

## Aprender Inglês brincando

Ana Cláudia Bussanelli<sup>1</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa tem por objetivo evidenciar a importância do lúdico como instrumento motivador e facilitador da aprendizagem de uma língua estrangeira. A metodologia adotada foi uma pesquisa-ação na qual fui professora-pesquisadora. A análise da participação dos sujeitos envolvidos, bem como as observações e reflexões efetuadas durante a realização das atividades propostas, com a turma do 2º ano do ensino fundamental I da rede pública do Município de São Paulo, evidenciaram o elemento dinâmico e motivador da ludicidade.

**Palavras Chave:** Atividades; Brincar; Ensino-aprendizagem; Lúdico; Método.

**Abstract:** This research aims to highlight the importance of play as a motivator and facilitator of learning a foreign language. The methodology adopted is an action research in which I was a teacher-researcher. The analysis of the participation of the individuals involved, as well as the observations and reflections made during the conduct of the proposed activities, with the class of 2nd year of elementary school of the public network in São Paulo, showed the element dynamic and motivating playfulness.

**Keywords:** Activities; Play; Teaching and learning; Playful; Method.

### 1. Introdução

O brincar é uma forma significativa de aprendizagem, pois é no contexto de brincadeiras que a criança desenvolve sua inteligência, expressa seus sentimentos e traz para o mundo real o que observa e experimenta, contribuindo, assim, para o processo de construção do conhecimento.

Ao definir a situação “problema”, que neste caso foi a falta de motivação por parte dos alunos em participar das aulas no estilo tradicional e percebendo a necessidade de algumas mudanças, busco responder às seguintes questões: Aprender brincando ajuda na compreensão de uma nova língua? Quais seriam as vantagens em usar o lúdico como instrumento de aprendizagem no ensino de línguas? Como atingir os objetivos linguísticos através do lúdico?

A metodologia adotada é a da pesquisa-ação, sendo eu mesma, objeto de pesquisa da minha prática em sala de aula. Através da coleta de dados também faço uma análise qualitativa da participação dos sujeitos e das atividades propostas.

O referido trabalho justifica-se por ter vivenciado experiências de ministrar aulas de Inglês, cujo método baseado em atividades lúdicas, proporcionou níveis melhores de motivação, participação e produtividade em relação ao aprendizado dessa língua estrangeira.

As observações e reflexões apresentadas nesta pesquisa são embasadas em um referencial teórico sócio-interacionista e através desse referencial exponho algumas definições importantes acerca dos jogos e brincadeiras e sua relação com a aprendizagem, bem como, sobre o lúdico e sua importância no processo de ensino-aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras – Português/Inglês e em Pedagogia. Pós Graduada em Língua Inglesa e em “Arte de Contar Histórias”. É Professora de Ensino Fundamental II e Médio, além de especialista de Língua Inglesa / Espanhol e Francês nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Atua na rede municipal e estadual de ensino de São Paulo.

## **2. Jogos e Brincadeiras: sua relação com a aprendizagem**

Os jogos e brincadeiras representam papel importante no trabalho pedagógico, pois possibilitam o desenvolvimento da aprendizagem, do conhecimento, das habilidades sociais e cognitivas, promovendo assim, o desenvolvimento infantil.

Por meio de jogos e brincadeiras, as crianças se expressam, se divertem, adquirem saberes, experiências, aprendem a se relacionar com o outro e a viver em sociedade. Neste sentido, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, v. 2, p. 23) salienta que:

Na brincadeira, [as crianças] vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções, das construções humanas. (BRASIL, RCNEI, 1998, v. 2, p.23)

De acordo com Kishimoto (1994), a utilização do jogo no ambiente escolar funciona como um grande motivador, através do jogo, a criança obtém prazer e realiza esforços espontâneos e voluntários para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O jogo, para Antunes, (apud SANTOS, 2000, p. 37-38), propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, e ademais, representa um instrumento pedagógico que auxilia o professor na estimulação e avaliação da aprendizagem.

Piaget (1978), também destacou a influência do jogo como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem. Com isso, entendemos que ao inserir os jogos e brincadeiras no trabalho pedagógico, o mesmo se torna algo prazeroso e promove um aprendizado significativo, para o professor no que tange à sua prática, e para o aluno pois é atendido em suas necessidades.

O jogo funciona para a criança como um espaço intermediário entre a fantasia e a realidade, explica Antunes (1998, p.17):

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança realize tudo quanto deseja. Socialmente o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a qualquer estrutura alienante. Brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver. O jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e de espaço, cria a ordem e equilibra o ritmo com harmonia. (ANTUNES, 1998, p. 17).

Quando se trata de educação, as brincadeiras não são simplesmente lazer, recreação. Porém, muitas vezes o professor tem uma visão equivocada a respeito, e não considera as brincadeiras enquanto processo organizado de recíproca, de troca de saberes, de respeito mútuo, etc. Neste sentido o Referencial Curricular para Educação Infantil (1998, v.3, p.171) salienta que:

ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que as cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações, imprimir-lhes suas ideias e conhecimentos que têm sobre si mesma, sobre as outras pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares distantes e/ou conhecidos. (BRASIL, RCNEI, 1998, v. 3, p.171)

Diante do exposto, Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Segundo ele, brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar e resolver situações conflitantes do seu dia a dia, envolvendo-se plenamente no seu processo de aprendizagem.

O brincar é o meio e o modo que a criança encontra de estar no mundo. Por meio dele, ela se relaciona com tudo o que a cerca – pessoas, objetos e situações; explora, experimenta e recria e, nesse processo, de aprendizagem através das vivências, apropria-se da realidade, da vida, do mundo.

### **3. O lúdico e sua importância no processo de ensino-aprendizagem**

O lúdico é um tema abrangente e muito importante no que tange à educação escolar até mesmo pela preocupação em estar aliando o ensino à metodologias que asseguram resultados significativos na aprendizagem.

Para Piaget (1978), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, por isso, indispensável à prática educativa. Na visão de Piaget, nota-se que a concepção da prática lúdica não é apenas uma forma de entretenimento, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Santos (1997, p. 12) relata que

a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (SANTOS, 1997, p.12)

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo e da sua importância na formação da personalidade. Para Luckesi (2000, p.21):

A ludicidade é um fazer humano que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido nas ações, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras. (LUCKESI, 2000, p.21)

O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem em sociedade. No que tange ao aspecto lúdico e sociedade, Kishimoto (1993, p.110) nos diz que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os

direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade. (KISHIMOTO, 1993, p. 110)

A convivência com a aprendizagem de forma lúdica, proporcionará à criança estabelecer relações entre o brincar e o aprender. A criança torna-se livre, criativa e autônoma, envolvendo-se por completo na construção do seu conhecimento.

Freire (apud ALMEIDA, 1987), considera a ludicidade uma atividade significativa para a educação e que a mesma deva envolver prazer e satisfação, que deva ter um aspecto dinâmico, questionador, reflexivo, motivador, socializador e criativo. Ainda afirma que as crianças têm desejos e vontades próprias e os educadores devem respeitar sua autonomia, valorizando o que elas têm a dizer e a perguntar.

Portanto, trabalhar com o lúdico, significa propiciar situações nas quais as crianças desenvolvem suas capacidades de relação interpessoal, de respeito mútuo, de confiança e conhecimento dentro dos contextos da realidade social e cultural.

#### **4. Um método**

Foram adotadas diferentes atividades tais como: Apresentação de flashcards; Apresentação de Cds/DVDs; Atividades de completar, tais como: palavras cruzadas e caça palavras; Jogos (Bingo e Jogo da Memória); Brincadeiras, tais como “Catch the Mat”; confecção de moldes das frutas com materiais recicláveis.

##### **4.1 Peculiaridades da pesquisa: um perfil do espaço**

A pesquisa foi realizada junto a duas turmas de 2º ano do ensino Fundamental I da Rede Pública Municipal de São Paulo, em uma escola de Santana (E.M.E.F.M. Vereador Antonio Sampaio), pertencente à diretoria regional de ensino Jaçanã/Tremembé, na cidade de São Paulo.

O espaço físico de realização do trabalho foram as dependências da escola e em uma sala ambiente destinada somente para realização desse projeto, pois é fundamental que o professor ofereça atividades num ambiente de liberdade e que respeite as ideias e manifestações da criança.

##### **4.2 O perfil dos estudados**

Participaram do estudo 36 alunos no total, entre 06 e 08 anos, sendo 20 do sexo masculino e 16 do sexo feminino. Aproximadamente 8 alunos deste grupo foram introduzidos à aprendizagem da língua inglesa antes de entrar na escola, alguns por seus familiares e outros por serem oriundos de escola particular. Alunos com conhecimento prévio da língua inglesa, porém, com um vocabulário restrito. Muitos alunos advêm de uma comunidade próxima, cuja classe social predominante é média-baixa.

A escolha das turmas, com alunos entre 6 e 8 anos, não foi por acaso, mas sim, por entender que ocorrem mudanças importantes no cérebro da criança nesta fase do desenvolvimento, e que vão afetar sua atuação na escola e conseqüentemente, refletir na vida em sociedade.

### **4.3 Os instrumentos de coleta de dados**

Para alcançar os objetivos e conseguir as informações necessárias, foi utilizado a consulta bibliográfica, para obtermos embasamento teórico e a aplicação de diferentes atividades, jogos, brincadeiras e tarefas que visaram à observação do comportamento dos participantes.

Atividades como caça-palavras e palavras cruzadas foram realizadas em duplas. Serviram para rever o conteúdo e estimular a aprendizagem cognitiva e cooperativa.

Jogos, tais como o bingo foram distribuídos individualmente. Quando se utilizou do jogo da memória, o mesmo foi distribuído para grupos de quatro pessoas. Os jogos serviram para reforçar o conteúdo aprendido, estimular a aprendizagem cooperativa, aceitar e respeitar regras, aprender a lidar com os resultados, aumentar a interação e integração entre os participantes.

E quando se propôs a brincadeira “Catch the Mat” (Pegue o tapete), o mesmo foi aplicado para um único grande grupo. Essa brincadeira implica no estímulo da motricidade, bem como, na melhoria da desenvoltura do aluno.

Quando das tarefas e confecção dos moldes de frutas com materiais recicláveis, o trabalho foi realizado em conjunto. Essas tarefas visam colocar a criatividade da criança em ação, compreendendo assim o próprio processo de criação, além de ser uma forma de participação com outrem em contextos de ação.

### **4.4 Os procedimentos de coleta**

O contato com a população de estudo foi iniciado no mês de fevereiro de 2012, quando do início das aulas. Em meados de março participei de um curso de capacitação do professor ao ensino de língua inglesa para crianças do ensino fundamental I. Foi onde tive as primeiras impressões do que seria ter o lúdico como instrumento motivador e facilitador da aprendizagem de uma língua estrangeira e o teor de sua importância.

Após essa etapa, comecei a frequentar as duas salas de aulas, das quais vou me referir usando as seguintes nomenclaturas – 2ª A e 2ª B. Semanalmente são duas aulas de quarenta e cinco minutos de duração cada, as segundas e quintas-feiras, no período vespertino. E como não há a pretensão de proficiências conteudistas por parte desses alunos, não estimei e nem defini um tempo para esse trabalho. Mas resolvi dar-lhes o tempo necessário para a assimilação do léxico em questão.

Para a realização das atividades escolhidas, foi feito um levantamento junto aos alunos de quais seriam os temas preferidos deles. Surgiram vários, tais como: animais, comidas, frutas, cores, membros da família, etc. Esse levantamento de dados foi feito através de conversas e anotações em meus registros.

Escolhido o tema, no caso “Frutas”, comecei a pesquisar na internet atividades, textos, jogos, músicas e brincadeiras que abordassem o tema. Depois de efetuada as escolhas, pensei em como organizar essas atividades de forma que tivesse uma sequência didática atrativa e que ao mesmo tempo pudesse avaliar o trabalho em cada etapa de realização.

Primeiramente realizei um “Warm-up” observando o conhecimento prévio desses alunos. Coloquei a palavra “Fruits” na lousa e perguntei qual era o significado dessa palavra e quase todos responderam corretamente, Frutas. Então resolvi perguntar para cada um deles “What fruit do you prefer?” E ensinei a responder “I like ...”. Somente alguns alunos sabiam o nome de algumas frutas em inglês, tais como apple,

banana, coconut, lemon e orange. Os demais alunos não sabiam nada. Então pedi que respondessem em português somente o nome da fruta. Todos participaram entusiasmados. Na medida em que foram respondendo, fui traduzindo para o inglês e colocando na lousa, o nome e a tradução. Depois repetimos esses nomes algumas vezes para acertarmos a pronúncia.

Em um segundo encontro, ao realizar a mesma pergunta feita anteriormente, percebi que muitos haviam esquecido alguns nomes das frutas, então resolvi retomar o tema e colocar de uma forma diferente na lousa. Desenhei as frutas, coloquei os nomes em inglês com suas respectivas cores e pedi para que todos fizessem o mesmo no caderno. A pergunta foi feita novamente e aqueles que não lembravam, podiam olhar o desenho no caderno e ler o nome.

Para reforçar e ampliar a atividade anterior, apresentei um vídeo “The Fruit train Learning Kids”. O vídeo apresenta um trenzinho colorido, cujos vagões levam os nomes das frutas. Conforme o trem passa, aparece um vagão com o nome de uma fruta, uma voz pronuncia esse nome e as crianças que não aparecem no vídeo repetem a palavra. Muito interessante essa atividade. Tanto para descontrair e divertir, quanto para ajudar na pronúncia. Os alunos gostaram muito!

Não estando satisfeita com o resultado, resolvi trazer para a sala de aula aquilo que mais se aproximava da realidade desses alunos, ou seja, adquirei diversas frutas em moldes plásticos para a apresentação das mesmas. Retirava uma a uma de dentro de um saco, mostrava para os alunos e perguntava: “What’s the name of this fruit?” Alguns respondiam corretamente, outros trocavam os nomes e poucos ficavam quietos, pois todos queriam participar de alguma forma, mesmo se equivocando. Eu repetia os nomes em inglês e colocava enfileiradas no aparador da lousa. Depois eu puxava umas flechas e escrevia novamente os nomes.

Percebi que ao realizar a atividade com as frutas de plástico e a anterior com o vídeo os alunos foram se entusiasmando, assimilando melhor o vocabulário, fluindo na pronúncia e eu fui melhorando minha prática de ensino. Porém, não o bastante para achar que meu objetivo havia sido alcançado. Foi então, através disso que surgiram os meus questionamentos: Aprender brincando ajuda na compreensão de uma nova língua? Quais seriam as vantagens em usar o lúdico como instrumento de aprendizagem no ensino de línguas? Como atingir os objetivos linguísticos através do lúdico? Então, resolvi trazer o lúdico para sala de aula e fora dela também.

Neste momento, aloquei uma sala de aula vazia para ser a “sala ambiente” e modifiquei a posição das carteiras e cadeiras formando um círculo. No centro deixei uma mesa e coloquei todas as frutas que já havia apresentado aos alunos. Convidei os alunos para esta sala e retomei a atividade de apropriação do léxico pedindo para que cada um pegasse a fruta solicitada através do meu pedido: “Fulano, take and give me the apple!” Quando eles me entregavam a fruta, eu repetia a pergunta “What’s the name of this fruit?”. Poucos erraram. Em um outro momento, separei umas cestas e dinheiro de papel de brinquedo e realizei uma feira. Distribui para cada aluno um cartãozinho com o nome da fruta que ele deveria comprar. Foi um sucesso! A pedidos dos próprios alunos, repeti essas duas últimas atividades por mais duas aulas.

Objetivo de apropriação do léxico em andamento, resolvi trazer o jogo da memória - desenho da fruta e o nome em inglês, confeccionado por mim mesma. Separei os alunos em grupos de quatro e distribuí um conjunto do jogo contendo doze frutas, para cada grupo. Nesta etapa, percebi que havia alguns alunos com dificuldade na leitura/escrita. Por esse motivo, resolvi então trazer uma atividade que trabalhasse com a escrita ao mesmo tempo que trabalhava a leitura. Trouxe o “Crosswords” - Palavras-cruzadas, retirado da internet. Os alunos tinham que escrever o nome da fruta

embaixo do desenho e depois completar o quadro do palavras-cruzadas. Essa atividade foi realizada em duplas, uns ajudando aos outros. Para reforçar, eu trouxe também o “Wordsearch” - Caça-palavras e pedi que ao delinear a palavra (nome da fruta) encontrada, eles usassem o lápis de cor correspondente àquela fruta. Com isso, houve também uma introdução das cores em inglês.

Após várias tentativas de apropriação do vocabulário, conforme acima mencionado, voltei com o jogo da memória e desta vez pude perceber a importância dessas atividades para o desenvolvimento sociocognitivos das crianças. Todos participaram com afinco. Também utilizei os mesmos cartõezinhos para realizar a brincadeira “Catch the Mat” - Pegue o tapete, ou seja, separei a turma em dois grandes grupos. Para uma parte distribuí os cartões com as frutas e para a outra parte o cartões com os nomes em inglês. No centro coloquei um tapete. A brincadeira decorreu com a minha participação dando os comandos. Eu dizia o nome da fruta e “Catch the mat”. Os pares corriam para pegar o tapete e quem pegasse primeiro ganhava pontos. Quando acontecia da dupla pegar o tapete ao mesmo tempo, ganhava aquele que sabia dizer em inglês a cor da fruta. Esta brincadeira, embora pudesse ser em sala de aula, foi realizada no pátio.

Como minha pesquisa baseia-se na análise de diversas atividades lúdicas, no comportamento dos participantes e na prática didática do professor, acrescentei mais um jogo ao meu trabalho, o Bingo. Desta vez, para analisar o comportamento dos participantes individualmente. Distribuí para cada participante uma cartela com seis espaços vazios e pedi para que eles escrevessem os nomes das seis frutas preferidas. Assim, treinando a escrita novamente. Porém, diferentemente dos bingos comuns, em vez de eu ditar o nome, eu mostrava a fruta de plástico retirada do saquinho. Muito interessante essa atividade, pois trabalha-se o poder da memória e/ou com a associação da fruta ao nome.

E para finalizar, fizemos uma oficina de reciclagem, utilizando papelão para confeccionar os moldes das frutas, colorir, enfeitar, etc. Trabalhando a criatividade e o processo de criação dos participantes. Os alunos gostaram muito do método.

## **5. Análise e discussão dos dados**

Durante os jogos e brincadeiras, alguns grupos ou alunos destacaram-se com resultados positivos, sobressaindo-se em aspectos, tais como: organização, nível de colaboração, comprometimento, atenção e motivação. Após a realização dos jogos, pude ponderar tais aspectos que serviram como ponto de partida para analogias, comparações e reflexões sobre o comportamento de cada um em situações reais.

Também constatei que os alunos que aprimoram seu conhecimento através dos jogos passam a ter uma nova percepção de si próprio e da realidade, pois, cada indivíduo joga de acordo com seu modo de se relacionar com o mundo.

Pude perceber que as experiências em situações reais de comunicação desempenham um papel importante na formação do sujeito enquanto participante socialmente situado. Pois os alunos que antes dos jogos e brincadeiras não falavam, participavam, agora passam a ter um comportamento mais atuante e participativo.

Saliento a aplicabilidade deste método por ter como características a criatividade, motivação, espontaneidade e a atratividade. Ressalto a viabilidade em aplicar o mesmo procedimento em outros casos, onde haja a necessidade de se trabalhar previamente os conteúdos lexicais.

Foram várias as estratégias de ensino com diferentes tipos de atividades, jogos e brincadeiras que me mostraram a importância de se formular novas propostas e

procurar alternativas mais eficientes que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

A escolha do conteúdo foi realizada interagindo com os alunos, ouvindo as sugestões deles, e com isso, pude assegurar a participação e a motivação dos mesmos na realização das atividades.

Os diferentes tipos de atividades, jogos e brincadeiras foram pesquisados e retirados de sites da internet, concluindo que as TICs são grandes aliadas do professor quando utilizadas a favor do conhecimento.

Quanto aos espaços escolares pude constatar que os mesmos são de fundamental importância para o processo de ensino e aprendizagem, tornando-se lugares de convívio social, de lazer, de novas descobertas, onde o aluno buscará se integrar com as pessoas a sua volta, enfim, convidativo à participações.

Durante o desenvolvimento das atividades orais, foram feitas anotações do comportamento dos participantes, bem como registros da mudança de estratégias, visando analisar e refletir sobre possíveis alterações no método utilizado.

Sobre *observação*, Wallon (1975, p.16) discorre:

Observar é evidentemente registrar o que se pode ser verificado. Mas registrar e verificar é ainda analisar, é ordenar o real em fórmulas, é fazer-lhe perguntas. É a observação que permite levantar problemas, mas são os problemas levantados que tornam possível a observação. (WALLON, 1975 p.16)

E sobre *método*, Prabhu (1990, p.161-176), afirma que independentemente do método utilizado, o mais importante é desenvolver técnicas e atividades de ensino capazes de se relacionarem dentro de contextos apropriados, considerando os fatores cognitivos, afetivos, sócio-culturais, as necessidades dos alunos e do professor.

Neste contexto, entendo ser necessário ter competências para articular o conteúdo diversificado com a reflexão constante sobre a práxis pedagógica. Segundo Ghedin (2002, p.146-7), “a informação transmite-se, o conhecimento adquire-se através da reflexão crítica”, ou seja, somente a reflexão crítica poderá levar à formação da autonomia.

Percebi a importância do “Personal development”, ou seja, o desenvolvimento pessoal rumo aos novos saberes. É necessário estar sempre aprendendo, bem como, estar informado e atualizado das novas demandas da educação, agregar novas experiências e iniciativas no que tange às novas propostas de ensino e ser capaz de ousar e enfrentar desafios comumente na área educacional.

Quanto ao meu desempenho em relação a minha prática de ensino e comparado com uma aula tradicional, acredito ter alcançado o objetivo que era motivar os alunos em relação ao objeto de aprendizagem. Com isso, aprendi que motivar implica em despertar o interesse e isso envolve muito a imaginação.

## **6. Conclusão**

Pode-se concluir das observações realizadas nessa pesquisa que os objetivos foram atingidos uma vez que a análise descritiva comprovou que as atividades lúdicas promoveram mais participações entre os alunos, mais motivação e aprendizado.

Uma das vantagens que eu constatei, utilizando o lúdico como instrumento de ensino e principalmente *aprendizagem*, foi a aceitação total por parte dos alunos. Pois ao promover uma atividade, onde os mesmos passam a ter uma participação de aprendizagem significativa, garantimos a admiração e o respeito por parte dos educandos.

Através da análise, notou-se a importância de se trabalhar, de forma variada, as atividades pedagógicas aqui propostas e destacamos que a cada nova atividade, deve-se introduzir o lúdico, pois o mesmo, auxiliou no processo de aquisição da língua em questão.

Com relação à variável aquisição lexical, registrou-se uma homogeneidade nas duas turmas avaliadas possivelmente devido as estratégias e práticas de ensino adotadas pela professora, bem como a apresentação de mais de uma opção de atividade para o mesmo fim.

Diante de algumas dificuldades, o professor foi estimulado a detectar os motivos e a elaborar planos de mudança que favoreceram a adoção de novos procedimentos, fato que reforça a metodologia x aprendizagem.

A falta de conhecimento tecnológico retarda a aplicação de atividades que podem tornar a aula mais atrativa e dinâmica. Diante disso, ressalto a importância da formação continuada, bem como a atualização do professor frente aos recursos midiáticos, atualmente inseparável da educação de qualidade.

Busca-se também, apresentar uma relevante contribuição no que tange às estratégias de ensino e aprendizagem mais significativas para os professores e alunos.

Enfatizo que, pela importância que a brincadeira exerce no desenvolvimento infantil, seja interessante que os professores promovam atividades dinâmicas, desafiadoras, e que despertem o interesse e a criatividade. Assim como também seja necessário que as escolas proporcionem espaços onde as crianças possam organizar as experiências que vão vivendo e às quais vão atribuindo sentido.

Saliento a importância do professor fazer uso, também, da prática de observação, registro e reflexão em seu processo de ensino e de aprendizagem. Pois é a partir de uma observação direcionada que o professor poderá ir adequando sua metodologia de ensino.

Espera-se que esta pesquisa vá de encontro com o que foi proposto realizar, e principalmente, que sirva de apoio para professores de línguas estrangeiras que já atuam em sala de aula, e aos futuros professores a tornar suas aulas mais atrativas, dinâmicas, fazendo com que esse espaço se transforme num lugar prazeroso e favorável à integração de todos que nela convivem, propiciando assim, mais aprendizado.

## **7. Referências**

### **7.1 Bibliográficas**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Técnicas em jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas**. 8ª ed., Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1998. p.17

BRASIL, **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Vol. 2 e 3. Brasília: MEC/SEI, 1998 p.23; p.171

GHEDIN, E. **Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito**. São Paulo: Cortez, 2002. p.146-7

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed., São Paulo: CORTEZ, 1994. p.36

\_\_\_\_\_. T.M. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993. p.110

LUCKESI, C.C. *“Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”*. In: Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia – Ensaio 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000, p. 21-24

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRABHU, N.S. *“There is no best method – Why?”*. TESOL Quarterly, vol 24, nº 2, Summer, 1990, 161-167.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000, p.18; 37-38.

\_\_\_\_\_. Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1997, p.12.

VYGOTSKY, L S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WALLON, H. **Psicologia e educação da Infância**. Tradução de Ana Rabaça. Lisboa: Estampa, 1975, p.16.

## 7.2 Eletrônicas

MES-English.com. Worksheets Fruits. Disponível em:  
<<http://www.mes-english.com>> Acessado em 15/março/2012

SplashJohn. The fruit song. Disponível em:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=9NV9RRm3ano>> Acessado em 20/maio/2012

Appuseries. Flashcards for kids Fruits. Disponível em:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=Jm2z3lA2lgM>> Acessado em: 10/abril/2012

Vidz4kids. The Fruits Train Learning Kids. Disponível em:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=fwQaf3qK25Y>> Acessado em 20/março/2012

Recebido para publicação em 20-09-16; aceito em 10-10-16