvolve-se a partir da reflexão e sugestões de atividades lúdicas na aquisição de Língua Inglesa (LI) na educação de crianças finalizando com as considerações finais.

**Palavras-chave:** Lúdico. Crianças. Formação de professores. Aprendizagem de Língua Inglesa.

## INTRODUÇÃO

Como o elemento lúdico pode ser incorporado na sala de aula no ensino de Língua Inglesa (LI) e qual é a sua importância no ensino de crianças? Pretendemos ressaltar a importância de o inglês ser apresentado a esse público de um modo divertido e prazeroso, pois são as atividades lúdicas que estimulam as descobertas, motivam a aprendizagem e desenvolvem virtudes tais como: o respeito, a solidariedade, a responsabilidade, a socialização, entre outras (TEIXEIRA, 1995).

A criança é um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca de acordo com sua compreensão e potencialidades e, brinca espontaneamente independentemente do seu ambiente e

contexto. Para tanto, Maluf (2003, p. 7) afirma que: “é importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, à imagem de si e do mundo que a cerca”.

Para muitos, a motivação da aprendizagem ocorre primordialmente no espaço educador,mas Vygotsky (2002) levanta uma questão que deve ser sempre considerada pelos educadores: o pressuposto de que a aprendizagem da criança começa antes da aprendizagem escolar, ainda em casa, na sua interação com a família e a comunidade. Dessa forma, a aprendizagem escolar nunca parte do zero, ou seja, deve sempre considerar a experiência prévia da criança. Segundo o pesquisador russo, a aprendizagem acontece pela mediação, pelo outro: ou na interação com a família, ou na interação com o(a) professor(a) e com seus colegas. Ou seja, é importante a utilização do lúdico não só dentro do espaço educador, mas também dentro do ambiente familiar e social da criança.

O lúdico consolida-se através dos jogos (de mesa, de cartas, interativos, musicais), brincadeiras, músicas, atividades que envolvam a literaturainfantil, artes plásticas e cênicas. São nestes tipos de atividades que as crianças desenvolvem suas potencialidades, como também trabalham suas limitações. Além da aplicação desse tipo de atividade, é de fundamental importância que essa prática seja viabilizada com critérios seletivos, adotados pelo professor, fato que conduzirá a uma metodologia que contemple o seu propósito, ou seja, o ensino da LI.

Transformando assim, sua prática educativa em momentos de prazer e significação, ao aliar atividades lúdicas às atividades pedagógicas,o professor perceberá maior envolvimento da criança com o conhecimento trabalhado. Com uma boa qualificação profissional, o educador deverá ser capaz de viabilizar situações em que a aprendizagem se torne significativa e prazerosa, na qual a estimulação das diversas áreas do conhecimento seja alinhada aos interesses naturais da criança. Dessa maneira, o lúdico se mostra como uma atividade aliada e complementar que visa ao estímulo das crianças tanto na assimilação de conteúdos quanto no desenvolvimento de sua linguagem quanto na construção de sua cidadania. A partir dessa visão, a análise em questão indica a possibilidade de adquirir conhecimentos linguísticos e sociais a partir do desenvolvimento desse tipo de atividades em sala de aula.

A respeito da linguagem, destacamos o pensamento de Orlandi (2003), o qual nos mostra que, ao mesmo tempo em que é constituída, a linguagem é um fator importante para o desenvolvimento mental, exercendo uma função organizadora e planejadora do pensamento. Isto

nos leva a observar que a linguagem tem a função social e comunicativa. Ao notarmos as funções que a linguagem possui, de acordo com o autor, fundamentos que a partir da interação social, da qual a linguagem é expressão fundamental, o sujeito constrói sua própria identidade. De uma forma geral, sem nos adentrarmos em concepções mais profundas a respeito do termo linguagem, podemos observar que “o ser humano só existe dentro do mundo e o mundo só existe dentro da linguagem”. (ORLANDI, 2003, p. 26)

Sabe-se que é parte fundamental da vida estar em comunicação, interagindo com o outro. As pessoas dependem da comunicação – seja por qual meio for – para estabelecer relações e ser parte atuante da sociedade. A comunicação, assim como essa interação provinda dela, é a essência do nosso funcionamento diante do meio em que estamos inseridos. A comunicação foi o canal pelo qual os padrões de vida de nossa cultura nos foram transmitidos, pelo qual aprendemos a ser membros da sociedade. Ela serve para que as pessoas se relacionem entre si, transformando-se mutuamente na realidade que as rodeiam e, por ela, as pessoas compartilham experiências, ideias e pensamentos. É um produto funcional da necessidade humana de expressão, relacionamento e interação.

Pensando no ambiente de sala de aula, mais especificamente em aulas de LI, qual seria a conexão entre comunicação, LI e atividades lúdicas? Se um dos pressupostos de uma aula neste contexto é o de preparar os aprendizes a serem futuros usuários da LI, qual seria então o principal objetivo no ensino de língua, senão o estabelecimento de uma comunicação. Admitindo-se que as atividades lúdicas entram como facilitadoras nesse processo de estabelecimento de comunicação (aquisição de vocabulário, gramática e associação de conteúdo) e interação (desenvolvimento social, afetivo e motor), a reflexão da utilização desse tipo de atividade como elemento indispensável no ensino de LI, especialmente na educação de crianças, torna-se essencial.

Outro ponto importante é que a atividade lúdica não deve ser considerada por nenhum dos envolvidos na relação de ensino (professores, gestores, pais e, principalmente, pelos alunos) como apenas um passatempo, atividade extra ou uma lição “bônus”. Não se trata da brincadeira pela brincadeira. A atividade lúdica não deve ser vista como uma atividade secundária, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. De acordo com Maluf (2003, p.17): “brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu

desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.”

Podemos afirmar que as atividades lúdicas que desafiam o aluno a um comportamento além de seu conhecimento básico da LI, provocam mudanças, pois diante de situações problema, o aluno é obrigado, através de interação, a atingir o objetivo proposto, ocorrendo um desenvolvimento que vai além do seu comportamento habitual.

Em outras palavras: como podemos, então, usar jogos e brincadeiras como um elemento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, entendido como momento de junção entre a atividade lúdica e a prática pedagógica? O presente estudo propõe uma discussão sobre as implicações pedagógicas na inclusão do elemento lúdico nas salas de aula de LI no qual o público alvo são crianças, sabendo que tal elemento tem o poder de transmitir valores, ao mesmo tempo em que aprimora os conhecimentos linguísticos. Também será discutido a importância da aplicação de atividades lúdicas no ensino de LI, especialmente para o público infantil (como processo facilitador de assimilação de conteúdo) a partir de análise de estudos sobre o ensino-aprendizagem de LI entre alunos dessa faixa etária, discorrendo sobre o desenvolvimento alcançado a partir de aplicação de atividades dessa natureza. Além de refletir o papel do educador que adota essas práticas de ensino, quanto à consciência ao aplicar tal tipo de atividades.

No próximo capítulo, o lúdico e sua aplicação em sala de aula serão embasados teoricamente, seguidos da reflexão acerca seu uso no processo de ensino-aprendizagem da LI na educação de crianças.

## **2 ASPECTOS TEÓRICOS**

### **2.10 LÚDICO**

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. O ato de jogar e brincar são entendidos como uma necessidade básica do ser humano, ou seja, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, principalmente no universo infantil. O prazer de brincar, desenvolvido por meio das atividades lúdicas, está ligada a motivação de forma íntima.

Portanto, a criança que não está satisfeita e motivada com a prática de ensino imposta a ela, muito provavelmente desenvolverá receio, afastamento e até repulsa acerca do objeto de estudo.

“O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é um elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado” (TEIXEIRA, 1995, p.56).

Segundo Teixeira (1995), as atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Com a atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, 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. De acordo com Maluf (2003, p.17):

“Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos, sem muito esforço, encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes, desenvolve os músculos, a sociabilidade, a coordenação motora, e além de tudo deixa qualquer criança feliz.”

A atividade lúdica, o brincar, tem grande importância no desenvolvimento da criança. A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo Teixeira (1995, p.78):

“(…) várias são as razões que levam os educadores a recorrerem às atividades lúdicas e a utilizá-las como 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 o 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 psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.”

De acordo com Cook (1997, 2000), para que as crianças experimentem as ações, desejos impossíveis de serem realizados de forma imediata, envolvem-se num mundo imaginário com os quais os desejos não realizáveis podem de certa forma, concretizar-se. O autor ressalta a importância da Linguagem Lúdica (LL) no poder de memórias das crianças. Segundo Cook (1997, p. 53): “(...) a LL, ficção brincadeiras de encenação e elaboração de histórias permite que as crianças se engajem em ‘mundos imaginários’, isto é, saiam da vida real.” Este escapismo da realidade tem, de acordo com o autor, duas funções básicas: uma cognitiva e uma social. A função cognitiva do engajamento com o mundo imaginário seria o que permite que os aprendizes aprendam a prever eventualidades que estariam fora do curso normal da vida, e assim a lidarem mais facilmente com situações não planejadas.

E quanto à função social do uso da LL, o autor destaca que atividades como charadas, piadas, competições verbais e brincadeiras coletivas, servem de base para algumas interações sociais básicas, em particular a competição e a colaboração. Ainda sobre este escapismo da realidade, Vygotsky (2005) afirma que “O brincar infantil é como uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade”.

O uso da LL nas séries iniciais do ensino fundamental desenvolve as potencialidades individuais de cada criança e ao mesmo tempo o trabalho coletivo, favorecendo a convivência, considerando a igualdade e a identidade para que aprenda a conhecer, a fazer ser e conviver dentro de seu idioma ou qualquer outro. Isso implica no estímulo à autonomia do sujeito, desenvolvendo o sentimento de segurança em relação as suas próprias capacidades. Assim, o aprendiz pode perceber que através do seu trabalho e do seu esforço, pode transformar e intervir no meio onde vive, e que a escola é um dos caminhos para que isso aconteça. De acordo com Maluf (2003, p.27): “Nunca devemos esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade na qual ela já se interessa naturalmente e, segundo, porque desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais.”

Ensinar a LE através da LL nas séries iniciais é construir um caminho comunicativo para que a criança seja capaz de transmitir e assimilar o conhecimento da sociedade e do mundo em que vive. Tal ensino, fortalecido com uma visão crítica, pode encaminhar a criança para a construção do seu próprio conhecimento, permitindo que ela possa integrar-se à sociedade como

agente transformador e construtor de uma nova mentalidade, mais humanizada. Vygotsky (2002, p.37) aponta que:

“(...) os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sócio cultural. Seus paradigmas para explicar o jogo infantil localizam-s e na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos históricos sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Desta forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, são construídas como resultado de processos sociais.”

Dessa forma, seja no aprendizado da língua materna ou da língua estrangeira, as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, propiciando um ambiente de descontração para os estudantes. O lúdico enquanto função educativa propicia a aprendizagem do aprendiz, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento. Assim, ele é um elemento essencial para o processo de ensino-aprendizagem de qualquer disciplina, inclusive a LI.

## **2.20 LÚDICO NA SALA DE AULA**

A ideia de unir o lúdico à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova (que chegou ao Brasil em 1882, pelas mãos de Rui Barbosa, e exerceu grande influência nas mudanças promovidas no ensino na década de 1920, quando o país passava por uma série de transformações sociais, políticas e econômicas) e da adoção dos chamados “métodos ativos”. No entanto, essa ideia não é tão nova nem tão recente quanto talvez possa parecer. De acordo com Teixeira (1995 p.14):

“Em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didactica Magna*, através da qual apresentou sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo”.

A utilização de atividades lúdicas nas escolas deve contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos aprendizes. Claro, que atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores

resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

A sala de aula precisa ser um grande espaço lúdico de crescimento cognitivo, social e emocional onde se pratique a aprendizagem prazerosa. Para tanto, o educador pode fazer uso de atividades lúdicas durante as aulas de LI, exercitando o conteúdo por meio de poesias, piadas, adivinhações, trava língua, músicas, jogos, entre outras modalidades de atividades.

Segundo NUNES (2004), as atividades lúdicas tem o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o processo de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Desse modo, percebe-se o quão importante é a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre os estudantes, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir à aula. No contexto de sala de aula, o professor deve representar, portanto, um colaborador no processo de alteração ou norteamento das orientações motivacionais dos seus aprendizes.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa (TEIXEIRA, 1995). Assim, 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 aprendizes uma melhor absorção do conteúdo. Os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, elimina o desinteresse e, portanto, a indisciplina, desenvolvendo a escola a sua função de agência responsável por pessoas mais completas (NUNES, 2004).

Nessa seção lidamos com os conceitos do lúdico e seus aspectos positivos em torno da educação e desenvolvimento infantil. Foi abordada também a importância de sua aplicação em sala de aula, aliada a prática pedagógica, como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem. Os desafios enfrentados nessa inserção do lúdico em face de falta de profissionais com formação específica para lidar com tal segmento foi tópico de relevância nesse capítulo. A seguir tentaremos conciliar o que foi acima exposto com a experiência de prática de sala de aula, especificamente no ensino de LI.

### 3 O LÚDICO NA SALA DE AULA DE LÍNGUA INGLESA (LI) NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS

Sabemos que no contexto atual, uma das maiores dificuldades por parte do professor é manter sua turma motivada e atuante. Como sugestões para acabarem com esse problema alguns, teóricos indicam o uso de atividades lúdicas para manter os aprendizes mais estimulados e assim responderem mais satisfatoriamente a atividades, avaliações e participação efetiva em sala de aula.

Na sala de aula de LI, as atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro de sala de aula, mas também ferramentas fundamentais na formação de futuros usuários da LI. Pois elas vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem.

No ensino de LI, o lúdico pode ajudar muito na aquisição da escrita (através de palavras cruzadas, caça palavras, entre outras atividades escritas), e da oralidade (através de jogos teatrais, música, trava línguas, entre outras brincadeiras orais), pois traz descontração e entretenimento a aula, fazendo com que os aprendizes se sintam mais à vontade e mais motivados a aprender.

Para essa faixa etária há maior fixação do vocabulário quando são utilizadas músicas. A música, por ser uma forma natural de expressão para crianças, pode ser facilmente incluída no programa de ensino da LI. Esta ajuda as crianças a construir vocabulário, aprender novas estruturas gramaticais e desenvolver fluência. O aprendizado de línguas por meio de músicas e cantigas também oportuniza a interação social e a movimentação, aspecto muito importante para a aprendizagem nessa faixa etária. Além disso, as *listening skills* – habilidades de escuta – são desenvolvidas.

Esta é a habilidade em que adolescentes e adultos que nunca tiveram contato com a LI sentem maior dificuldade em desenvolver. Canções como “*The wheels on the bus...*”, “*If you are happy...*”, “*Head, shoulders, knees and toes*”, utilizadas em sala de aula nos fez levantar questões acerca da produção final de uma atividade lúdica. Como foi observado em nossa experiência de ensino, atividades relacionadas a músicas e gestos, em que os alunos participam ativamente e mesmo não havendo uma produção final, ou seja um material concreto do que foi aprendido e fixado com a aprendizagem das canções. Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que ela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Ela possibilita a

quem a vivencia momentos de encontro consigo e com os outros, momentos de fantasia, curiosidade, ressignificação, de percepção e de desenvolvimento.

Obviamente, um jogo ou uma técnica recreativa nunca devem ser aplicados sem se ter em vista um benefício educativo. Nem todo jogo, portanto, pode ser visto como material pedagógico. Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma aptidão cognitiva.

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico por parte do professor, para mantê-los, alterá-los ou substituí-los por outros, ao perceber que ficaram distante dos objetivos.

Em nossa experiência realizada nas séries iniciais, percebeu-se a importância do ajuste dos jogos e brincadeiras propostos com a faixa etária destinada. Foi possível observar a dificuldade de execução de atividades envolvendo material gráfico escrito com crianças nas séries iniciais. O que nos leva a refletir a necessidade da reflexão e do espírito crítico por parte do educador ao planejar atividades lúdicas para seus alunos.

Assim, o jogo no processo de ensino-aprendizagem somente tem validade se usado na hora certa, e essa hora é determinada pelo caráter desafiador, pelo interesse do aprendiz e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aprendiz revele maturidade para superar seu desafio, e nunca quando o mesmo revelar cansaço pela atividade ou tédio pelos resultados.

Para além das relações que o professor de LI deve manter com o contexto institucional de ensino-aprendizagem da disciplina, ele tem ainda que se posicionar face ao estudo atual do futuro da reflexão em didática de línguas. Esse posicionamento confere-lhe especificidade enquanto professor de uma matéria escolar bem definida, neste caso as de LI. Assim como Nunes (2004, p.78) ressaltou:

“O professor deve compreender as transformações educacionais por qual passa a sociedade atual. Assim, ele precisa reconhecer que já não detém o poder de transmissão do saber, tendo que aceitar as novas tecnologias de aprendizagem, que já não são lineares, pois são muito influenciadas pela tecnologia”.

Filmes e músicas amplamente difundidos de uma cultura falante da LI, internet e toda a tecnologia que vier a ser inventada são caminhos sem retrocesso possível para a humanidade, especialmente para a educação. O educador não pode deixá-los de lado e sim inseri-los em sala de aula para que todos esses aparatos sejam cada vez mais aliados da educação (principalmente a voltada ao ensino de LE) e da compreensão da cultura diferente dos aprendizes de nosso país. Portanto, é fundamental que se considere os interesses e as motivações dos aprendizes e que se garanta as aprendizagens essenciais para a formação de cidadãos autônomos, críticos e participantes, capazes de atuar com competência, sabedoria e responsabilidade na sociedade em que vivem, utilizando sua própria língua ou outra, e sendo capazes de se comunicar e atuar ativamente na sociedade, formando assim sua própria história.

Nota-se que, para muitos aprendizes das séries finais, as atividades de leitura e compreensão de textos de diversos gêneros se tornam difíceis, devido à falta de conhecimento lexical. O aprendizado da LI é interessante para os alunos de séries iniciais, e pode ser potencializado se este for ministrado por meio de atividades lúdicas e a interação com o outro. O ambiente interativo propicia o aprendizado e, conseqüentemente, a ampliação do léxico, de maneira prazerosa e significativa, partindo da interação, seja em jogos, brincadeiras, dramatização de diálogos, músicas, artes plásticas, entre outras atividades já mencionadas neste trabalho. De acordo com Ferro (1995, p.52) :

“O ensino de língua estrangeira já nas primeiras séries pode ser bastante positivo se for reforçado o aspecto lúdico da aprendizagem. Isso pode ser conseguido por meio de jogos e músicas que fazem parte do cotidiano dos alunos. Como as crianças pequenas tem facilidade para reproduzir sons e gostam muito de falar, deve-se privilegiar a produção oral, que dá uma percepção auditiva maior e é extremamente benéfica ao processo de aprendizagem.”

Sabe-se que a criança incorpora o vocabulário de forma gradativa, e por esta razão, é necessário que sejam expostas a um mesmo conjunto de palavras várias vezes. Porém, tal exposição deve dar-se de formas lúdicas diferentes. Para que as habilidades linguísticas das crianças sejam desenvolvidas, que elas façam uso da LI, e, logo, adquiram vocabulário, é preciso que seu próprio aprendizado seja embasado em situações reais de interação.

É de grande importância que a aprendizagem da LI se inicie nas primeiras séries do Ensino Fundamental. Nessa fase, prima-se pela internalização de vocabulário pelos aprendizes. O

conhecimento lexical tornará a compreensão de textos de diversos gêneros menos complicada e dolorosa nas séries finais do Ensino Fundamental.

Outro ponto importante a ser considerado é o interesse dos aprendizes pelo aprendizado de outra língua. Nota-se que crianças possuem maior aptidão e interesse pela LI. Tais características vão se perdendo ao longo dos anos, visto que, a cada série avançada pelo aluno, o empenho em aprender e desenvolver a língua diminui.

As crianças assimilam uma LI, com maior naturalidade quando começam a aprendizagem da LI mais cedo, pois dessa forma poderão dedicar mais tempo ao aprendizado da língua alvo, acumulando um conhecimento maior e mais sólido. Alguma das razões para o ensino de LI para crianças deriva-se de sua curiosidade, sendo este um grande fator de motivação, que é essencial ao aprendizado. Tais características devem ser aproveitadas na preparação e desenvolvimento das atividades, de modo a tornar a aprendizagem significativa.

Um dos principais fatores a que se deve ter atenção ao trabalhar qualquer LI nas séries iniciais é o vocabulário. Este deve ser aprendido pela criança, sempre que possível, através de uso de objetos referidos como autênticos, ou com representações de material audiovisual, ou seja, deve ser apresentado de forma que estimule a curiosidade do aprendiz. Rinaldi (2011) sugere também que o educador aborde aspectos presentes no mundo infantil, como sua família, sua casa, seus brinquedos, seus gostos para a comida e brincadeiras, sua sala de aula, sua escola, seu bairro, entre outros. Uma vez que são temas que propiciam tal aprendizagem significativa, já que são reconhecíveis por integrarem seu cotidiano. A autora ressaltaa importância de ensinar em língua estrangeira aquilo que ela já conhece em língua materna, facilitando assim, a absorção do conteúdo, tendo em vista a já existente familiaridade da criança com o tema abordado. Além disso, sempre que possível, é interessante proporcionar aos alunos contato com objetos do tipo *realia*, como animais de plástico, imitações de frutas, maquetes etc. Nesse sentido, pudemos observar o estímulo da curiosidade dos alunos diante de animais de verdade expostos durante uma aula que abordava o tema “*pets*” em experiência realizada pela proponente do presente artigo.

Para melhorar a pronúncia, é sugerido o uso de áudios em que o aprendiz dessa faixa etária sempre tenha a oportunidade de escutar um nativo falando. Contudo, precisamos lembrar que nas séries iniciais o professor de LI não deve cobrar nem ensinar enfoques gramaticais, para que durante esta fase da vida escolar, o processo de ensino e aprendizagem ou aquisição da

LIaconteça de maneira agradável, sem exigências formais, já que a sistematização da disciplina ocorrerá obrigatoriamente, a partir do 6º ano do ensino fundamental

Temos a convicção de que o docente deve acolher seus alunos de um modo positivo, preparando adequadamente o ambiente para que o conteúdo seja apresentado de forma interessante e significativa para cada faixa etária, fazendo uso de atividades lúdicas que ajudarão na fixação do conteúdo. Quando a LI é apresentada como diversão, as crianças passam a serem estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração. Através de atividades de tal natureza a criança passa a ver uma finalidade em seu aprendizado e ele se dá da forma mais natural possível.

O professor deve utilizar-se da variedade em todas as áreas de ensino, pois os alunos não conseguem concentra-se numa atividade por mais que uma limitada parcela de tempo. Assim, cabe ao professor variar suas metodologias e tornar a aula dinâmica, para que os aprendizes prestem atenção, se entusiasmem com a aula e, conseqüentemente, aprendam o conteúdo. Sendo assim, a aplicação de atividades lúdicas é fundamental para o entretenimento da turma, a qual se sentirá mais motivada em poder brincar ao mesmo tempo em que aprende. “Conseqüentemente, caberá ao professor dar uma melhoria na qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado” (NUNES, 2004, p.45).

De acordo com Vygotsky (2002, p.95):

“Cada período do processo de desenvolvimento apresenta características peculiares. Tempo, espaço, comunicação, práticas culturais, imaginação, fantasia, curiosidade e experimentação devem ser considerados no desenvolvimento da criança e, conseqüentemente, na preparação das aulas e elaboração de atividades.”

Então, é percebido que a criança adquire experiência brincando. A brincadeira, além de cultural e interativa, é uma realidade. Exercitar a interação é necessário para permitir que as crianças relacionem seus interesses com a realidade de um mundo que estão, aos poucos, conhecendo.

É importante motivar e estimular as crianças ao aprendizado da LI por meio de atividades que proporcionem a interação, exploração do idioma e internalização de vocabulário. Exemplos de atividades são jogos, como quebra-cabeça, jogo da memória, brincadeiras que envolvem movimentação corporal, associação com movimentos, e recursos audiovisuais.

Assim, faz-se necessário que a criança exerça a linguagem, para que haja o aprendizado efetivo da LI. Para isso, é indispensável que esta tenha acesso a materiais e metodologias que instiguem sua aprendizagem. Utensílios do cotidiano e jogos simples podem fazer grande diferença no resultado final – internalização de vocabulário e estruturas comunicativas. Outras formas de estímulo que colaboram para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito à linguagem, são os jogos de palavras, os trava línguas, as cantigas de roda, quadrinhos e rimas. Rinaldi (2006, p.121) observa que:

“o uso de canções, rimas, quadrinhas, adivinhações, trava línguas, etc. como estratégia para o ensino de idioma estrangeiro permite maior facilidade na aquisição de língua alvo, a memória é ativada mais rapidamente, a pronúncia de novos sons se dá aparentemente de uma maneira mais fácil.”

Rinaldi (2006) defende que toda estimulação favorece o desenvolvimento infantil, oferecer-lhes a oportunidade do contato com as diversas artes, entre elas as artes plásticas, a música e a poesia, as quais podem ser consideradas uma forma de intervenção precoce muito significativa. A autora, ao mesmo tempo alerta que: “porém, o que vemos em muitas situações educativas é uma incongruência de ações: educadores que desconhecem teorias educacionais e fazem de sua prática diária um aglomerado de ações contraditórias e desarmônicas.”(RINALDI, 2011, p.75).

O desenvolvimento infantil depende da interação de muitos fatores como seu crescimento biológico e a quantidade e qualidade de estímulos que a criança recebe. Educadores conscientes das necessidades e possibilidades das crianças certamente poderão auxiliá-las para que seu desenvolvimento seja sadio e contínuo.

Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, a criança assimila e constrói a sua realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina através da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de ciências, entre outras.

A utilização de tais atividades na sala de aula de LI desconstrói a ideia de que o ensino de uma língua estrangeira aconteça dentro de uma formalidade estrutural, cheio de tabelas, repetições em massa e de “decoreba”. Esses tipos de atividades enfadonhas são aplicados de forma ampla nos métodos tradicionais de ensino, em que o aluno nada mais é do que um

consumidor de informações prontas, se tornando apático ao conhecimento. As crianças envolvidas pela atividade lúdica sentem-se mais livres para criticar, argumentar e criar, pois se sentem desafiadas, estimuladas e sendo capazes de absorver o conteúdo da forma mais natural possível. Ou seja, os estudantes se sentem muito mais interessados pelo aprendizado quando eles têm a oportunidade de demonstrar a aquisição de conhecimentos por meio de atividades lúdicas.

O uso de jogos e brincadeiras no cotidiano de sala de aula proporciona um rico instrumento pedagógico, visto que precisa ser praticado, na maioria das vezes, em grupos que podem ser heterogêneos, lugar o qual a troca de experiências ocorre naturalmente, e conseqüentemente virtudes como o respeito, a responsabilidade, a socialização, a solidariedade, entre outros, são desenvolvidas. Sem esquecer que a mediação do professor entre o conhecimento e o aluno por meio de atividades lúdicas constitui uma verdadeira promotora de aprendizado e autoavaliação por parte do próprio professor.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Os sinais, gestos, objetos e espaços significam muito no ato de brincar. Representar determinado papel na brincadeira faz com que a criança desenvolva sua imaginação. Atividades de caráter lúdico são de fundamental importância para o processo de ensino-aprendizagem das crianças. Por isso, as escolas precisam estar preparadas para incluir o ato de brincar dentro das atividades escolares, vendo-a como uma atividade intelectual exigente e com a necessidade de exercer um papel central no currículo.

Assim, os professores precisam ser competentes em uma variedade de técnicas para atingirem diferentes objetivos de aprendizagem a fim de auxiliar no desenvolvimento cognitivo das crianças. A atividade lúdica não representa uma “solução mágica” para o ensino-aprendizagem de LE, mas se constitui em algo moderno e desafiador, cabendo ao bom senso do professor delimitar os jogos e aplicá-los em função da faixa etária, grau do conhecimento, da motivação e dos interesses dos participantes.

Acredita-se que o lúdico é ao mesmo tempo estratégia e ação, pois implica em diferentes formas de relação do sujeito (a criança) com o objeto (a realidade – o outro, o meio), capaz de conduzir o desenvolvimento e a transformação dos envolvidos no processo educativo. O

desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental e facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Promovendo assim, a construção do conhecimento e permitindo o processo de assimilação, análise, expressão e comunicação da criança sobre si mesma e o mundo que a rodeia, criando um sentimento e uma identidade pessoal e social, de pertencer e interagir em uma determinada realidade.

Para tanto, a criança com suas potencialidades e necessidades e o educador com suas qualificações profissionais poderão estabelecer relações de afeto e atenção que irão transformar a prática pedagógica em situações de aprendizagem significativa e prazerosa, contribuindo assim para a formação integral da criança integrando-a na sociedade globalizada (onde existe a importância do domínio da LI) de forma lúdica e significativa

Por fim, podemos afirmar que a reflexão realizada no presente artigo mostrou-se relevante para o aprimoramento pessoal, acadêmico e profissional pelos aspectos positivos ao implantar o lúdico em sala, e pode contribuir para as pesquisas nesse campo em visto que são encontradas pesquisas voltadas ao uso de atividades lúdicas na aquisição de LI pelas crianças.

## **ABSTRACT**

The benefits of English Language learning are undeniable in the present context. And when this apprenticeship begin in the early grades in school, these benefits are multiplied, since very early children are put in contact with the foreign language and that reflects in their future development as user of that language. The differences of English language teaching focused on the children and the other audiences are the way in which the process of teaching-learning takes place. The student must have the opportunity to develop the interest and the enthusiasm about the English language, as well as develop oral, reading, writing and listening skills according to their level of development and age. This paper reflects upon ways to reach such audience using tools to facilitate and with the main purpose of contributing to the process of teaching-learning of children, in which it must be allowed an association with the real world and interaction with the students' previous knowledge (and extra class), placing them as active subjects from social atmospheres. Through ludic activities and this age's universe related themes, it is promoted the students curiosity, contents exploring, and team work experience with games and playful activities. Working in pairs or in groups, the students develop cooperation and autonomy, features that contribute to their social, affective and cognitive development.

**Keywords:** Ludic. Children. Teacher Training. English Language Learning.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COOK, Guy. **Language play, language learning**. Oxford, UK: Oxford University Press, 2000.
- FERRO, G.D.M. **A escrita pode até atrapalhar**. Nova Escola, São Paulo: Fundação Victor Civita, v.10, n.88, p.52, 1995.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo, Cortez Editora, 2009.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Pioneira, 1994.
- MALUF, Ana Cristina Munhoz. **Brincar, Prazer e Aprendizado**. (2.ed) Petropolis, RJ: Vozes, 2003
- NUNES, Ana R. S. Carolino de Abreu. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. (2004).
- ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Fontes, 2003.
- RINALDI, Simone. **O futuro é agora: possíveis caminhos para a formação de professores de espanhol como língua estrangeira para crianças**. 2011. 260p. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidades de São Paulo, 2011.
- RINALDI, Simone. **Um retrato da formação de professores de espanhol como língua estrangeira para crianças: um olhar sobre o passado, uma análise do presente e caminhos para o futuro**. São Paulo. FE – USP. 2006. (Dissertação de Mestrado)
- TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6 ed., São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. 3 ed., São Paulo: Martins Fontes 2005.