

A IMPORTÂNCIA DO ELEMENTO LÚDICO NA FORMA DE CONTAÇÃO DE ESTÓRIAS PARA TRABALHAR O DESENVOLVIMENTO DE VOCABULÁRIO EM INGLÊS COM CRIANÇAS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

The importance of inserting playful elements in the form of storytelling to work on English vocabulary development with first grade students of elementary students.

Valdivina Moreira ALVES (Faculdade Cultura Inglesa, São Paulo/SP, Brasil)

RESUMO: *Este trabalho tem como objetivo investigar a importância de se inserir o elemento lúdico na forma de contação de estórias para trabalhar o desenvolvimento de vocabulário em inglês com alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental I. Como as estórias infantis já fazem parte do universo da criança desde muito cedo, a inserção desse elemento na ação pedagógica do educador faz com que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma mais significativa para a criança, o que leva a um aprendizado mais efetivo e prazeroso. A pesquisa foi desenvolvida sob a perspectiva da pesquisa-ação qualitativa não positivista, contendo também elementos de pesquisa etnográfica, uma vez que a coleta de dados foi realizada no contexto de trabalho da pesquisadora. Por meio das atividades realizadas e analisadas, conclui-se que ao aproximar o contexto de sala de aula do contexto da criança, por meio da contação de estórias, obtêm-se um maior engajamento e motivação por parte das crianças, o que se reflete em um melhor aprendizado, no caso específico desta pesquisa, o de vocabulário da língua inglesa.*

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Estórias Infantis; Vocabulário; Desenvolvimento

ABSTRACT: *This study aims at investigating the importance of inserting playful elements in the form of storytelling to work on English vocabulary development with first grade students of elementary schools. As storytelling has been part of the child's universe since very early, the insertion of this element in the educator's pedagogical action makes this learning process more meaningful for the child, which leads to a more effective and pleasurable learning. This is a qualitative action research investigation from a nonpositivist perspective. It also contains elements of ethnographic research, since the data collection was gathered in the researcher's professional context. Taken from the activities performed and analysed from the data collection it may be concluded that by bringing the context of the classroom closer to the children's world, through storytelling, greater engagement and motivation are achieved, which reflects, in the specific case of this research, on a better English vocabulary learning.*

KEYWORDS: Playful Activities; Storytelling; Vocabulary; Development

INTRODUÇÃO

A decisão de explorar os aspectos lúdicos tendo como base a contação de histórias surgiu a partir da minha observação do quanto este recurso leva a um maior engajamento em sala de aula. As histórias infantis possuem uma linguagem universal e já é algo que faz parte do universo das crianças. Por isso, quando inserimos as histórias infantis no nosso planejamento de aula, despertamos uma maior atenção, curiosidade e um maior interesse por parte dos alunos, o que leva a um processo de desenvolvimento da língua de forma mais prazerosa e espontânea (WRIGHT, 1995).

A partir dessa observação, surgiu o interesse por um maior aprofundamento acerca do tema, o que nos levou a buscar autores que abordassem o uso de contação de histórias no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, mais especificamente no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa para crianças (CAMERON, 2001; HALLIWELL, 1999; ELLIS e BREWSTER, 2014; WRIGHT, 1995), bem como os conceitos vygotskianos de mediação, internalização e interação social no processo de desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 2010, 2014; OLIVEIRA, 1997).

Este estudo tem como objetivo, portanto, investigar e descrever a relevância de se inserir o componente lúdico nas atividades de ensino de língua inglesa na forma de contação de histórias para alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, cuja faixa etária varia entre 6 a 7 anos, pois quando aproximamos a linguagem da sala de aula da realidade vivida por essas crianças, o processo de aprendizagem torna-se mais significativo para elas.

O presente trabalho enfoca o desenvolvimento de vocabulário por meio da contação de duas histórias infantis: O Patinho Feio e Chapeuzinho Vermelho. O repertório lexical trabalhado com as crianças tem como base essas histórias: animais da fazenda, a partir da história do Patinho Feio e os animais da floresta a partir de personagens na história de Chapeuzinho Vermelho. Segundo Cameron (2001), a contação de histórias oferece um excelente espaço para o desenvolvimento de vocabulário, uma vez que as crianças tendem a escolher palavras que dialoguem com o contexto delas, ou seja, palavras das quais elas gostam.

Este trabalho foi norteado por duas perguntas de pesquisa:

- (1) Qual o impacto das atividades lúdicas na forma de contação de histórias no processo de reconhecimento de vocabulário em crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental I?
- (2) Como trabalhar com atividades lúdicas na forma de contação de histórias no Ensino Fundamental I com o objetivo de desenvolver o reconhecimento de vocabulário?

Este trabalho foi desenvolvido sob a perspectiva da pesquisa-ação qualitativa não positivista. Há elementos de pesquisa etnográfica, uma vez que a coleta de dados foi realizada no contexto de trabalho da pesquisadora. Os instrumentos de coleta de dados foram notas de campo e vídeos com as produções dos alunos bem como alguns registros dos alunos como banner e cartelas de bingo.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, apresentamos os pilares teóricos que embasam essa pesquisa. A primeira subseção enfoca o processo de aprendizagem de língua estrangeira de crianças e suas características específicas; a segunda subseção trata do elemento lúdico como parte integrante do processo de aprendizagem da criança que aprende brincando, e por fim, a terceira subseção discorre acerca do elemento lúdico no formato de contação de estória e de como essa atividade constitui parte intrínseca do processo de desenvolvimento cognitivo e social da criança.

1. 1 O ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS DE 6 A 7 ANOS

Young children do not come to the language classroom empty-handed.

Susan Halliwell

Nas últimas décadas, tem-se notado uma tendência da inserção das crianças na aprendizagem de língua estrangeira cada vez mais cedo. Esse fenômeno é mundial e aqui no Brasil fica mais perceptível quando observamos o número cada vez maior do surgimento de escolas bilíngues infantis.

Embora não existam estudos conclusivos acerca da melhor idade para o início do processo de aprendizagem de uma língua estrangeira, o fato é que a criança apresenta várias características que, na visão de Cameron (2001) e Halliwell (1992), favorecem esse processo de aquisição de uma segunda língua.

Dentre essas características podemos citar o entusiasmo, a criatividade, a falta de inibição e uma capacidade extraordinária de entender o que os adultos estão dizendo mesmo sem entender todo o conteúdo do enunciado. E isso acontece porque a criança aprende desde muito cedo a interpretar outros elementos do ato comunicativo como os gestos, expressões faciais e as próprias circunstâncias do momento da fala, como aponta Halliwell (1992) abaixo:

Sabemos por experiência que crianças desde muito pequenas são capazes de entender o que lhes está sendo dito mesmo antes de entenderem palavras individuais. Interações, gestos, expressões faciais, ações e circunstâncias ajudam a dizer o que as palavras e frases desconhecidas provavelmente significam. Ao entender a mensagem dessa maneira, eles começam a entender a língua. Mais tarde, nós mantemos essa primeira forma de compreensão com o conhecimento que temos da própria língua. [tradução nossa]¹

De acordo com Halliwell (1992), quando a criança chega à escola primária, essa habilidade de entender a mensagem geral sem necessariamente entender toda a parte verbal, ou seja, sua habilidade em fazer inferências, já se encontra altamente desenvolvida e é

¹ We know from experience that very young children are able to understand what is being said to them even before they understand the individual words. Interaction, gesture, facial expression, actions and the circumstances all help to tell them what the unknown words and phrases probably mean. By understanding the message in this way they start to understand the language. In later life we maintain this first source of understanding alongside our knowledge of the language itself (HALLIWELL, 1992 p. 3).

utilizada para todo o seu trabalho dentro da escola. E quando a criança se depara com uma língua nova, ela recorre a esta mesma habilidade para interpretar e compreender esse novo idioma. Mas, para isso, a ação pedagógica precisa ser pensada de forma a favorecer tais ações pelo educador,

Queremos apoiar e desenvolver esta habilidade. Podemos fazer isso certificando-se de que estamos fazendo pleno uso de gestos, entonação, demonstração, ações e expressões faciais para transmitir o significado em paralelo ao que estamos dizendo [tradução nossa]²

Cameron (2001) também ressalta a importância de as atividades em sala de aula dialogarem com as características da criança. Para a pesquisadora, as aulas devem ser pensadas e executadas levando em consideração as necessidades de aprendizagem da criança e não as demandas dos livros didáticos ou os interesses dos professores. Nesse sentido, as ações pedagógicas precisam contemplar o trabalho com as diferentes linguagens, que são características dessa fase do desenvolvimento da criança. Além disso, a autora também explicita a necessidade de conhecermos de forma mais profunda como se dá o processo de aprendizagem da criança para que esse processo de ensino seja realmente efetivo.

De acordo com Vygotsky (2010), a criança se desenvolve através de um processo de relação dialética em que aspectos como a mediação, internalização e interação social se mesclam para promover o desenvolvimento integral da criança. Não que os fatores biológicos não sejam também importantes, mas, para esse autor, apenas tais fatores não seriam suficientes para a constituição do indivíduo enquanto ser social, ativo e protagonista do seu próprio desenvolvimento. “[...] o homem não é apenas um produto do seu meio, é também um agente ativo no processo de criação deste meio”. (VYGOSTKY, 2010, p. 25). Influenciado pelo Materialismo Histórico e Dialético de Marx e Engels (OLIVEIRA, 1997), Vygotsky defende a ideia de uma relação dialética do homem com o seu meio e, para fundamentar sua teoria, ele discorreu acerca dos instrumentos de mediação, como exposto a seguir.

Ao abordar o processo de mediação Vygotsky (2010) não se refere apenas ao professor mediador, mas também aos elementos presentes na cultura onde esse indivíduo está inserido, como é o caso dos instrumentos e dos símbolos. “Mediação em termos genéricos, é o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser **direta** e passa a ser **mediada** por esse elemento.” (OLIVEIRA, 1997, p. 26). A mediação então acontece na interação da criança com os seus pares, na relação dela com os objetos do mundo material que a cerca e de todos os símbolos presentes

² “We want to support and develop this skill. We can do this by making sure we make full use of gesture, intonation, demonstration, actions and facial expressions to convey meaning parallel to what we are saying” (HALLIWELL, 1992 p. 3).

na cultura na qual a criança está inserida. Por isso que a experiência sociocultural é tão importante para o desenvolvimento da criança.

A construção do conhecimento é, portanto, decorrente das nossas experiências vividas dentro do nosso meio cultural e da interação com os pares; e tudo isso é mediado pelo contato com o outro, com os instrumentos e símbolos desenvolvidos no interior da nossa vida social. “O homem biológico transforma-se em social por meio de um processo de internalização de atividades, comportamentos e signos culturalmente desenvolvidos”. (OLIVEIRA, 1997, p.26).

Dentre os instrumentos de mediação apontados por Vygotsky (2010), a linguagem é, segundo ele, um dos mais importantes no que tange ao processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. É ela que nos possibilita a comunicação com o outro – aspecto fundamental para nos desenvolvermos e aprendermos, pois sabemos que a cultura se integra ao homem pela atividade cerebral estimulada pela interação de parceiros no seu meio social, “Um dos instrumentos básicos inventados pela humanidade é a linguagem, e Vygotsky deu ênfase especial ao papel da linguagem na organização dos processos de pensamento” (VYGOTSKY, 2010 p.25).

1.2 O ELEMENTO LÚDICO NO ENSINO PARA CRIANÇAS

Para Vygotsky (2010), a criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brincar. Por meio das brincadeiras a criança concebe o mundo ao seu redor, resolve seus conflitos e expressa seus sentimentos. A atividade lúdica para a criança representa o instrumento que possibilita esse indivíduo fazer parte do mundo adulto no qual ela ainda não pode ser protagonista. A criança ainda não pode dirigir um carro ou exercer uma profissão, por exemplo. Por isso, ela usa a brincadeira para representar esses papéis que na vida real ainda não são possíveis. No brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores (VYGOTSKY, 2014). Fazendo isso, segundo o autor, a criança vai além das suas capacidades de ação no mundo real:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOSTKY, 2014, p. 122).

Segundo o autor, o brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) na criança. Para Vygotsky, a ZDP é a distância entre o nível de desenvolvimento real, capacidade que a criança tem de realizar determinadas tarefas sem a ajuda de um mediador, e o nível de desenvolvimento potencial, caracterizado pela capacidade da criança em resolver determinados problemas sob a orientação de um par mais experiente. Nesse meio, entre o que ela já sabe fazer sozinha e o que ainda é muito difícil, é que encontramos a Zona de Desenvolvimento Proximal. Para ele, é exatamente na ZPD que o educador deve agir.

Friedmann (2013) também discorre acerca das características da infância. Segundo a pesquisadora, a ludicidade, as expressões corporais, o movimento, tudo isso precisa permear as ações pedagógicas do professor para que esse processo de aprendizagem aconteça de uma forma significativa para a criança:

Atividades com alma, essência, significado são aquelas adequadas a cada faixa etária, a cada momento específico, a cada grupo; aos diversos contextos, espaços, dificuldades; às diferentes habilidades, necessidades e interesses das crianças (FRIEDMANN, 2013 p. 17).

Diante do exposto, fica evidente que a brincadeira é o instrumento mais importante através do qual a criança significa tudo aquilo que ela experimenta; é a forma natural de comunicação desse indivíduo. Por isso, o trabalho com as diferentes linguagens, sob a ótica da ludicidade, deve ser contemplado em sala de aula, como a contação de histórias, da qual falaremos a seguir.

1.3 O ELEMENTO LÚDICO NA FORMA DE CONTAÇÃO DE ESTÓRIAS

Vários são os autores que defendem o uso de contação de histórias dentro da sala de aula como elemento importante no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que as narrativas já fazem parte do universo dessas crianças, o que pode proporcionar uma aprendizagem significativa e própria de um contexto voltado à realidade e às necessidades desses pequenos aprendizes (CAMERON, 2001; ELLIS e BREWSTER, 2014; HALLIWELL, 1992; WRIGHT, 1995).

A contação de histórias é um fenômeno que está presente em todas as culturas do mundo. Desde muito cedo as crianças começam a ouvir histórias contadas por seus pais, avós, professores, enfim, o ser humano é em sua essência um contador de histórias. Por tratar de temas tão corriqueiros e universais, as histórias são grandes aliadas no processo de construção de conhecimento junto às crianças.

Os benefícios que a contação de histórias pode trazer para a criança são muitos (CAMERON 2001). Para a autora, existe um forte vínculo nessas narrativas com a literatura e a poesia, o que torna esse fenômeno algo mágico e místico para a criança. Além disso, a contação de histórias sempre remete às experiências da primeira infância, pois desde os primeiros dias de vida a criança começa a experimentar e ouvir histórias e com isso essas narrativas se vinculam ao universo real da criança.

Para Cameron (2001), além dos aspectos positivos já mencionados acima, a contação de histórias auxilia também no desenvolvimento da linguagem, pois quando esse recurso é utilizado dentro da sala de aula, ele faz com que a criança se aproprie de um saber que é significativo e que acontece dentro do seu universo infantil. Ainda, segundo ela, devido à característica repetitiva de certas palavras-chave contidas nessas histórias, a criança se sente incentivada a participar, ganhando com isso confiança no processo de aprendizagem da língua em um contexto relevante para ela.

Além disso, o processo de ouvir e contar histórias, é um fenômeno social pois os temas presentes nessas narrativas são sempre baseados em experiências vividas por diferentes grupos sociais:

Ouvir estórias em sala de aula é uma experiência social compartilhada. A contação de estórias causa uma reação de riso, tristeza, excitação e expectativa, o que além de ser prazeroso, ajuda a aumentar a confiança das crianças e estimula o desenvolvimento social e emocional. [tradução nossa].³

Trata-se, portanto, de uma dimensão sociocultural, uma vez que tais descrições abordam questões que vão além daquelas corriqueiras do dia a dia, pois trabalham também a noção de cidadania, consciência sobre a diversidade e respeito às diferenças, como na estória do Patinho Feio; compreensão dos direitos e responsabilidades, promoção das igualdades de oportunidades, enfim, são narrativas que trabalham atitudes e valores da democracia: “As estórias são motivadoras, desafiadoras, prazerosas e podem ajudar a desenvolver atitudes positivas em relação à língua estrangeira, cultura e aprendizado da língua” [tradução nossa]⁴.

Outro aspecto mencionado por esses autores é a capacidade que tais estórias possuem de alcançar cada criança nas suas especificidades e individualidades. Todo professor sabe que os alunos chegam às nossas salas de aula com diferentes habilidades e necessidades de aprendizagens. Adotar estratégias que sejam capazes de responder as necessidades de todos os aprendizes nem sempre é uma tarefa fácil. O trabalho com a contação de estórias pode ser um grande aliado nesse processo, porque tais estórias trazem elementos do mundo exterior que já fazem parte do domínio de cada uma delas, “os livros de estórias atendem aos diferentes tipos de alunos e inteligências e tornam a aprendizagem significativa para cada criança”. [tradução nossa]⁵.

Esse poder das estórias infantis em atingir todos os alunos em suas diferentes especificidades se dá exatamente por causa de sua linguagem universal, como já dito anteriormente. Por isso, é fundamental que as ações pedagógicas do professor sejam permeadas por atividades que contemplem as brincadeiras, a linguagem corporal e as estórias infantis. Com isso, o processo de ensino-aprendizagem torna-se muito mais pertinente e contemplado no contexto da criança.

2. METODOLOGIA

A pesquisa consiste em investigar o benefício em se trabalhar o desenvolvimento de vocabulário da língua inglesa com alunos do primeiro ano do ensino fundamental I a partir do elemento lúdico em forma de contação de estórias. O método de pesquisa utilizado neste trabalho deu-se sob a perspectiva da pesquisa-ação qualitativa não positivista. Segundo

³ Listening to stories in class is a shared social experience. Storytelling provokes a shared response of laughter, sadness, excitement and anticipation which is not only enjoyable but can help build up the children's confidence and encourage social and emotional development (ELLIS, BREWSTER, 2014 p. 07).

⁴ “Stories are motivating, challenging and enjoyable and can help develop positive attitudes towards the foreign language, culture and language learning.” (ELLIS e BREWSTER, 2014, p. 07)

⁵ “Storybooks cater for different learner types and intelligences and make learning meaningful for each child” (ELLIS, BREWSTER, 2014 p. 07).

David Tripp (2005), a pesquisa-ação pode ser entendida como um processo no qual o investigador descreve, analisa e provoca mudanças na sua prática visando sempre o aprimoramento. E nesse processo o pesquisador aprende tanto a respeito de sua própria prática quanto da investigação

A pesquisa foi realizada em uma EMEF – Escola Municipal de Ensino Fundamental I e II - localizada no bairro do Jardim Aeroporto no Distrito do Campo Belo. Embora seja uma região de classe média, os alunos são provenientes de comunidades carentes estabelecidas na região. De acordo com o último levantamento do mapa da desigualdade da Cidade de São Paulo, realizado em 2019, pela organização da sociedade civil Rede Nossa São Paulo, 9,24% dos domicílios do Distrito do Campo Belo estão em favelas.

O presente estudo foi realizado com um grupo de 21 alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental I cuja faixa etária varia entre 6 e 7 anos. Dos 21 alunos, 10 eram do sexo masculino e 11 do sexo feminino. As aulas aconteciam duas vezes por semana, com duração de 45 minutos cada aula, e as salas de aulas eram organizadas em salas ambientes.

O estudo foi norteado por duas perguntas de pesquisa que enfocaram (1) no impacto das atividades lúdicas na forma de contação de estórias no processo de reconhecimento de vocabulário em crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental I, e (2) na forma de se trabalhar com essas atividades lúdicas (contação de estórias) com o objetivo de desenvolver o reconhecimento de vocabulário dos alunos desse perfil.

Como instrumentos de coleta de dados, foram utilizados notas de campo, vídeos com as produções dos alunos bem como alguns registros como a atividade de bingo e a produção de um *banner*. A escolha pelas atividades de bingo e confecção de um *banner* se deu pelo fato dessa série ainda não ser contemplada com atividade de escrita no contexto do trabalho com a língua inglesa. De acordo com o Currículo da Cidade (SMESP, 2017), no Ciclo de Alfabetização prioriza-se o trabalho com as atividades orais, como músicas, brincadeiras e contação de estórias.

O *banner* foi realizado com os elementos da estória do Patinho Feio. No dia da aula, os alunos foram perguntados sobre o vocabulário da estória. Essa produção oral dos alunos foi registrada em vídeo. Já na atividade do bingo, o vocabulário trabalhado foram os animais da floresta, conteúdo aprendido a partir da estória da Chapeuzinho Vermelho. O foco dessa atividade era na compreensão oral, já que os alunos ouviam o nome do animal e tinham que circular esse mesmo animal na cartela do bingo.

Quanto às notas de campo, nas descrições realizadas a partir da observação das aulas, incluem-se também fotografias de trabalhos realizados durante a produção dos alunos, como a coreografia que eles realizaram com a música *The Old MacDonald*. No dia dessa atividade, os alunos escolheram um animal, dentre os animais da fazenda trabalhados e produziram uma plaquinha de identificação do animal em inglês. Quando eles ouviam a música *The Old Macdonald*, eles tinham que levantar a plaquinha correspondente ao animal falado na música (Apêndice 1).

3. COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Os resultados apresentados pelos alunos após o trabalho com a contação das duas histórias, O Patinho Feio e Chapeuzinho Vermelho, foram coletados utilizando-se de notas de campo, vídeos, e algumas produções dos alunos como *banner*, plaquinhas e cartelas de bingo, conforme tabelas de figuras e gráficos abaixo.

A escolha de tais instrumentos se deu pelo fato de esses alunos ainda não estarem alfabetizados. Além disso, de acordo com o Currículo da Cidade (2017), o trabalho com o Ciclo de Alfabetização deve priorizar as vivências que privilegiem a linguagem oral. O trabalho deve ser centrado na ação do brincar, através de atividades lúdicas e o trabalho com as diferentes linguagens, como o desenho, pintura e as expressões corporais.

Os resultados apresentados e analisados nesta seção demonstram o impacto positivo da atividade lúdica: contação de histórias no desenvolvimento de vocabulário de alunos da educação infantil.

3.1. CONFECÇÃO DE PLAQUINHAS COM OS NOMES DOS ANIMAIS

O objetivo da aula era a produção de uma atividade para avaliar o vocabulário receptivo dos alunos acerca de animais da fazenda. Esse conteúdo foi trabalhado tendo como ponto de partida a história do Patinho Feio. A atividade em questão foi a confecção de plaquinhas para a performance da música *The Old Macdonald* (Apêndice 1).

A professora levou imagens dos animais trabalhados em sala de aula. Cada aluno foi orientado a escolher apenas um animal, uma vez que não daria tempo de fazer mais de uma plaquinha de identificação. Após escolher a figura, o aluno coloriu-a e colou-a em um quadrado feito de cartolina e entregou a eles no início da aula. Após esse processo, o aluno foi até a professora para que o quadrado com a figura do animal fosse colado em um palito de sorvete com cola quente, transformando assim em uma plaquinha de identificação.

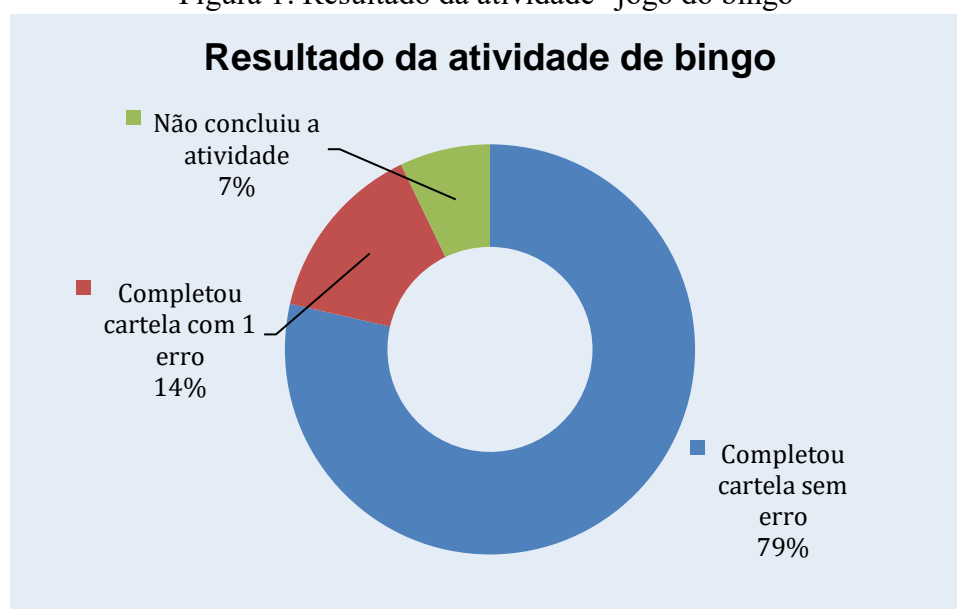
Quando todos terminaram a confecção, foi tocada a música *The Old MacDonald*. Os alunos cantaram, dançaram e levantaram as plaquinhas cada vez que o nome do animal era pronunciado na música. Todas as crianças conseguiram realizar a atividade com muito engajamento, motivação e empolgação. A autonomia que foi dada aos alunos, ou seja, que cada um pudesse escolher o seu animal favorito, fez com que a *sheep* não fosse escolhida. Acredito, no entanto, que isso aconteceu mais por uma questão de familiaridade com o animal, do que pelo fato de temerem a não compreensão do nome da ovelha no momento de ouvir a música.

3.2. CONFECÇÃO DE CARTELAS PARA O JOGO DE BINGO

Esta atividade foi realizada no final do semestre, como produção final do vocabulário trabalhado a partir da história de Chapeuzinho Vermelho. Foram trabalhados os nomes dos animais da floresta e a atividade consistia na produção de uma cartela para o jogo de bingo (Apêndice 2). Foram entregues aos alunos uma cartela com 9 quadrados em branco e as figuras dos animais em uma folha de papel separada para que eles recortassem as figuras dos animais e colassem na cartela aleatoriamente. Foi explicado, então, que eles estavam confeccionando uma cartela para jogarmos bingo.

Os alunos foram orientados a colocar um X ou circular o animal cada vez que eles ouvissem o nome em inglês. Como regra para a realização da atividade, eles não podiam traduzir o nome do animal para o português e nem ajudar o coleguinha, pois se tratava de uma atividade individual. Dos 14 alunos presentes, 11 conseguiram completar a atividade com 100% de acerto; 2 conseguiram concluir a atividade depois de um erro – circulou o animal errado. E por último, apenas 1 aluno não conseguiu concluir a atividade. Esses dados se encontram ilustrados no Gráfico 1 abaixo.

Figura 1: Resultado da atividade “jogo do bingo”



Fonte: o autor

Tal resultado nos mostra o quão efetivo pode ser o trabalho do desenvolvimento de vocabulário da língua inglesa a partir da contação de histórias. Para Cameron (2005), a eficiência das histórias infantis nesse processo de ganho de vocabulário ocorre principalmente pelo aspecto repetitivo dessas narrativas, o que faz com que a criança ouça determinadas palavras muitas vezes durante a contação. Além disso, segundo a autora, os resultados podem variar de história para história, ou seja, do quanto a criança gosta da narrativa e do quanto ela é envolvida nesse processo.

3.3. PRODUÇÃO DE UM *BANNER* PARA EXPOSIÇÃO NA SEMANA DA MOSTRA CULTURAL DA ESCOLA

Embora os alunos já tivessem feito uma atividade de produção com o vocabulário trabalhado a partir da história do Patinho Feio (Apêndice 1), foi proposta a realização de um *banner* como atividade de final de semestre. Os alunos foram orientados a produzir um *banner* (Apêndice 3) com os elementos dessa história para expormos na semana da Mostra Cultural da escola. O conteúdo trabalhado a partir dessa história foram os animais da fazenda. Como esse conteúdo havia sido trabalhado no início do semestre, foi verificado

primeiro o quanto os alunos lembravam do vocabulário trabalhado. O início da aula foi gravado, como mostra a transcrição abaixo:

Transcrição:

00:00:00 – 00:00:44

Professor: *qual o nome da história, como chama?*

Todos os alunos: *The Ugly Duckling*

Professor: *muito bem! The Ugly Duckling. Então a gente vai fazer um painel, nè.. para vocês, a gente vai expor na mostra cultural e aí quando os papais chegarem, os coleguinhas, vocês vão falar os nomes dos ... dos elementos da história, dos characters que são os..né.. os personagens em inglês. Vamos lembrar então o que tinha na história do The Ugly Duckling.*

Aluno 1: *a pig*

Aluno 2: *horse*

Aluno 3: *a cow*

Aluno 4: *a farm*

Aluno 5: *sheep*

Professor: *muito bem!*

Como é possível observar através da transcrição acima, embora esse conteúdo tivesse sido trabalhado há quase dois meses, os alunos conseguiram lembrar nomes de animais de forma natural e espontânea, servindo como evidência de aprendizagem efetiva de vocabulário. Após relembramos a estória e seus elementos, entregamos livros e revistas antigas para que eles procurassem os elementos da estória para a confecção do *banner* que foi finalizado na aula seguinte. O objetivo era recontarmos a estória do Patinho Feio por meio de imagens encontradas pelos alunos nos livros e revistas usados. Cada vez que eles encontravam algum elemento que fazia parte da estória, eles falavam em inglês, como *a farm*, *a pig*, *a mummy duck*, *a horse*, entre outros animais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com crianças exige estratégias diferentes daquelas adotadas quando trabalhamos com adultos. Ao ministrarmos aulas para esse último público, por exemplo, logo pensamos em aproximar o conteúdo ao mundo do trabalho, já que este é o contexto deles. Com as crianças, esse processo não pode ser diferente. “Aproximar nossas ações das práticas cotidianas dos pequenos é fundamental para um ensino realmente efetivo.

É preciso que haja sempre uma reflexão para que o verdadeiro significado de infância seja contemplado por meio de um processo educativo que dialogue com as necessidades e características das diferentes fases de seu desenvolvimento.

A criança possui a sua própria maneira de agir, de pensar e de significar as coisas ao seu redor. Por isso, a ludicidade, as expressões corporais, o movimento, tudo isso precisa permear as ações em sala de aula. Os caminhos são diversos, como o que serviu de estudo para este trabalho de pesquisa, ou seja, a ludicidade por meio de contação de estórias.

Como pôde ser observado por meio da análise e interpretação dos dados coletados, o trabalho com atividades lúdicas, tendo como base a contação de histórias, exerce um impacto positivo na criança, o que leva a um maior engajamento, motivação e, conseqüentemente, uma aprendizagem mais efetiva no desenvolvimento de vocabulário na língua inglesa.

Um exemplo disso foi a retomada do conteúdo que fizemos no final do mês de novembro. O objetivo da aula era retomar o vocabulário trabalhado há um mês para a construção de um banner para a Mostra Cultural que aconteceria na escola. Ao pedir a contribuição das crianças para relembrar o vocabulário da história trabalhada há mais de um mês, todas levantaram as mãos e começaram a falar os nomes dos personagens em inglês, bem como os nomes dos animais que foram trabalhados a partir do contexto da história.

É verdade também que a escolha das histórias com certeza contribuiu para tais resultados. Esses dois contos de fadas, O Patinho Feio e Chapeuzinho Vermelho, são histórias muito comuns de serem ouvidas e contadas dentro da nossa cultura, independentemente de classe social. A forma pela qual decidimos trabalhar com essa atividade lúdica serve apenas como uma exemplificação de possíveis maneiras de se trabalhar com a contação de histórias e esperamos ter inspirado colegas a experimentarem essa prática em suas aulas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. Tradução Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus. 1984.

CAMERON, Lynne. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: CUP, 2005

FRIEDMANN, Adriana. *Linguagens e culturas infantis*. São Paulo: Cortez Editora, 2013.

ELLIS, Gail.; BREWSTER, Jean. *Tell it Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teacher*. British Council. 2014.

HALLIWELL, S. *Teaching English in the Primary Classroom*. Longman Handbooks. 1992.

MAPA DA DESIGUALDADE 2019. Disponível online em: https://www.nossasaopaulo.org.br/wp-content/uploads/2019/11/Mapa_Desigualdade_2019_tabelas.pdf. Acesso em: 02 fev. 2021.

OLIVEIRA, K. Marta. *Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Editora Scipione, 1997.

SMESP. Currículo da cidade. São Paulo. 2017

VYGOTSKY, L. S. *A formação Social da Mente*. Tradução de Neto, J. C e colaboradores. São Paulo: Martins Fontes. 2014.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A; LEONTIEV, A. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Icone Editora, 2010.

WRIGHT, A. *Storytelling with children*. Oxford: OUP, 1995.

Apêndice 1

Figura 2. Produção de placas de identificação com nomes dos animais



Figura 3. Cartelas de bingo realizado em sala

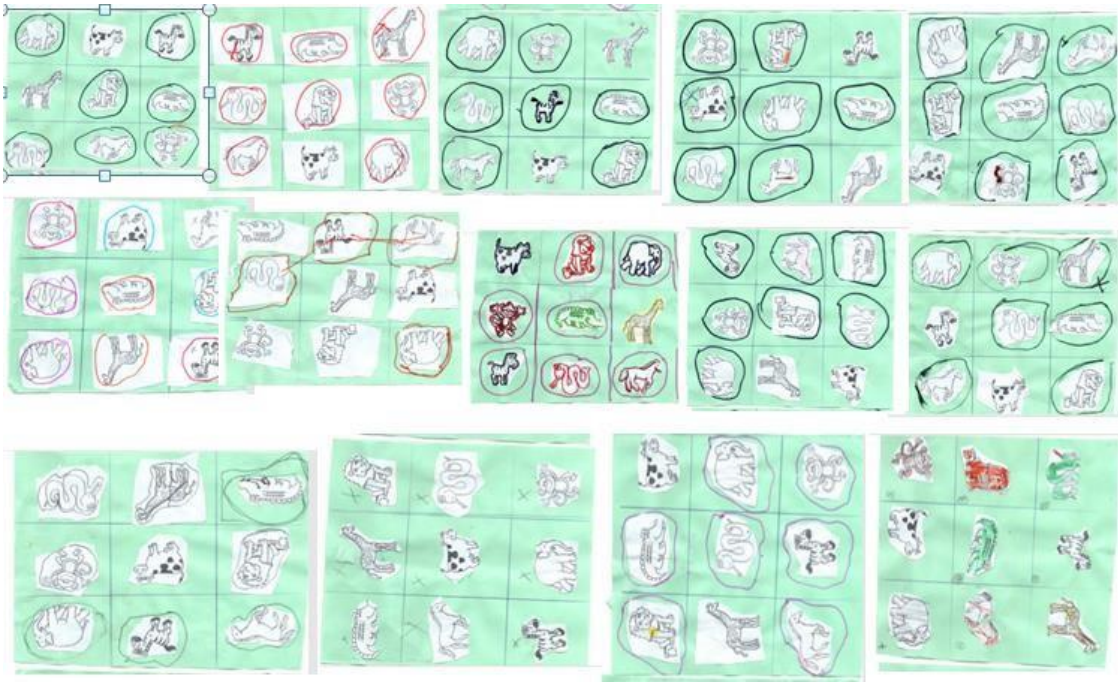


Figura 4. Recontagem da estória do Patinho Feio por meio de um *banner*.

