

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
CURSO DE LETRAS – HABILITAÇÃO PORTUGUÊS/INGLÊS

**APRENDER E ENSINAR INGLÊS BRINCANDO COM AS CRIANÇAS: É
POSSÍVEL?**

Por

Sheila Cristina Muniz Versiani

Monografia de Conclusão de Curso apresentada à Banca como requisito parcial para a conclusão do curso de Letras pela Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Isabel Cristina R. Moraes Bezerra

São Gonçalo, de junho de 2011.



**MONOGRAFIA APRESENTADA AO DEPARTAMENTO DE
LETRAS – DEL – DA FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UERJ –**

Orientadora Prof.^a Dr.^a. Isabel Cristina Rangel Moraes Bezerra

(assinatura)

Prof.^(a) avaliador(a) Dr.^(a). Vera Silva

(assinatura)

RESUMO

O presente estudo procurou analisar a contribuição da utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa para crianças. O objetivo da presente pesquisa é estudar e entender a utilização do lúdico como fonte de motivação, interação e aprendizagem no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa para crianças. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e caráter exploratório, que realizaremos em uma escola particular de São Gonçalo com 12 alunos do 5º ano. Na busca de uma melhor compreensão para realização de pesquisa recorreremos ao embasamento de estudiosos como: Vygotsky(1978, 1994 e 2000), Scott e Ytreberg(1990), Kishimoto (1998), Allwright (2000), Teixeira (1995), entre outros. Esta pesquisa nos ajudou a entender que com as atividades lúdicas as crianças sentem-se mais motivadas a interagir com seus amigos e com o professor e principalmente, a aprender mais. A brincadeira é indispensável na construção da aprendizagem e das relações sociais. É de suma importância ressaltar que as brincadeiras contribuem, não só para o processo de motivação, interação e aprendizagem dos alunos, mas também dos professores.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem, crianças, atividades lúdicas, motivação e interação.

ABSTRACT

This study will analyze the contribution of the use of playful activities in the process of teaching and learning English to children. The research objective is study and understand the use of playful activities as a source of motivation, interaction and learning in the process of English teaching and learning. It is a search of qualitative approach and exploratory feature, which we will perform in a São Gonçalo private school with twelve students of fifth year. To seek a better comprehension for search realization, we resort studios' foundation such as: Vygotsky(1978, 1994 e 2000), Scott e Ytreberg(1990), Kishimoto (1998), Allwright (2000), Teixeira (1995), among others. This research help us to understand that with playful activities, child feel more motivated to interact with their friends and teacher and meanly to learn more. Play is indispensable in the construction of learning and social relationship. It is extremely important to highlight that plays contribute, not only for student's process of motivation, interaction and learning, but for teachers too.

Keywords: teaching-learning, children, playful activities, motivation and interaction.

S U M Á R I O

1. INTRODUÇÃO	97
2. O ENSINO E A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: ALGUMAS DIFICULDADES.....	99
3. CRIANÇAS	
3.1 COMO ENTENDÊ-LAS?.....	101
3.2 COMO ENSINÁ-LAS?.....	102
4. ATIVIDADES LÚDICAS: FONTE DE POSSIBILIDADES PARA O EDUCADOR.....	104
4.1 MOTIVAÇÃO.....	105
4.2 INTERAÇÃO.....	105
4.3 SOCIALIZAÇÃO.....	106
4.4 APRENDIZAGEM.....	107
5. PRÁTICA EXPLORATÓRIA E A CONSTRUÇÃO DO PROFESSOR REFLEXIVO NO ENSINO DO INGLÊS PARA CRIANÇAS.....	109
6. METODOLOGIA E CONTEXTO DE PESQUISA.....	113
7. ANÁLISE DOS DADOS.....	114
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124

1 INTRODUÇÃO

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe." (Jean Piaget)

Hodiernamente a ausência de motivação para a aprendizagem do inglês como Língua Estrangeira tem sido um dos fatores responsáveis pelo insucesso educacional. Podemos observar uma constante insatisfação dos professores e dos alunos em frequentarem as escolas. Segundo Cristóvão e Gamero (2009), o professor que leciona para crianças precisa trabalhar fatores motivacionais que possam contribuir para um processo que envolva descoberta, interação e desafio.

Segundo Freire (1996 p. 32), “não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando à ele algo que fazemos”. Portanto é de suma importância provocar reflexões nos professores quanto à aplicação de práticas pedagógicas mais atuais, diferentes, tais como as atividades lúdicas, como uma forma de contribuição para um ensino mais, dinâmico, prazeroso e eficaz, tanto para o aluno, quanto para o professor.

Juy (2004) salienta que os jogos educativos são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento. Outros aspectos importantes, a eles inerentes, são o estímulo e o favorecimento da aprendizagem através da interação entre alunos e professores.

Nota-se a importância de interações em sala de aula, principalmente, quando os aprendizes são crianças. O foco de atenção das crianças é rápido. Segundo Rocha(2009), Brown (2001) menciona que a diferença entre o aprendiz adulto e a criança recai no foco de atenção de ambos. Este autor afirma que as crianças não conseguem se concentrar em uma atividade por muito tempo, enquanto os adultos conseguem.

Nessa perspectiva, o presente estudo apresenta uma trajetória de estudos teóricos e investigações práticas a cerca da importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa para crianças.

A pesquisa - estará ancorada na prática exploratória, pois partirá de um questionamento, ou seja, do seguinte *puzzle* (ALLWRIGHT, 2000) - :“ Por quê o uso de

atividades lúdicas parece auxiliar o processo de ensino e aprendizagem de inglês para crianças?”. Far-se-á uma pesquisa baseada nos princípios do paradigma qualitativo, já que teremos um ambiente natural como fonte direta de dados, uma escola particular. O significado que os alunos darão à pesquisa será foco de atenção especial pelo pesquisador, Bogdan e Biklen (1982, apud LÜDKE; ANDRÉ, 1986)

Com o presente trabalho buscaremos conhecer e compreender a utilização do lúdico como fonte de motivação, interação e aprendizagem no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa para crianças.

No segundo capítulo deste trabalho apresentamos algumas dificuldades em relação ao ensino e a aprendizagem da Língua Inglesa enfrentadas pelos professores e alunos.

O terceiro capítulo trata das características das crianças, a fim de entendermos melhor estes pequenos aprendizes. Além das características infantis, é mencionado alguns caminhos que um professor pode seguir para assegurar uma melhor aprendizagem da Língua Estrangeira para crianças.

A partir do quarto capítulo mencionamos as visões de alguns estudiosos a cerca das atividades lúdicas e os benefícios que estas atividades podem proporcionar ao ensino e a aprendizagem da língua inglesa.

No quinto capítulo apresentamos alguns princípios da Prática Exploratória e alguns benefícios que esta pode trazer para uma sala de aula, como a construção do professor reflexivo, o trabalho em conjunto, o trabalho para entender melhor a vida em sala de aula, dentre outros.

O sexto capítulo trata dos princípios adotados para a realização da pesquisa feita em sala de aula, princípios do paradigma qualitativo. Além da descrição da metodologia que orientou a pesquisa, é mencionado ainda neste capítulo o contexto da pesquisa, uma escola particular em São Gonçalo- RJ com 12 alunos do primeiro segmento do Ensino Fundamental.

No sétimo capítulo temos a transcrição de uma atividade lúdica e uma conversa exploratória realizada em sala de aula com os alunos. Encontramos também neste capítulo reflexões e análises dos dados em conformidade com os pressupostos teóricos anteriormente mencionados.

O oitavo capítulo apresenta as últimas considerações a cerca do trabalho.

No nono capítulo encontramos as referências bibliográficas dos autores que embasaram este trabalho.

Por último, temos no décimo capítulo, como anexo, os questionários respondidos pelos alunos em sala de aula a cerca das atividades lúdicas.

2 ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS: ALGUMAS DIFICULDADES

“É no problema da educação que assenta o grande segredo do aperfeiçoamento da humanidade.”

Immanuel Kant

Hodiernamente, pode-se observar que muitos alunos não têm motivação para aprender uma língua estrangeira. Nota-se a insatisfação de muitos alunos em frequentarem as escolas, em participarem das aulas.

Cury (2003) coloca a afetividade como fator primordial para se atingir os objetivos na educação. O autor afirma ainda que “a educação moderna está em crise, porque não é humanizada, separa o pensador do conhecimento, o professor da matéria, o aluno da escola, enfim, separa o sujeito do objeto”. (CURY, 2003, p. 139).

Pode-se observar que muitas escolas estão investindo na parte tecnológica e esquecendo-se da sensibilidade humana. As escolas estão aderindo ao capitalismo e esquecendo-se da qualidade do ensino. Em muitas escolas vemos turmas lotadas e o professor tem a incumbência de buscar meios para garantir a aprendizagem aos alunos. Santos e Benedetti (2009) argumentam que conhecer a criança é ser um agente de transformação, é um grande desafio para os professores. Para elas, essas crianças vêm desestruturadas de casa, por isso necessitam de um aprendizado que faça sentido para elas e que, principalmente, seja prazeroso para as mesmas. As autoras enfatizam que não devemos tratá-las como adultos.

Muitos pais isentam-se do papel de educadores e encarregam os professores de ensinar e ainda educar, não que o professor não seja um educador, porém ele não pode executar este trabalho sozinho. Trata-se de um trabalho de parceria entre pais e professores. No entanto, esse trabalho precisa ser feito a priori em casa.

Santos e Benedetti (2009) defendem que outra questão que dificulta o ensino e a aprendizagem da Língua Inglesa para crianças é o fato de as universidades não oferecem cursos de Letras que tenham subsídios para os professores trabalharem com crianças. Elas argumentam que há preparação apenas para trabalhar do sexto ano em diante, que o professor trabalha em sala de aula o que busca depois de sua formação, ou seja, o professor tem que buscar conversar com outros profissionais, pesquisar e estudar mais sobre as características da aprendizagem infantil. Vemos, portanto que ensinar é uma constante busca.

Muitos professores não preparam uma aula dinâmica, ficam “presos aos livros”, não introduzem atividades interessantes que possam fazer com que os alunos sintam - se motivados. Fernández e Rinaldi (2009) reforçam a importância de a língua estrangeira ser abordada com o propósito de sensibilizar os alunos pequenos para a existência de outras línguas e de outras culturas. Para eles é importante apresentar a língua estrangeira de maneira natural, entre brincadeiras que são próprias para essa faixa etária, pois assim podemos tentar motivar os alunos para o aprendizado, além de não sobrecarregá-los com a formalidade estrutural que verão num momento mais adequado. Vemos então que, ao conseguir motivar os alunos, o professor conseqüentemente poderá ser motivado também, pois verá seus alunos prestando atenção à aula e aprendendo de forma dinâmica o conteúdo.

3 CRIANÇAS: COMO ENTENDÊ-LAS?

“Há um mundo a ser descoberto dentro de cada criança e de cada jovem. Só não consegue descobri-lo quem está encerrado dentro do seu próprio mundo”. (Augusto Cury)

A infância é uma fase importante na vida de cada indivíduo. Nesta fase começam-se as indagações, imaginações e descobertas. Vygotsky (2000) assevera que as crianças começam a aprender antes mesmo de entrarem nas escolas. O autor afirma que a “aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança”(2000, p.95). Kishimoto (1998) enfatiza que a infância é a idade do possível, que é possível projetarmos sobre elas a esperança de mudança e de transformação social. No entanto, para obtermos esta transformação temos que conhecer nossas crianças, nossos alunos. A este respeito, Santos e Benedetti (2009) defendem que conhecer as crianças é ser um agente de transformações.

Pode-se perceber que as crianças animam-se facilmente com uma aula bem preparada e criativa. A maioria delas não têm medo de errar, por isso participam mais das aulas. Fazem questão de demonstrar que realmente aprenderam o conteúdo lecionado. Rocha (2009) menciona que, segundo Ellis (2004) as crianças são aprendizes entusiasmadas e cheios de vida, participativos, desinibidos e falantes, o que as favorece no que se refere a aprendizagem da Língua Inglesa(L.I). Corroborando este pensamento Scott e Ytreberg (1990) asseveram que as crianças são muito espontâneas, logo dizem o que lhes vem à cabeça. Se elas estiverem gostando da atividade ou não irão demonstrar ou dizer. Crianças são entusiasmadas e positivas a respeito da aprendizagem. Carvalho(2009) corrobora os pensamentos dos autores afirmando que as crianças são ativas e têm muita energia, são barulhentas. Elas são rápidas, tanto para aprender, quanto para esquecer. Da mesma forma são divertidas e entusiasmadas.

Scott e Ytreberg(1990) pontuam que as crianças não conseguem se concentrar em uma atividade por muito tempo e se elas perderem a concentração irão procurar rapidamente algo para fazer. Mesmo que as coisas não saiam como planejadas, é importante a utilização da imaginação e criatividade para envolver os alunos na aula, fazendo com que sua aula seja divertida e proveitosa. Portanto, para os autores, é de suma importância a implementação de atividades que tenham, além do propósito primordial de condução à aprendizagem, a eficácia de concentrar , motivar, acalmar, para que a aprendizagem seja efetiva. Se o aluno não conseguir concentrar-se nas atividades, ou nas explicações do professor, dificilmente conseguirá assimilar o conteúdo.

3.1 Como ensinar as crianças?

A interação entre professor e aluno é uma boa oportunidade para haver uma aprendizagem eficaz. Moita Lopes (1996, p.96) afirma que, segundo Vygotsky e Bruner “a educação é um processo cultural e social, no qual alunos e professor participam interagindo na construção de um conhecimento conjunto”. O autor ainda salienta que “a aprendizagem em sala de aula é caracterizada pela interação social entre os significados do professor e do aluno na tentativa de construção de um contexto comum”. (Moita Lopes, 1996, p.96).

Moita Lopes(1996) apresenta uma visão de que o conhecimento é uma construção social. Ele declara:

...o conhecimento é um processo para o qual colaboram aqueles envolvidos na prática da sala de aula, ou seja é uma construção social. ...assim, a negociação patente na interação entre professor e aluno é que vai levar à construção de um conhecimento em conjunto. Este conhecimento é construído conjuntamente em sala de aula através de um processo que envolve controle, negociação, compreensão e falhas na compreensão entre aluno e professor...(Moita Lopes, 1996, p. 95 e 96)

Pode-se notar então, através da citação acima, a importância que a interação tem em sala de aula, já que é através desta que a construção do conhecimento emerge. Observa-se também que com a interação o professor sai do estereótipo de que é o detentor do conhecimento e reconhece que pode aprender também com seus alunos, por isso o “conhecimento em conjunto”.

Conforme ressalta Freire (1996, p.22), “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. E vai mais além, ao dizer que “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996, p.25). Sendo assim, a aprendizagem se dá como construção de conhecimento compartilhado, ou seja, o conhecimento construído em conjunto entre aluno e o professor ou um colega, através da interação.

De acordo com Fernández e Rinaldi (2009), a inclusão da Língua estrangeira (LE) nos primeiros anos do Ensino Fundamental assumiria a finalidade de favorecer um primeiro contato lúdico e prazeroso com um novo idioma e uma nova cultura, além de propiciar a ampliação dos horizontes reais e imaginários dos pequenos. Para os autores, a ludicidade e

prazer deveriam continuar permeando as aulas do idioma estrangeiro. Afirmam que se os primeiros contatos com a LE não trouxerem prazer às crianças, estas poderão desenvolver um receio, uma tendência ao afastamento e, porque não dizer, uma repulsa contra outros idiomas e sua aprendizagem.

Cristovão e Gamero (2009) alegam a importância dos professores terem em mente os objetivos gerais do ensino da Língua Inglesa (LI) para os primeiros anos: brincar expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades; utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido.

Existem algumas orientações acerca do ensino da Língua Estrangeira para crianças que o torna mais dinâmico e eficaz. Wendy e Lisbeth (1990) apontam que as crianças são cheias de entusiasmo e energia. Para uma aula ter um efeito produtivo, para que os alunos aprendam e se divirtam é necessário que o professor prepare bem sua aula. A preparação da aula faz com que o professor fique menos preocupado e se divirta mais em sua própria aula. Eles afirmam que o professor deve estar preparado para as coisas saírem erradas também, ou saírem como não planejou, já que as crianças são muito espontâneas, e dizem o que lhes vêm a cabeça. Se elas estiverem gostando da atividade ou não, irão demonstrar ou dizer. Os autores ainda afirmam que as crianças não conseguem se concentrar em uma atividade por muito tempo e, se elas perderem a concentração, irão procurar rapidamente algo para fazer. Portanto, é importante que o professor utilize a imaginação, a criatividade para envolver as crianças na aula, fazendo com que a aula seja proveitosa e divertida.

A educação, para ser efetivamente válida, precisa partir de um ambiente agradável, lúdico, prazeroso, colaborando para uma aprendizagem mais ativa, atraente para o aluno, e que, sobretudo, promova, através de jogos, possibilidades de discussão e troca entre alunos e professores.

4 ATIVIDADES LÚDICAS: FONTE DE POSSIBILIDADES PARA O EDUCADOR

"o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado". (TEIXEIRA, 1995, p. 49)

Para Almeida(2009) o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". No entanto, não refere-se apenas ao jogar, ao brincar. O lúdico passou a ser reconhecido como característica essencial do comportamento humano. Dessa forma, a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O uso das atividades lúdicas ultrapassa o brincar espontâneo.

Ao falar sobre jogos e relações sociais, Camargo (2010) afirma:

É por intermédio dos jogos e brinquedos que a criança adquire a primeira representação do mundo e penetra no mundo das relações sociais, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências transformando o real de acordo com seus desejos e interesses

Através da citação acima, pode-se depreender o fator integrador que os jogos têm, pois através deles as crianças poderão ter a primeira revelação do mundo, contato com outras crianças e ainda poderão desenvolver suas capacidades colaborativas para com o próximo.

Friedman (1996) ressalta que os jogos lúdicos podem transformar a realidade na escola. Para o autor, os jogos se encontram na origem da construção do conhecimento, da apropriação da cultura e da constituição da criança como sujeito humano.

Segundo Teixeira (1995), existem várias razões pelas quais os educadores recorrem às atividades lúdicas como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. Para o autor, as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, portanto, satisfazem uma necessidade interior, pois todo ser humano apresenta uma tendência lúdica. Na brincadeira, a criança se diverte, enfrenta desafios, interage com seus amigos, socializa-se com o mundo e aprende.

4.1 Motivação

Podemos observar em muitas escolas a falta de motivação dos alunos em estudarem. Quando crianças ou jovens brincam, demonstram prazer e alegria em aprender. Pode-se observar a empolgação que os alunos têm em participar das atividades lúdicas. Cristóvão e Gamero (2009) enfatizam que o professor precisa trabalhar fatores motivacionais que possam contribuir para um processo que envolva descoberta, interação, desafio e convivência com as tecnologias desta geração. Fernández e Rinaldi (2009) ressaltam que é de suma importância permitir que o primeiro contato com a língua estrangeira aconteça naturalmente, de forma prazerosa, através de jogos e brincadeiras. Portanto, no contexto de sala de aula, o professor pode ser um colaborador no processo de alteração ou direcionamento motivacional dos seus alunos.

Podemos observar que, através da realização das brincadeiras e dos jogos, a criança cria seu mundo lúdico, sua história. O jogo é uma atividade que dá prazer, libera as emoções de quem joga ou brinca. Brincar para as crianças é o momento em que elas se divertem, sentem-se livres para se expressar viver no seu mundo de fantasias. Ao discorrer sobre esta questão, Teixeira (1995) defende que as atividades lúdicas apresentam duas importantes características: o prazer e o esforço espontâneo. Para ele, as atividades são prazerosas porque conseguem fazer com que as pessoas fiquem envolvidas inteiramente, criando um clima de entusiasmo. As atividades requerem esforço porque os alunos têm que refletir para a realização das supostas atividades. Por isso as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Dessa forma, é importante buscar conciliar a alegria da brincadeira com a aprendizagem escolar.

4.2 Interação

Um mundo sem interação torna-se monótono, individualista, egocêntrico. No contexto escolar a interação com o professor e com os amigos é ainda mais importante, pois é através dela que os alunos podem compartilhar dúvidas, conhecimentos e experiências. Cristóvão e Gamero (2009) argumentam que é imprescindível que se considere a realidade do aluno, ser social em sala de aula, focando-se a interação e compreendendo-se o ensino aprendizagem como um processo social, histórico e cultural, como uma forma de socialização da língua

entre indivíduos.

Segundo Vygotsky (1984), a interação social é origem e motor da aprendizagem e do desenvolvimento intelectual. Para o mencionado autor, as primeiras funções do desenvolvimento humano surgem no nível interpessoal que é um processo interativo (de pessoa a pessoa), depois, no nível individual (intrapessoal). Portanto, é necessário que os professores apliquem atividades que possam fazer os alunos interagirem para que a aprendizagem ocorra.

Friedmann (1996) considera os jogos lúdicos como possibilidades para a criação de uma situação educativa cooperativa e interacional. Para o referido autor, os jogos fazem com que as pessoas executem regras dos jogos e desenvolvam simultaneamente ações cooperativas e interacionais, capazes de melhorar a convivência em grupo.

Neste sentido, o uso das atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia de interação social em situações diversas para a promoção de aprendizagens que garantam a troca entre as crianças, de forma que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir.

4.3 Socialização

Brincar/ jogar é imprescindível para a socialização das crianças. Por intermédio de atividades lúdicas as crianças aprenderão a se relacionar melhor com o próximo e consigo mesmo. Cristóvão e Gamero (2009, p. 230) enfatizam que “ as condutas humanas são construídas em um processo histórico de socialização, marcado, principalmente, pelo uso de artefatos simbólicos, como a linguagem, artefatos materiais, como um jogo, e determinado por dimensões sócio-históricas e culturais”. Os mencionados autores pontuam, ainda, que, segundo as concepções vygotskianas as relações sociais na escola são fatores primordiais para o desenvolvimento do indivíduo. Para eles o jogo é a forma natural de trabalho da criança é uma preparação para o futuro.

Szundy(2009) assevera que Vygotsky (1930), Leontiev (1934) e Elkonin (1978) apontam o jogo como uma das atividades mais significativas no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, já que o contexto do jogo cria oportunidades para que a criança expresse sua percepção em relação ao mundo social que a cerca, constituindo-se dessa forma,

atividade de suma importância para que a criança venha compreender as regras e relações complexas que caracterizam esse mundo e a se perceber como parte integrante dele.

Muitas pessoas defendem que os jogos estimulam a competição e que a transposição desses jogos para sala de aula podem incentivar a competitividade entre as crianças, impossibilitando a colaboração. No entanto, corroboramos com a visão de Szundy (2009) que defende que tanto a competição como a colaboração são aspectos que fazem parte da vida de qualquer pessoa. Deste modo, a autora ainda afirma que, a competição vivenciada em jogos não impede que o conhecimento seja construído de forma colaborativa. Pelo contrário, para a autora, o contexto do jogo e a competição nele presente podem criar formas de colaboração entre os alunos, fazendo com que o conhecimento seja de fato socioconstruído.

Szundy (2009) ainda defende o jogo, a brincadeira e a vivência de experiências como formas de agir constitutivas da educação infantil. Desta forma, a autora aponta que as crianças do nosso país têm o direito à educação plena, na qual o inglês possa colaborar para a formação do indivíduo na atualidade, rumo à acessibilidade, a informações e ao conhecimento.

Diante das questões apresentadas, podemos dizer que o jogo contribui no processo de socialização, uma vez que a criança vai abandonando aos poucos os jogos individuais e preferindo os coletivos. Além disso, a criança exercita o intelecto, desenvolve a coordenação motora, aprende a relacionar-se com as pessoas e principalmente colabora com o próximo.

4.4 Aprendizagem

Podemos dizer que o brincar torna-se uma estratégia de ensino e aprendizagem. Scheifer (2009, p.206) ao analisar uma aula com brincadeiras percebeu que “o brincar pode configurar-se como uma estratégia de ensino-aprendizagem que viabiliza a aprendizagem do idioma sem que a criança perceba estar envolvida num empreendimento didático-pedagógico”. Segundo ela, tanto os pais, como os alunos consideram o aspecto lúdico essencial na aprendizagem de uma Língua Estrangeira. A autora, apoiada em Vygotsky (2002), ainda afirma que, um professor pode se colocar como um agente facilitador do processo de ensino –aprendizagem com as atividades lúdicas, pois, ao brincar, o professor pode assumir o papel daquele que ajuda as crianças no cumprimento das atividades que os alunos não conseguem realizar sozinhos.

O uso das atividades lúdicas não pode restringir-se somente ao momento de prazer,

descontração. As atividades devem levar os alunos à aprendizagem. Szundy (2009) menciona que o jogo é o mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. Para a autora, a inserção e a utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é de suma importância e é uma realidade que se impõe ao professor. Ela é enfática ao dizer que brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas principalmente como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Ela salienta que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Faz-se necessário mencionar que muitos professores têm bons materiais em mãos, como livros, jogos, porém não sabem manuseá-los com precisão. É de suma importância que os professores saibam utilizar os materiais com objetivo, não só, mas principalmente, de promover a aprendizagem. Sobre esta questão Macedo (2000) afirma que não basta os professores aplicarem jogos em sala de aula. É de suma importância que eles saibam como manusear estas atividades, como propor tarefas e desafios aos alunos. Ele declara que “qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento. A questão não é o material, mas no modo como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo, mas não de qualquer jeito”(MACEDO, 2000, p. 24)

5 PRÁTICA EXPLORATÓRIA E A CONSTRUÇÃO DO PROFESSOR REFLEXIVO NO ENSINO DO INGLÊS PARA CRIANÇAS

“Posso saber pedagogia, biologia como astronomia, posso cuidar da terra como posso navegar. Sou gente. Sei que ignoro e sei que sei. Por isso, tanto posso saber o que ainda não sei como posso saber melhor o que já sei. E saberei tão melhor e mais autenticamente quanto mais eficazmente construa minha autonomia em respeito a todos outros”.
(Paulo Freire)

Allwright (2000) considera a Prática Exploratória (PE) como uma maneira que os professores e aprendizes de língua têm para desenvolver seus entendimentos do que ocorre em sala de aula, enquanto ensinam e aprendem. Quando ele veio ao Rio de Janeiro pode observar que os professores desejavam melhorar seu trabalho em sala de aula , mas não tinham tempo. Portanto, ele desenvolveu uma proposta de aliar ensino e reflexão sobre a vida em sala de aula, onde professores e alunos pudessem refletir , estarem mais atentos no que ocorre em sala de aula , enquanto ensinam e aprendem. Segundo o autor, a partir do momento em que o professor traz para a investigação as questões (puzzles) que estão ali em sala de aula incomodando-o, ele faz várias descobertas juntamente com os alunos. Através da observação mais atenta dos professores e alunos é possível termos mudanças de qualidade nas relações entre professores e alunos. Allwright (2000) nos expõe alguns princípios da Prática Exploratória que orientam o trabalho reflexivo do professor e do aluno também. São eles (ALLWRIGHT, 2000, p.4- 7):

Colocar a “qualidade de vida” em primeiro lugar /Trabalhar para entender a vida na sala de aula

Encontrar algo que desperta nossa curiosidade, nos inquieta em sala de aula faz com que comecemos o processo de reflexão, pois começamos a questionar eventos, comportamentos, que nos incomodam ou intrigam. Passamos a nos preocupar não somente com questões referentes a nossa matéria, mas também com questões que envolvam o relacionamento, a motivação e auto-estima dos alunos. Quando encontramos puzzles, refletimos ainda mais, já que começamos buscar entendimentos para tais questionamentos. Faz-se importante ressaltar que Allwright (2000) defende que a PE não busca soluções para os questionamentos e sim entendimentos. Portanto, puzzles não são problemas passíveis de soluções, mas questionamentos passíveis de entendimentos. Moraes Bezerra (2004, p.3) , referindo-se a esse autor, assevera que o objetivo principal da PE seria o de “possibilitar ao

professor entender o porquê de determinados *puzzles* que surgem em sua sala de aula”. Podemos dizer então, que através da observância mais atenta dos professores e alunos é possível termos mudanças de qualidade em sala de aula, como por exemplo uma melhora nos aspectos interacionais e motivacionais dos alunos e professores, gerando assim, um bem-estar entre ambos.

Envolver todos neste trabalho. Trabalhar para a união de todos.

Além de estarmos mais atentos em sala de aula, podemos realizar atividades que nos façam compreender melhor o que ocorre em sala de aula, seja através de um exercício, uma entrevista ou uma dinâmica. Miller (2003) afirma que os alunos e professores que convivem em sala de aula precisam entender o que está acontecendo na mesma. O que está acontecendo com eles enquanto professores, aprendizes, conhecedores da língua, da cultura, das relações em sala, da atualidade. Ela continua afirmando que quando a atividade exploratória é proposta com desejo de “trabalhar em conjunto para entender”, as pessoas sentem-se envolvidas e conseqüentemente mais atentas ao que ocorre a sua volta. Quando envolvemos os alunos nas atividades exploratórias passamos a ter maior interação com eles e pode ocorrer, no processo, uma melhora da qualidade de vida. Moraes Bezerra (2004) defende que os professores poderiam ampliar o espaço da reflexão, se engajassem os aprendizes, pois poderia haver mudanças de entendimentos e assim outras mais aparentes poderiam diminuir.

Trabalhar também para o desenvolvimento mútuo

A Prática Exploratória nos permite ensinar e aprender. Miller (2003) confirma dizendo que com a PE buscamos criar oportunidades para entender ao mesmo tempo em que ensinamos. Para ela, os alunos e os professores quando ficam motivados por uma questão, quando interagem, quando focam o ‘estar em sala de aula’ em torno de alguma questão, fazem com que a convivência fique mais intensa. Diante disso, pode-se melhorar a qualidade de vida na sala de aula. Allwright (2000) reconhece que uma das questões centrais da PE diz respeito a qualidade de vida na sala de aula. Ele afirma a importância de os praticantes darem prioridade à qualidade de vida na sala de aula através de seus procedimentos pedagógicos e investigativos.

Allwright (2000) defende que a Prática Exploratória propicia um espaço discursivo.

Assim sendo, os alunos podem colaborar para os entendimentos das questões, participando das atividades que o professor preparar, refletindo sobre sua participação e a dos seus colegas, compartilhando sua opinião acerca dos seus entendimentos. Em suma, através do exercício da reflexão através da Prática Exploratória, professores e alunos passam a se descobrir.

5.1 A importância da reflexão da prática dos professores em sala de aula e do trabalho em conjunto

Ao considerarmos a questão da importância dos professores refletirem sua prática em sala de aula e do possível trabalho em conjunto entre professores e alunos, podemos observar que os autores abaixo, embora não trabalhem com a Prática Exploratória, dialogam com ela. Moita Lopes (1996) afirma que os professores parecem receber uma formação baseada por dogmas de como ensinar uma língua, já que muitos são treinados com algumas técnicas de métodos de ensino, sem ao menos conhecer os processos de ensino e aprendizagem. Ele prossegue sublinhando que os professores parecem utilizar um conhecimento pronto em sala de aula. O autor prossegue enfatizando na importância dos professores pensarem que o conhecimento é um processo, e que, portanto, a sala de aula não é o lugar da certeza, mas sim da busca do conhecimento, onde professor e alunos passam a trabalhar em conjunto em prol dessa busca. Não há como estarmos certos de que algumas técnicas funcionarão, principalmente quando os aprendizes são crianças. Como foi mencionado anteriormente pelos autores Wendy e Lisbeth (1990), as crianças são muito espontâneas, logo dizem o que vêm a cabeça. Vemos então, que crianças são imprevisíveis. Portanto, o que os professores devem fazer é refletir sobre sua própria sala de aula, juntamente com seus alunos, buscando formas que viabilizem um melhor ensino e aprendizado. Moita Lopes (1996, p. 183 e 184) deixa uma sugestão para os professores :

Para que o professor deixe de ser um mero executor de métodos desenvolvidos por outros – pesquisadores que estão fora da sua sala de aula –, o que o transforma no profissional dogmático, é necessário que o professor ainda em formação envolva-se na reflexão crítica sobre seu próprio trabalho. Só o envolvimento em sua auto-educação contínua, ao adotar uma atitude de pesquisa em relação ao seu trabalho, pode gerar esta reflexão crítica.

Dentro dessa perspectiva vemos, portanto, que o professor usufrui de mais liberdade, já que não irá somente reproduzir técnicas de outros profissionais, mas também buscará as suas próprias técnicas, baseando-se em suas respectivas salas de aula. Devemos também salientarmos

que esse processo torna o professor mais crítico, já que este irá refletir sobre sua própria ação.

6 METODOLOGIA E CONTEXTO DE PESQUISA

Neste capítulo são apresentadas considerações sobre a metodologia de pesquisa que orientou o presente trabalho monográfico. Em seguida, será feita a descrição do contexto de pesquisa, bem como a análise dos dados nele coletados, em que se estabelece a relação entre os referenciais teóricos apontado anteriormente e o ponto analisado nos dados.

Para alcançar o objetivo proposto utilizarei os princípios do paradigma qualitativo. Fundamentado neste paradigma, o trabalho partirá de uma pergunta de pesquisa “Por que o uso de atividades lúdicas auxilia o processo de ensino/ aprendizagem do Inglês como Língua Estrangeira na educação infantil?”.

LÜDKE e ANDRÉ (1986), baseando-se nos autores Bogdan e Biklen (1982), apresentam algumas características que configuram esse tipo de estudo. A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados. A preocupação com o processo é muito maior do que com o produto. O -significado- que os alunos dão às coisas são focos de atenção especial pelo pesquisador. A análise dos dados tende a seguir um processo indutivo, ou seja, parte-se dos exemplos para chegar a alguma conclusão.

A pesquisa estará ancorada na Prática Exploratória, pois partirá de um questionamento, puzzle (Por quê o uso de atividades lúdicas parece auxilia o processo de ensino/ aprendizagem da Língua Inglesa na educação Infantil?) Tal puzzle será refletido em sala de aula mediante a realização de atividades lúdicas.

O presente estudo relatará uma pesquisa feita por mim em uma escola particular de São Gonçalo com 12 alunos do 5º ano. As aulas ocorriam semanalmente durante 50 minutos . Foi escolhido um conteúdo (*action verbs*) e trabalhadas algumas atividades lúdicas a fim de refletirmos sobre o uso destas no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa. Os dados da pesquisa foram coletados por meio de gravações de duas aulas e de entrevistas feitas com os alunos.

7 ANÁLISE DOS DADOS

A presente pesquisa analisará a contribuição da utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa para crianças. Para analisarmos os dados procuraremos articular com os embasamentos dos estudiosos: Cristovão e Gamero (2009), Scott e Ytreberg (1990), Szundy(2009), Teixeira(1995) e Vygotsky (1978).

Brincadeira da mímica

Para analisarmos na prática se as atividades lúdicas auxiliam o processo de ensino e aprendizagem, resolvemos gravar e transcrever uma brincadeira realizada em sala de aula. A aula foi gravada no dia 12 de maio de 2011 com 12 alunos. Antes da realização da brincadeira, foi passado no quadro alguns *action verbs*, para que os alunos aprendessem a escrita, depois foi ensinado a pronúncia das palavras por meio de repetições e por último, para conferirmos se as atividades lúdicas auxiliam a motivação, interação e aprendizagem dos alunos, foi realizado a brincadeira.

- 1 Professora(P): Então vamos começar com a nossa brincadeira de mímica.....sobre o que mesmo???
- 2 Alunos: verbos
- 3 P: como os meninos são muito gentis, são cavalheiros.....as meninas irão começar . OK?Ok?Vamos lá!Quem vai começar?
- 4 Menina: eu...(rapidamente se prontificou)
- 5 P: você? Então, vem cá.Vamos tirar um verbo....
(Neste momento a aluna pega um papel na sacola com o verbo que irá fazer a mímica. E começa a imitar uma pessoa penteando os cabelos....)
- 6 Meninas: pentear...
- 7 P: como é que é em Inglês?Vamos lá meninas...Esqueceram?.Se não souber a gente passa a vez para os meninos, hein!!! Não...!!!Vamos passar?....Passei para os meninos. Alguém sabe?
- 8 Meninos: é...watch
- 9 P: watch?
- 10 Meninos: é, é?
- 11 Meninas: não!!!

12 Meninos: [uati]??

13 P: Não!! O tempo ta acabando....Não??Não acertaram...

14 Meninas: wash?

15 P: Não...Meninos, quem vai fazer?

(O menino pega o papel e começa a fazer a mímica, imitando uma pessoa escovando os dentes...)

16 P: Já ta fazendo, oh!!!

17 Meninos : [uachi] tia, [uachi]?

18 Meninos: jump??? Kiss??

19 P: Não. Meninas!!!

20 Meninas: escovar...(outra menina) :é em Inglês!!!! Kiss?Cook?Jump!!!!

21 P: Meninas, passou a vez. Outra menina para fazer a mímica

(A menina pegou o papel e começou a imitar uma pessoa brincando...)

22 Meninas: (uma menina) : Jump!!Jump!! (as outras): Play!!!Play!!

23 P: Play ou jump?

24 Meninas: (a maioria) : play!!!play!!

25 P: Play. Acertaram!!!

26 Meninas: Heeee!!!Heeee!Uhu!!!(uma menina comemora pulando)

27 P: Meninos, vem!

28 Menino: Eu vou, eu vou.

(Tirou o papel e começou a imitar uma pessoa lendo.)

29 P: o quê que ele ta fazendo?

30 Menino: lendo

31 P: em Inglês!!!

32 Meninos :Read!

33 P: Hã???

34 Meninas: Read!!!

35 P: Psiu!!São os meninos!!

36 Meninos: Read!

37 P: Read? Certinho...

38 Meninos: Yeah!!!!Heheee!!

39 P: vamos lá as meninas?Quem vem?

40 Meninas: eu, eu, eu!!!

41 P: Vem...Isso aí, hein!A disputa esta boa!!!

(A menina imita uma pessoa beijando...)

- 42 Meninas: Kiss!!!Kiss!!Heeee!!!Hee!!
43 P: Um menino
44 Meninos: Vai lá Christian, manda vê!!!!

A escolha da brincadeira teve como objetivo efetivar a aprendizagem dos alunos através da interação com os alunos e com os professores, a fim de que os alunos aprendessem não só o conteúdo ministrado, mas também a socializarem-se e expressarem-se melhor. Esta brincadeira é uma boa oportunidade para os alunos perderem a timidez e ficarem mais descontraídos na aula. Cristovão e Gamero (2009) nos mostraram a importância de os professores terem em mente os objetivos gerais do ensino da Língua Inglesa (LI) para os primeiros anos: Brincar expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades; utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas as diferentes situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido. Com esta brincadeira podemos observar que as crianças desenvolveram a linguagem corporal, pois a brincadeira abrangia a atuação das crianças sem a utilização de palavras. Verificamos também, através dos turnos de falas 26,38 e 42, que os alunos expressaram emoções e sentimentos.

Ao analisarmos a aula, podemos observar, logo no início, o interesse das crianças em fazer a mímica. Quando perguntei quem iria começar, uma menina se prontificou rapidamente e, sem nenhuma vergonha, fez a mímica em frente à turma. Podemos relacionar esta espontaneidade com o que foi dito anteriormente por Rocha (2009) que defende que as crianças são entusiasmadas e cheias de vida, participativas, desinibidas e falantes, e que todas essas características as favorecem no que se refere a aprendizagem da (L.I). Podemos observar a participação e a iniciativa que as crianças tiveram, mesmo não sabendo precisamente qual era o verbo que a amiga estava fazendo mímica. Elas arriscavam, sem medo ou vergonha de errar: “é...[uachi] , [uati]?? , wash?”. Estas características das crianças também são defendidas por Scott e Ytreberg (1990) ao afirmarem que as crianças são muito espontâneas, logo dizem o que vêm a cabeça. Crianças são entusiasmadas e positivas a respeito da aprendizagem.

Faz-se necessário mencionar que, nos dois primeiros verbos que os alunos retiraram para fazerem mímica, houve certa dificuldade dos alunos em responder. Vemos que eles se esforçaram, pensaram e não conseguiram chegar a resposta correta, porém isso não foi impedimento para que ocorresse a participação e a interação entre os alunos. Uma questão

interessante é que eles mesmos sentem-se aptos para corrigir uns aos outros. Eles podem não saber falar a palavra, mas conseguem identificar a errada : “ escovar...(outra menina) :*é em Inglês!!!! Kiss?Cook?Jump!!!!*”; “*P: watch? , Meninos: é, é? , Meninas: não!!!*”. Portanto, notamos que as atividades lúdicas são capazes de gerar esforços, reflexões nos alunos. Szundy (2009) salienta que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Outra questão observável foi a euforia e a alegria que os alunos compartilham mediante o acerto. Quando as meninas e os meninos acertaram, houve uma menina e um menino que levantaram-se e começaram a comemorar pulando, dançando. Algo notório e inquestionável é a felicidade que eles têm quando acertam na brincadeira. Pude observar que eles ficavam felizes não só porque marcaram um ponto, mas também porque conseguiram aprender algumas palavras em Inglês: “*Meninas: (a maioria) : play!!!play!! / P: Play. Acertaram!!! /Meninas: Heeee!!!Heeee!Uhull!!(uma menina comemora pulando)*”, “*Meninos: Read! / P: Read? Certo.../ Meninos: Yeah!!!!Heheee!!*”, “*Meninas: Kiss!!!Kiss!!!Heeee!!!Hee!!*”. Teixeira(1995) defende que uma das características das atividades lúdicas é o prazer. Para ele, as atividades são prazerosas porque consegue fazer com que as pessoas se envolvam inteiramente, criando um clima de entusiasmo. Este aspecto de envolvimento emocional as tornam atividades capazes de gerar um estado de vibração e euforia.

A competição foi notória na brincadeira, mas não tratava-se de uma competição que impossibilitasse a colaboração. Quando eu falei : “*Vem...Isso aí, hein!A disputa esta boa!!!*” foi uma forma de incentivá-los a continuarem refletindo e acertando. Quando um aluno falou “*Vai lá Christian, manda vê!!!!*” pudemos notar um incentivo, uma colaboração ao colega para a realização da atividade. Vemos então formas de colaboração, um incentivando, ajudando o outro. Compartilhamos a mesma visão de Szundy (2009) que defende que tanto a competição como a colaboração são aspectos que fazem parte da vida de qualquer pessoa. Portanto, ela afirma que, a competição vivenciada em jogos não impede que o conhecimento seja construído de forma colaborativa. Pelo contrário, segundo a autora o contexto do jogo e a competição nele presente podem criar formas alternativas de colaboração, fazendo com que o conhecimento seja de fato socioconstruído.

Conversa exploratória com os alunos sobre a atividade

Para ter um feedback dos alunos em relação aos jogos nas aulas de inglês, fiz algumas perguntas durante a aula que nos ajudasse a compreender melhor a relação entre jogos e aprendizagem. Esta conversa foi gravada logo após a aplicação da brincadeira de mímica no dia 12 de maio de 2011.

Momento da conversa exploratória

- 1 Professora(P): O que vocês....Rapidinho.Vamos lá!!O que vocês acham das atividades, assim, lúdicas que a tia faz em sala de aula.Vocês acham que da para aprender mais?
- 2 Menina: Acho.
- 3 P: Por quê?
- 4 Menina: Porque com as atividades a gente estuda, a gente brinca e nos incentiva mais.
- 5 P: Muito bem...Alguém mais quer falar alguma coisa?
- 6 Menina: Eu!!!
- 7 P: Pode falar Dayanne!
- 8 Dayane: A gente...é como se fosse na aula, a gente aprendendo as palavras para quando a gente viajar para outro país, a gente aprende várias palavras. Eu aprendo muito brincando na aula de Inglês com a tia Sheila.
- 9 P: Hã...mais alguém quer falar?
- 10 Menina: Eu não.
- 11 P: Lucas, quer falar? Não?Milena?O que vocês acham das atividades lúdicas?
- 12 Menino: É muito legal gente!!!
- 13 P: É legal?
- 14 A maioria:É...
- 15 P: Vocês se divertem?
- 16 A maioria: Sim!!! Uma menina: Não!!!
- 17 P: Aprendem mais?
- 18 A maioria: Sim!!! Uma menina: Não!!!
- 19 P: É ?Vocês acham que toda aula tinha que ter uma brincadeira?
- 20 A maioria: sim
- 21 P: Por quê?
- 22 Menina: porque a gente aprende mais.

23 Menina: no dia da prova a gente vai saber tudo.

24 Menino: A gente aprende brincando.

Com a conversa pude constatar as questões mencionadas pelos teóricos e por mim. Quando foi perguntado se com as atividades lúdicas os alunos aprendiam mais uma menina respondeu positivamente e argumentou: *“Porque com as atividades a gente estuda, a gente brinca e nos incentiva mais.”* Podemos perceber aqui que a aluna menciona primeiro que com as atividades lúdicas ela estuda, ou seja, não trata-se somente de uma brincadeira sem objetivo de aprendizagem. Depois ela afirma que ela brinca. Vemos então que o prazer pode estar relacionado com o estudo. Não são coisas distintas. Por último ela diz que motiva mais. Notamos aqui o poder motivante das atividades lúdicas, que fazem com que os alunos tenham mais interesse pela matéria.

Uma segunda menina respondeu a questão dizendo *“: A gente...é como se fosse na aula, a gente aprendendo as palavras para quando a gente viajar para outro país, a gente aprende várias palavras. Eu aprendo muito brincando na aula de Inglês com a tia Sheila”*. Através da fala *“ é como se fosse na aula”* podemos constatar que a aluna parece estar acostumada com aulas tradicionais, onde não há brincadeiras. Portanto, para ela uma aula com brincadeiras é comparada a uma aula, mas não é uma aula. Posteriormente, a aluna menciona um aspecto cultural, pois ela manifesta que a aprendizagem da língua estrangeira a possibilitará conhecer um outro país, uma outra cultura. Fernández e Rinaldi (2009) respaldam a importância da língua estrangeira ser abordada com o propósito de sensibilizar os alunos pequenos para a existência de outras línguas e outras culturas. Por fim, ela afirma que aprende muito brincando.

Quando foi perguntado se toda aula deveria ter uma brincadeira a maioria respondeu positivamente e alguns argumentaram : *“Porque a gente aprende mais”*, *“No dia da prova a gente vai saber tudo”* e *“A gente aprende brincando”*. Verificamos então, que os alunos defendem que as atividades lúdicas propiciam prazer e aprendizado.

Dentre muitas questões positivas, devemos atentar também para uma questão negativa na aula. Quando eu perguntei se todos se divertiam mais, se todos aprendiam mais, a maioria respondeu que sim, exceto uma aluna que respondia alto ‘não’ às perguntas, conforme retomado abaixo:

P: Vocês se divertem?

A maioria: Sim!!! Uma menina: Não!!!

P: Aprendem mais?

A maioria: Sim!!! Uma menina: Não!!!

Não fiquei desanimada porque já tenho alguma experiência com crianças e sei que elas são sinceras. Além disso, sabemos que não existem métodos, técnicas de ensino que funcionem com todos. Sempre haverá algum aluno que não se encaixará no modelo de aula preparada. Nesse sentido, Wendy e Lisbeth (1990) afirmam que o professor deve estar preparado para as coisas saírem erradas também, ou sair como não planejou. Já que, crianças são muito espontâneas, logo dizem o que vêm a cabeça. Se eles estiverem gostando da atividade ou não, eles irão demonstrar ou dizer. Os autores ainda afirmam que as crianças não conseguem se concentrar em uma atividade por muito tempo e se eles perderem a concentração, irão procurar rapidamente algo para fazer.

Com a resposta negativa de uma aluna em relação as atividades lúdicas, comecei a me questionar o porquê de ela não gostar e não aprender com tais atividades. Comecei a refletir e cogitar várias possíveis explicações e confesso que surgiu um desejo de entender melhor essa situação. Com essa pesquisa um novo *puzzle* emergiu: “Por que há alunos que não gostam e não aprendem com as atividades lúdicas?” Allwright (2000) salienta a importância de um professor fazer com que o trabalho seja contínuo e não uma atividade dentro de um projeto. Portanto, procurarei entender esse novo *puzzle* com os alunos, mediante a conversas com os alunos e com a implementação de atividades que possam me oferecer uma melhor compreensão.

Refletindo com dados do questionário

A escolha da entrevista teve como objetivo possibilitar a expressão de opinião sem constrangimentos, pois muitos alunos não gostam de falar em público e muito menos de serem gravados. Além desse fato, os alunos tiveram mais liberdade para responder positivamente ou negativamente porque não houve a necessidade de colocarem os nomes, os alunos que colocaram, assim fizeram porque desejaram. Foram respondidos 12 questionários. Eles estarão disponíveis no anexo do trabalho.

Em relação à primeira pergunta 11 alunos responderam positivamente dizendo que é legal, divertido e que aprendem muitas coisas. Somente um aluno respondeu negativamente justificando que gosta da língua dele, o Português. Com as respostas da primeira pergunta podemos verificar, pela maioria, que os jogos fazem com que os alunos se interessem, motivem mais pela Língua Inglesa e conseqüentemente os conduzem ao aprendizado.

A segunda pergunta teve como a maioria das respostas: “*a que tem brincadeiras, diversão.*” Dois alunos responderam: “*ter brincadeiras educativas e ter bastante dever*”, “*a que explica muito*”. Constata-se aqui que as crianças confirmam o aspecto prazeroso das atividades lúdicas. No entanto, devemos mostrar para os alunos que a aprendizagem também é de suma importância, caso contrário, os alunos pensarão que aula de Inglês é o momento só da diversão.

A maioria das respostas à questão 3 foram : “*brincando, Inglês*”. Duas respostas foram: “*brincando e estudando*” . Uma resposta foi: “*A que passa muita revisão*”. Novamente os alunos demonstram que a diversão propiciada pelas atividades lúdicas é capaz de conduzi-los a aprendizagem.

Em relação a quarta pergunta os alunos responderam que um bom professor deve explicar bem/ ser legal/ divertido/ ter idéias interessantes. Constata-se que os próprios alunos consideram que os professores devem explicar bem o conteúdo e além disso devem ser dinâmicos, criativos, integrando o conhecimento e dinamismo, características estas que foram mencionadas anteriormente pelos teóricos Wendy e Lisbeth (1990), Cristovão e Gamero (2009), Fernández e Rinaldi (2009) e Macedo (2000).

Para verificarmos se os alunos consideram a interação entre amigos importantes, fizemos a quinta pergunta. As respostas foram positivas. Cinco alunos justificaram que eles aprendem mais com os amigos, quatro mencionaram a questão da colaboração, ou seja, um pode ajudar o outro, três responderam que eles se divertem mais em grupo. Confirmamos então que os alunos consideram a interação de suma importância na construção da aprendizagem, socialização, cooperação e também na diversão dos alunos. Como vimos anteriormente, Friedmann (1996) considera os jogos lúdicos como possibilidades para a criação de uma situação educativa cooperativa e interacional.

Com a sétima pergunta alguns alunos responderam : “*Não. Porque eu aprendo mais fazendo dever*”, “*Eu aprendo dos dois jeitos*”, “*Sim. Porque a gente se diverte.*”, “*Sim. Porque eu brinco aprendendo.*” “*Sim. Porque brincando a gente brincando agente aprende mais.*” Podemos observar que, através da primeira resposta, o aluno parece priorizar a forma tradicional de aprendizagem. Esse aluno parece não considerar o jogo um instrumento pedagógico capaz de conduzi-lo à aprendizagem. A segunda resposta nos mostra que o aluno aprende tanto brincando, como copiando, fazendo exercícios, ou seja, para eles as duas formas os conduzem à aprendizagem. Com as últimas respostas verificamos que os alunos podem aprender o conteúdo através da diversão que as atividades lúdicas proporcionam

Em relação à oitava pergunta, dividimos em duas partes, benefícios e malefícios dos jogos. Algumas respostas relacionadas aos benefícios foram: *“Brincar e estudar”*, *“Trabalhar junto”*, *“Brincar com a tia Sheila do nosso lado”*. A primeira resposta nos mostra novamente o fator integrante dos jogos, capaz de integrar estudo e diversão. Com a segunda resposta podemos verificar que os jogos têm um forte teor interacional, já que através deles o aluno defende que é possível trabalhar juntos. O aluno parece considerar a interação importante na sala de aula. Podemos verificar que a terceira resposta nos mostra a importância da interação do professor com os alunos. O aluno descreve o fato de poder brincar com a professora ao seu lado como um benefício dos jogos nas aulas. Vemos então que os jogos proporcionam interação, “ a aprendizagem em sala de aula é caracterizada pela interação social entre os significados do professor e do aluno na tentativa de construção de um contexto comum” . (MOITA LOPES, 1996, p.96).

Em relação aos malefícios alguns alunos responderam: *“quando alguém faz bagunça em sala de aula”*, *“Desentendimento”*, *“Discussões”*” *“Não entender o outro”*. Com essas respostas podemos observar que o professor deve ter um bom manejo de turma ao aplicar jogos em sala de aula, pois a motivação dos alunos em excesso pode causar transtornos em sala de aula: bagunça, discussões e desentendimentos. O professor deve planejar e administrar bem sua aula, no entanto, isso não significa que nunca haverá desentendimentos ou um comportamento mais aguçados dos alunos. Wendy e Lisbeth (1990) afirmam que o professor deve estar preparado para as coisas saírem erradas também, ou sair como não planejou. Já que, as crianças são muito espontâneas, e dizem o que vêm a cabeça.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das questões apresentadas, entendemos que as atividades lúdicas são excelentes veículos que conduzem a motivação aos alunos, principalmente quando estes são crianças. Com a motivação propiciada pelas atividades os alunos se interessam mais pela Língua Estrangeira e conseqüentemente os fazem aprender melhor o conteúdo. As atividades lúdicas podem auxiliar não só a aprendizagem do Inglês, mas também a aprendizagem de uma melhor interação com as pessoas, aluno-aluno e professor-aluno. Com as atividades lúdicas os alunos podem aprender a se socializar melhor com o próximo. Faz-se necessário ressaltar que ao conseguir, com o uso dos jogos, tornar o ensino mais prazeroso, interacional e eficaz, o professor pode se sentir mais motivado também. Ao utilizar as atividades lúdicas em sala de aula o professor pode aprender mais sobre si mesmo, seus alunos e o mundo que o cerca. A implementação de jogos em sala de aula e a observância minuciosa dos acontecimentos em sala de aula fazem com que os professores se tornem mais críticos e reflexivos.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Anne. *Ludicidade como instrumento pedagógico*, 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 10 de abril de 2011.

ALLWRIGHT, Dick. *Exploratory Practice an appropriate methodology for language teacher development?* Edinburgh, Scotland, 2000.

CAMARGO, Adriana Meregalli. *O que é brincar na visão das crianças?*, 2010. Disponível em: http://pabloludo.blogspot.com/2010_07_01_archive.html. Acesso no dia 10 de abril de 2011.

CARVALHO, Raquel Cristina Mendes de. *A educação Infantil descobrindo a língua Inglesa : interação professor/ aluno. In: trabalhos de Língua aplicada*,48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

CRISTÓVÃO, Vera Lúcia Lopes; GAMERO,Raquel. *Brincar aprendendo ou aprender brincando? O inglês na infância. In: trabalhos de Língua aplicada*,48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

CURY, Augusto. *Pais Brilhantes e Professores Fascinantes*. 9. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; RINALDI,Simoni.*Formação de professores de espanhol para crianças no Brasil: alguns caminhos possíveis. In: trabalhos de Língua aplicada*,48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender: o regate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

JUY, A. F. *Brincando Também se Aprende Português*.2004. Monografia(Trabalho de Conclusão do Curso de Letras. – FACINOR, Londrina.

KISHIMOTO, Tizuko "*Jogo e educação infantil*". São Paulo: Pioneira, 1998.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. *Pesquisa em educação : abordagens qualitativas*. São Paulo : EPU, 1986.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicollí; PASSOS, Norimar Chirte. *Aprender com Jogos e Situações-Problema*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MILLER , Inês Kayon de . *A prática exploratória ma educação continuada de professores de línguas : inserções acadêmicas e teorizações híbridas*. 2003, 201-219.

MOITA LOPES, L. P. *Interação em sala de aula de língua estrangeira: A construção do conhecimento. In Oficina de Lingüística Aplicada*, Campinas: Mercado de Letras, 1996.

_____. *A formação teórico- crítica do professor de línguas : o professor pesquisador. In Oficina de Línguística Aplicada*, Campinas: Mercado de Letras, 1996

MORAES BEZERRA, Isabel Cristina Rangel. *Prática exploratória: um caminho para compreensão*. Rio de Janeiro (RJ), 2004. Disponível em http://www.letas.puc-rio.br/epcentre/eprecent/Webgrupo_WebIPELIsabel.htm acesso em : 02 de maio de 2011.

ROCHA, Cláudia Hilsdorf. *A Língua Inglesa no Ensino Fundamental I público: diálogos com Bakhtin por uma formação plurilíngüe. In: trabalhos de Línguística aplicada*, 48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

SANTOS, Leandra Inês Seganfredo; BENEDETTI, Ana Mariza. *Professor de Língua estrangeira para crianças: conhecimentos teóricos - metodológicos desejados. In: trabalhos de Línguística aplicada*, 48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

SCHEIFER, Camila Lawson. *Ensino de língua estrangeira para crianças-entre o todo e a parte – uma análise da dinâmica das crenças de uma professora e de seus alunos. In: trabalhos de Línguística aplicada*, 48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

SCOTT, Wendy; YTREBERG, Lisbeth: *Teaching English To Children*, Longman, 1990

SZUNDY, Paula Tatianne Carréra. *Jogos de linguagem como gêneros no processo de ensino-aprendizagem de LE para crianças. In: trabalhos de Línguística aplicada*, 48(2): 177-378, UNICAMP, 2009.

VYGOTSKY, L. S. *A Formação Social da Mente*. São Paulo, Martins Fontes, 1984.

_____. - *Aprendizagem e desenvolvimento intelectual em idade escolar*. In Vygotsky, L.S.; Luria, A.R. e Leontiev, A.N. - *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo, Ícone, 2000. p. 103 - 117.

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