

PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS DO FUNDAMENTAL I

Playful practices in the process of teaching English to children: the importance of games in English Language teaching and learning for children in elementary I

Elba Cecília de Souza FERNANDES (Faculdade Cultura Inglesa, São Paulo/SP, Brasil)

RESUMO: *A educação é a ação de lapidar as capacidades intelectuais humanas, de forma contínua. Partindo do princípio que o brincar ocorre no cotidiano infantil e que é uma necessidade para a criança, pensar em atividades que proporcionem momentos de interação relacionados a um direcionamento focado na aprendizagem de uma segunda língua, no caso, inglês, incentiva à participação, a comunicação e a socialização. Esse artigo tem como objetivo apresentar uma reflexão sobre o uso de práticas lúdicas no ensino de língua inglesa para crianças do ensino fundamental I, evidenciando a importância da utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de língua inglesa, tendo como base pensadores que defendem o ensino através do lúdico, e como essas práticas podem contribuir para um desenvolvimento integral do aluno, com uma aprendizagem significativa com a criança como protagonista, ampliando suas habilidades sociais e cognitivas e com o professor em um papel de mediador.*

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Ensino; Inglês; Crianças

ABSTRACT: *Education is the action of continuously polishing human intellectual resources. Starting from the principle that playing occurs in children's daily life and that is a necessity for the child, to think about activities that provide moments of interaction related to a direction focused on learning a second language, in this case, English, encourages participation, communication and socialization. This article aims to present a reflection on the use of playful practices in the teaching of English language for children in elementary school I, showing the importance of using games in English language teaching and learning process, based on researchers who defend teaching through playful activities, and how these practices can contribute to the integral development of the student, with meaningful learning with the child as the protagonist, expanding their social and cognitive skills and with the teacher in a mediating role.*

KEYWORDS: Playfulness; Teaching; English; Kids

INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas fazem parte da vida dos seres humanos desde a antiguidade e é através dela que podemos observar vários aspectos, dentre eles, afetivos, cognitivos, sociais, morais, culturais, corporais. Quando oportunizamos para as crianças os prazeres das brincadeiras, oferecemos não apenas os conhecimentos de outras atividades lúdicas, mas um avanço na própria história.

O conceito de ludicidade no dicionário é substantivo feminino; característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas.

Na educação, a ludicidade facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pleno, facilitando os processos de socialização, comunicação e expressão. “Pensar na atividade lúdica como meio educacional significa pensar menos no “brincar por brincar” e mais como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos preestabelecidos” (FRIEDMANN, 2006, p.24)

No ensino de inglês para crianças, o uso de práticas lúdicas permite vivenciar uma maneira alegre de aprender, despertando o prazer na construção do conhecimento.

Este artigo traz um estudo sobre a importância do uso de práticas lúdicas no ensino de Língua Inglesa para crianças do Ensino Fundamental I, direcionando o leitor a refletir sobre sua prática dentro e fora da sala de aula, tendo em vista que o lúdico é uma alternativa para promover um espaço onde o aprendizado se dá de forma leve, centrado nos interesses das crianças.

A primeira parte desse trabalho consiste em uma pesquisa teórica de alguns pesquisadores que dissertam sobre como se desenvolve o aprendizado através das práticas lúdicas, bem como a importância do brincar direcionado.

Em seguida, há uma apresentação de uma pesquisa com professores que atuam no ensino de inglês para crianças do ensino fundamental I e o que eles entendem por ludicidade.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção trataremos como as crianças aprendem e como aprendem línguas, os conceitos de ludicidade e o desenvolvimento da criança através do brincar.

Destacam-se aqui os trabalhos de Vygotsky (1998) sobre as teorias de desenvolvimento e aprendizado, BROWN (2001) que retrata como as crianças aprendem, ALMEIDA (2013) e a educação lúdica e FRIEDMANN (2006) e suas considerações sobre o desenvolvimento da criança através do brincar.

1.1 EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO LÚDICA

O ser humano está em constante aprendizado, desde o seu nascimento, durante seu convívio social, em todas as suas fases existenciais. Conforme vai se

desenvolvendo, suas habilidades e competências progridem, tornando-se mais complexas na medida em que ocorrem interações com seu meio social. “A esse processo de busca, troca, interação e integração dá-se o nome de educação, uma ação conjunta entre as pessoas e as instituições sociais, entre o ser e a cultura, entre o homem e o homem e o mundo que o cerca” (ALMEIDA, 2013, p.16)

O ato de integrar jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de forma a promover atos prazerosos é entendido como educação lúdica.

[...] a educação lúdica combina atos prazerosos e funcionais com a necessidade intrínseca do homem de conhecer e aprender e traz para os processos de ensino e aprendizagem uma perspectiva de integração de atividades como jogos e brincadeiras com o ato de ensinar e aprender, sem, contudo, didatizar o processo a ponto de torná-lo apenas um exercício; trata-se, sim, de uma forma de facilitar a formação de pessoas críticas e criativas, que descobrem, inventam e constroem seu conhecimento com atitudes criativas e motivadas (Almeida, 2013, p.16).

A ludicidade é uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos e brincadeiras. A ludicidade é uma consequência do lúdico.

O lúdico é uma palavra que se origina do latim *ludus* e se refere a jogos e brincadeiras, atividades criativas.

Alguns termos, pertinentes ao lúdico merecem definições:

- Brincadeiras – Segundo Almeida (2013, p.18), podem ser entendidas como atividades recreativas; as brincadeiras em sua maioria não possuem regras;
- Brinquedo – objeto de brincar ou o objeto físico do lúdico (Almeida 2013, p.18);
- Jogo – o jogo é algo mais estruturado, com regras e mais complexo. Em sua definição, Almeida (2013, p.18) diz “é uma atividade lúdica regida por um sistema de regras, com uma estrutura sequencial que especifica sua natureza”.

O entendimento sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da humanidade existe há muito tempo e há defensores bem antigos, como Platão em meados de 367 a.C., Rousseau, filósofo francês (1484 – 1553), Dewey, filósofo e psicólogo estadunidense (1859 – 1939); Vygotsky, psicólogo russo (1896 – 1971), Piaget, biólogo e psicólogo suíço (1896 -1980), Mario de Andrade, escritor brasileiro (1893 -1945), entre outros. Eis alguns deles:

O lúdico auxilia tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no social e psicológico e quando a ludicidade está presente na atividade escolar, ela é uma excelente propulsora de aprendizagens, pois estimula a criatividade, promove a interação e o desenvolvimento de capacidades.

Segundo Almeida (2006), há um estreitamento entre o jogo e a liberdade; é exatamente no jogo que o ser humano aprende, desde cedo, a interagir, definir regras de condutas, a partilhar socialmente.

Diante disso, é possível compreender os jogos e brincadeiras como instrumentos que auxiliam numa educação pautada na liberdade.

As práticas lúdicas são alternativas para promover espaço onde o aprendizado acontece de forma leve, motivado, propiciando às crianças um aprofundamento no conhecimento. Além disso, possibilita ao aluno assumir a posição de protagonista, valorizando as interações interpessoais que auxiliam o seu desenvolvimento integral. “Nesse tipo de aula, o professor renuncia à centralização, à onisciência do controle dos conteúdos e das atividades e reconhece a importância de o aluno ter participação ativa nas relações de ensino e aprendizagem” (ALMEIDA, 2013, p.84).

Para que a educação lúdica ocorra é necessário que o professor entenda que o prazer aplicado em suas aulas para seus alunos se estenda para seu trabalho, ou seja, a educação lúdica só acontece quando o trabalho também é lúdico. Sabemos das dificuldades enfrentadas por nós professores diante de todo cenário educacional, mas é necessário o entendimento que o prazer começa no exercício de sua função.

Para Almeida (2013, p.89), “a formação de um profissional de educação lúdica tem por premissa seu conhecimento a respeito, de um lado, e a aceitação da própria necessidade de sentir o prazer que proporciona, em igual medida e teor, de outro”

1.2 O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS ATRAVÉS DO BRINCAR

São inúmeras as teorias do brincar e não existe uma concepção fundamental a respeito, que o defina como sobrevivência das atividades da vida adulta ou sua utilização para estudar contextos do comportamento.

Segundo FRIEDMANN (2006, p.42), o brincar é, por conseguinte, um quebra cabeça, não apenas um método para aliviar tensões.

“Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada” (FRIEDMANN, 2006 p.43).

Brincando, a criança socializa, exterioriza emoções, seu nível linguístico, sua formação moral. Diferentemente do adulto que brinca para descansar ou relaxar, a criança brinca para viver. Segundo Friedmann (2006, p.20), “para a criança o brincar implica muito mais do que o simples ato em si”.

Há momentos em que a criança brinca sem um propósito, apenas para o seu divertimento, já no âmbito escolar, o brincar pode ser usado como um recurso específico para se atingir determinados objetivos. Quando brinca, a criança entende a si mesma e conseqüentemente, o mundo a sua volta, até nas brincadeiras mais simples, como brincar com bolinhas de gude, por exemplo.

Tendo em vista que a escola é um meio de se promover a transformação da sociedade, auxiliando outras seções a realizar mudanças sempre que necessário, deve-se considerar a criança um ser social, respeitando e reconhecendo suas diferenças, seus

conhecimentos prévios e seus valores. Diante disso, a educação deve assegurar um desenvolvimento integral e dinâmico, pautado em seus interesses, estimulando sua inteligência, utilizando-se de meios que proporcionem atividades significativas, incentivando a descoberta, a criatividade e a autonomia. As atividades lúdicas promovem uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, mas também concedem informações a respeito das crianças, como emoções, moralidade, noções de desenvolvimento e o modo como interagem com seus colegas. “A educação deve instrumentalizar as crianças de forma que possibilite a construção de sua autonomia, criticidade, responsabilidade e cooperação.” (FRIEDMANN, 2006, p.52).

A relação do brincar com a educação funciona mais como um instrumento de trabalho que pode estimular não apenas o desenvolvimento da criança, mas também conteúdos curriculares.

1.2 COMO AS CRIANÇAS APRENDEM?

Antes de Vygotsky desenvolver a teoria da zona desenvolvimento proximal, havia três teorias de processo de desenvolvimento de aprendizado e desenvolvimento na criança.

A primeira teoria pautava-se na crença que os processos de aprendizado e desenvolvimento eram independentes, sendo o aprendizado totalmente externo e que não influencia no desenvolvimento. O aprendizado segue o caminho do desenvolvimento, cria uma superestrutura, mas não o altera. Ele simplesmente se utilizaria dos avanços do desenvolvimento ao invés de fornecer um impulso para modificar seu curso (VYGOTSKY, 1934, p.104).

A segunda teoria regulava que o aprendizado é desenvolvimento, os dois ocorrem simultaneamente.

O desenvolvimento é visto como o domínio dos reflexos condicionados, não importando se o que se considera é o ler, o escrever ou a aritmética, isto é, o processo de aprendizado está completa e inseparavelmente misturado com o processo de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1934, p.105).

Por sua vez, a terceira teoria combina as duas anteriores. Com base na teoria de Kofka (1934), essa terceira teoria, aprendizado e desenvolvimento embora diferentes, estão relacionados e influenciam-se mutuamente.

Um exemplo claro dessa abordagem é a teoria de Kofka, segundo a qual o desenvolvimento se baseia em dois processos inerentemente diferentes, embora relacionados, em que cada um influencia o outro – de um lado a maturação, que depende diretamente do desenvolvimento do sistema nervoso; de outro o aprendizado, que é, em si mesmo, também um processo de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1934, p.106)

Vygotsky levava em consideração que o aprendizado das crianças começava muito antes de frequentarem a escola. Ao se depararem com qualquer situação de

aprendizagem dentro da escola, toda criança traz uma história prévia. Diante disso, ele revelou as zonas de desenvolvimento de ensino, baseadas a partir do meio social, cultural em que elas estão inseridas. Toda criança traz um conhecimento real, aquele conhecimento que ela realiza de forma independente. Além disso, toda criança também traz consigo um conhecimento potencial, condições de aprender algo com base naquilo que ela já sabe. Nesse sentido, a criança aprende na interação com outros indivíduos, alcançando um novo aprendizado, o conhecimento potencial e esse, por sua vez, torna-se o conhecimento real. Essa interação que ocorre entre o conhecimento real e o conhecimento potencial dá-se o nome de zona de desenvolvimento proximal.

[...] Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1934, p.112)

Através das teorias de Vygotsky as concepções sobre como as crianças aprendem mudaram, levando-se em consideração que são aprendizes ativos, com capacidades complexas de conhecimentos. Seus aprendizados são resultados de suas experiências. Para o desenvolvimento da aprendizagem é necessário entender, conhecer o meio em que essas crianças vivem seus contatos e seus grupos sociais.

1.3.1 Como as crianças aprendem inglês?

Seja em publicações jornalísticas, redes sociais, esportivas e de entretenimento, a língua inglesa está presente em nosso dia a dia, bem como no universo infantil. O ensino de inglês pertence a um conjunto de conhecimentos que permite à aproximação de várias culturas, expandindo não apenas o seu conhecimento linguístico, mas social. Quando a criança é inserida nesse prisma, o aprendizado se torna naturalmente mais significativo.

Brown (2001) enfatiza que uma das diferenças relevantes entre ensinar inglês para crianças e para adultos é a capacidade de atenção. Muitos afirmam que as crianças possuem uma capacidade de atenção curta, periférica, diferente da dos adultos que é uma atenção mais focada. Porém a verdade com relação à atenção existe quando elas têm que lidar com materiais que são tediosos ou difíceis. Para tanto, o professor deve tornar as atividades interessantes, divertidas, capazes de prender a atenção das crianças.

[...] But short attention spans do come into play when children have to deal with material that to them is boring, useless, or too difficult. Since language lessons can at times be difficult for children, your job is to make them interesting, lively, and fun. (BROWN, 2001, p.88)

As crianças estão centradas no aqui e agora, nos objetivos funcionais da linguagem, possuem uma curiosidade natural e exercem uma grande dose de esforço cognitivo e afetivo para internalizar tanto a língua nativa quanto a segunda língua.

“Because children are focused on the immediate here and now, activities should be designed to capture their immediate interest”. (BROWN, 2001, p.89).¹

Brown (2001) ainda afirma que é importante estimular os sentidos das crianças, auxiliando-as na construção da autoestima, trabalhar a língua com contextos que fazem sentido, não a fragmentando em blocos isolados com frases soltas.

Ensinar inglês para crianças do fundamental I vai além de tarefas linguísticas, elas precisam ser estimuladas, encorajadas.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada no desenvolvimento desse trabalho foi a de pesquisa-ação com base etnográfica mediante a referência qualitativa.

Segundo Tripp, (2005, p.447), apud (Grundy; Kemmis, 1982) “pesquisa-ação é uma forma de investigação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática”.

O autor menciona que há um relacionamento recíproco entre prática e pesquisa com objetivo de melhora na prática. “A disseminação e publicação da compreensão da prática obtida com sua melhora pode se tornar também importante desencadeador da pesquisa ação.” (TRIPP, 2005, p.450).

Essa forma de pesquisa visa uma compreensão e uma reflexão da prática docente a fim de aprimorá-la. Por esse motivo, ela é qualitativa e de base etnográfica.

2.1 CONTEXTOS DA PESQUISA E PARTICIPANTES

A pesquisa processou-se através de um questionário no serviço de web, Documentos *Google* por meio de um *hyperlink* que foi enviado em grupo de um aplicativo de comunicação e que continha três questões dissertativas.

Participaram dessa pesquisa professores que atuam na Prefeitura da Cidade de Guarulhos no ensino de inglês para crianças das séries iniciais do ensino fundamental. Esses professores lecionam em pólos de escolas escolhidos anualmente mediante classificação anual. A quantidade de escolas existentes nesses pólos varia, podendo chegar a quatro escolas. A carga horária também sofre variações entre 30 (trinta) ou 38 (trinta e oito) horas com uma aula semanal em cada turma.

2.2 INTERPRETAÇÃO DA PESQUISA

As perguntas contidas na pesquisa eram dissertativas e tinham como objetivo investigar o entendimento dos professores a respeito da ludicidade, bem como suas opiniões sobre a importância de práticas lúdicas no ensino de inglês. As questões estão

¹ “Como as crianças estão focadas no imediato aqui e agora, as atividades devem ser projetadas para capturar seus interesses imediatos.” (BROWN, 2001, p.89, tradução nossa)

apresentadas no anexo I para melhor compreensão do leitor. Participaram dessa pesquisa 14 (catorze) professores.

Na primeira questão, em que se pretendia saber o entendimento dos professores sobre ludicidade, dez professores entendem o termo como sendo atividades educacionais e dinâmicas com jogos e brincadeiras, um entende que ludicidade é ser divertido, um entende a ludicidade como aulas em que o aluno exerce seu protagonismo, um como brincadeiras e um como ensino de gramática por meio de jogos.

Na segunda questão, cujo objetivo era descobrir se esses professores concordavam que a utilização de práticas lúdicas poderia contribuir para um ensino significativo de Língua Inglesa e o porquê. Todos concordaram que as práticas lúdicas podem contribuir para uma aprendizagem significativa e para um desenvolvimento pleno da criança. Dessas respostas, cinco professores justificaram dizendo que o brincar é a realidade da criança, um professor mencionou que com as práticas lúdicas, o aluno fica mais motivado, três professores mencionaram em suas justificativas que o uso de práticas lúdicas desenvolve a absorção do ensino despertando zonas proximais, um mencionou que aprender inglês é algo prazeroso, dois afirmaram que o lúdico aproxima os conteúdos com a prática em sala de aula e dois justificaram que o lúdico torna a aula mais interessante.

Na terceira questão, o objetivo era verificar se os professores utilizavam práticas lúdicas em suas aulas de inglês e que eles dessem exemplos dessas práticas. Todos comentaram que sim, que utilizam práticas lúdicas em suas aulas e deram exemplos de jogos, como os de tabuleiros, os em grupo, como *hot potato*, *hangman*, outros relataram usar músicas, danças, *nursery rhymes* em suas aulas.

2.3 CONCLUSÕES DA PESQUISA

Mesmo com pouca participação dos professores nessa pesquisa, ao analisar todas as respostas, concluí que há uma compreensão mesmo que básica sobre o que é ludicidade, bem como sua importância não apenas no ensino de inglês, mas em todo o processo de ensino para crianças. Os professores compreendem que o uso dessa prática facilita o estudo de uma segunda língua e contribui para que essa aprendizagem seja eficaz.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As teorias apresentadas nesse trabalho salientaram que as crianças possuem amplas capacidades, cognitivas e motoras, são aprendizes ativos, com plenas condições de organizar, revisar e planejar seus conhecimentos. Possuem um foco de atenção natural, espontâneo. Para que a aprendizagem de língua inglesa ocorra de forma global, é necessária uma preparação do ambiente, com propostas relevantes e interativas. “Even if you could somehow pack a suitcase full of the most current teaching resources, you

would still have to face the question of who your learners are, where they are learning, and why they are learning” (BROWN, 2001, p.86)

Sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino de inglês para crianças e sobre como essas práticas podem contribuir para uma aprendizagem relevante, considero que ao brincar, a criança desenvolve questões afetivas, cognitivas, motoras, aprendem a lidar com a frustração, além de ampliar a capacidade de interagir socialmente com novos pares. Além disso, é na brincadeira que a criança imita o mundo adulto, desperta senso de liderança e flexibilidade.

O brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete, ganha e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento veem-se desafiadas. No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. (FRIEDMANN, 1998, p.40)

Nesse sentido, o ensino de inglês pautado na perspectiva da ludicidade contribui para que a aprendizagem seja prazerosa, com desenvolvimentos que transcendem a apropriação de um código linguístico a ser memorizado.

O lúdico denota os sentimentos de liberdade, ação e influência que garantem o protagonismo da criança, promovendo também percepção da realidade, imaginação e apropriação de regras e direcionamentos, itens fundamentais para a vida em sociedade.

Para tanto, é necessário conhecer as teorias que envolvem o lúdico e o brincar e, com a aplicação adequada da proposta é garantida a construção de um ensino criativo, interativo pautado nos interesses das crianças que vão além de regras gramaticais e vocabulário. Não é uma tarefa fácil, exige comprometimento, reflexão, planejamento e pesquisa contínua.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P.N.de. *Educação Lúdica: Teorias e práticas*. Volume 1 – Reflexões e fundamentos. 1.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

BROWN, H.D. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. 2.ed. Pearson, 2001.

FRIEDMANN, A. *O desenvolvimento da criança através do brincar*. São Paulo: Moderna, 2006.

KOFKA, K. *O problema do desenvolvimento na Psicologia Estrutural*. In: Fundamentos do Desenvolvimento Psicológico. Moscou-Leningrado: Sozkegiz, 1934.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: Uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v.31, n. 3, p. 443-466, set/dez. 2005.

VYGOTSKY, L. S. *A formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. L. S. Vygotsky; Organizadores Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scibner, Ellen Souberman; Tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6.ed. São Paulo: Martins Fonte, 1998.

ANEXO I – Questionário

Questões sobre Ludicidade

(*Obrigatório)

O que você entende por Ludicidade? *

Você acha que a utilização de práticas lúdicas nas aulas de língua inglesa para crianças do ensino fundamental I pode contribuir para uma aprendizagem significativa e um desenvolvimento integral do aluno? Por quê? *

Você utiliza práticas lúdicas em suas aulas? Exemplifique *
