

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUAS ADICIONAIS:
INGLÊS, ESPANHOL E RESPECTIVAS LITERATURAS**

ALINE LEMOS HERNANDES

O LÚDICO NO ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS

**Bagé
2020**

ALINE LEMOS HERNANDES

O LÚDICO NO ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras - Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Simone Silva Pires de Assumpção

**Bagé
2020**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

H5571 Hernandez, Aline Lemos
O LÚDICO NO ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS / Aline Lemos Hernandez.
38 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade Federal do Pampa, LETRAS - LÍNGUAS ADICIONAIS INGLÊS, ESPANHOL E RESPECTIVAS LITERATURAS, 2020.

"Orientação: Simone Silva Pires de Assumpção".

1. Ensino de Língua Inglesa. 2. Lúdico. 3. Inglês para Crianças. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

ALINE LEMOS HERNANDES

O LÚDICO NO ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras - Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 01/12/2020.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Simone Silva Pires de Assumpção
Orientadora
UNIPAMPA

Profa. Dra. Kátia Vieira Moraes
UNIPAMPA

Profa. Mэгui Mascarelo Sudo
UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por SIMONE SILVA PIRES DE ASSUMPCAO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR, em 14/12/2020, às 08:59, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por KATIA VIEIRA MORAIS, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR, em 14/12/2020, às 09:21, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por MEGUI MASCARELO SUDO, PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR - SUBSTITUTO, em 14/12/2020, às 09:23, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=3, informando o código verificador 0425597 e o código CRC A3859F23.

Referência: Processo nº 23100.017575/2020-91 SEI nº 0425597

Dedico este trabalho a todos os professores que passaram por minha vida, pois, através de seus ensinamentos e dedicação, tornaram possível este momento.

AGRADECIMENTO

A Profa. Dra. Simone Silva Pires de Assumpção, minha orientadora, pela dedicação, interesse, incentivo e por ter sido tão paciente e compreensiva durante o período de orientação.

A todos os professores do curso, em especial aos orientadores de estágio que me proporcionaram a oportunidade de evoluir como ser humano e despertaram o meu interesse em aprender cada vez mais.

Aos colegas que tive durante todos esses anos, que me incentivaram, ajudaram e me trataram como igual.

Aos meus filhos, que não pouparam esforços para me ajudar, sempre me incentivaram a continuar estudando e compreenderam todos os meus momentos de ausência.

A Paulo Roberto Regert (*in memoriam*), um grande companheiro e meu melhor amigo, que me apoiou muito e não deixou eu desistir de nada enquanto estive aqui neste plano.

Ao grupo de orientadores do Programa Residência Pedagógica, por todo o apoio e preparação para estar em sala de aula e as oportunidades que tive por ter participado desse programa.

“Feliz é aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina”.

Cora Coralina

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo investigar como os professores de língua inglesa usam o lúdico em sala de aula para o ensino do idioma para crianças. O referencial teórico incluiu o Referencial Curricular Gaúcho e autores como Brewster, Ellis e Girard (2020), Ferrari (2003), Kishimoto (2003), House (1997), que discorrem sobre como o lúdico é usado desde a antiguidade para incentivar o ensino e sobre os benefícios que este trás no desenvolvimento social e psicomotor do indivíduo. Foi feito um levantamento das escolas municipais, estaduais e particulares que ensinam a língua inglesa e espanhola na cidade de Bagé/RS. Descobriu-se que somente cinco escolas particulares ensinam língua inglesa para crianças até o quinto ano do Ensino Fundamental. Nessas escolas, foi aplicado um questionário por via remota para diretores ou supervisores e professores. Os resultados mostraram que as atividades lúdicas são consideradas importantes e são utilizadas em sala de aula como aliadas do ensino de língua inglesa para crianças, com o objetivo de o aluno se sentir à vontade, despertar a curiosidade e desenvolver habilidades necessárias para o aprendizado de línguas adicionais.

Palavras-Chave: Ensino de Língua Inglesa. Lúdico. Inglês para Crianças.

ABSTRACT

This research investigated how English teachers use playful activities in the classroom to teach English as a additional language to children. The theoretical framework included the state government guidelines for education (Referencial Curricular Gaúcho) and authors such as Brewster, Ellis and Girard (2020), Ferrari (2003), Kishimoto (2003) and House (1997). The authors discuss how playful activities have been used since ancient times in teaching and its benefits to students' social and psychomotor development. Data were collected from municipal, state and private schools that teach English and Spanish in the city in Bagé, state of Rio Grande do Sul. We found out that only five private schools teach English to children in the first five elementary school years. In these five schools, we applied a questionnaire by e-mail to principals or supervisors and teachers. Results showed that playful activities are considered important and used in the classroom as a helpful resource in the teaching of English to children, aiming to make students feel comfortable, foster curiosity, and develop the necessary skills for language learning.

Keywords: Teaching of ESL. Playful Learning. English for Children.

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo investigar cómo los profesores de inglés utilizan el juego en el aula para enseñar el idioma a los niños. El marco teórico incluye el Referencial Curricular Gaúcho y autores como Brewster, Ellis y Girard (2020), Ferrari (2003), Kishimoto (2003), House (1997) que analizan cómo se ha utilizado el juego desde la antigüedad para fomentar la enseñanza y sobre los beneficios que aporta al desarrollo social y psicomotor del individuo. Se realizó una encuesta a partir de datos de escuelas municipales, estatales y privadas que enseñan inglés y español en la ciudad de Bagé / RS, que resultó en cinco escuelas privadas que enseñan inglés a niños hasta el quinto año de escuela primaria, y se administró un cuestionario de forma remota a directores o supervisores y maestros. Los resultados mostraron que las actividades lúdicas se consideran importantes y se utilizan en el aula como aliadas de la enseñanza del idioma inglés a los niños, con el objetivo de hacer que el alumno se sienta a gusto, despertar la curiosidad y desarrollar las habilidades necesarias para el aprendizaje de una lengua adicional.

Palabras clave: Enseñanza del Idioma Inglês. Lúdico. Inglés para Niños.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Sugestão de Jogos	24
Tabela 2 - Planilha de Observação	30
Tabela 3 - Escolas Estaduais de Ensino Fundamental da cidade de Bagé/RS....	31
Tabela 4 - Escolas Particulares de Ensino Fundamental da cidade de Bagé/RS.	32
Tabela 5 - Escolas Municipais de Ensino Fundamental da Zona Urbana da cidade de Bagé/RS	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.2 Delimitação do tema e questões de pesquisa	15
1.3 Objetivos	16
1.3.1 Objetivo Geral	16
1.3.2 Objetivos Específicos	16
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	18
2.1 Ensino para crianças	18
2.2 O lúdico	20
2.3 O lúdico no Referencial Curricular Gaúcho	25
3 METODOLOGIA	28
4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

Minha história de aprendizagem começou em 1979, quando comecei a estudar, e acabou em 1989, por motivos alheios à minha vontade, quando concluí o Ensino Médio. Retomei os estudos em 2014, quando ingressei na Universidade Federal do Pampa para cursar Licenciatura em Letras – Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e Respectivas Literaturas do campus Bagé. A partir daquele momento, um mundo novo se abriu para mim, depois de tantos anos sem estudar. Finalmente, havia muito que aprender. Então, comecei a aprender como ler, escrever, interpretar textos criticamente e a expressar opinião com embasamento. Nesse processo, comecei a analisar como havia sido o ensino na época em que estava na escola e lembrei-me de algumas poucas coisas, principalmente das aulas práticas e com dinâmicas que considerava divertidas. No Ensino Médio, curso de Técnico em Administração de Empresas, cursei disciplinas relativas às áreas que chamamos de “exatas” (como contabilidade, economia, matemática financeira e estatística) e outras (como direito e legislação) nas quais o ensino poderíamos classificar como tradicional, ou seja, o professor era o sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem, repassando seu conhecimento aos alunos por meio de aula teórica expositiva e, ao final de cada módulo, eram realizadas provas escritas e, algumas vezes, orais. Nas aulas de idiomas, às vezes, o professor aliava o conteúdo com músicas e jogos, e esses eram os melhores momentos do período de aula, em minha opinião, pois eu me divertia e fixava o conteúdo quase sem perceber.

A partir dessas lembranças, comecei a questionar até que ponto uma dinâmica mais divertida em sala de aula influencia o aprendizado e o interesse do aluno em aprender. Evidentemente, o despertar do interesse do aluno não se dá somente através de brincadeiras, mas acredito que o lúdico é sim, um fator relevante, especialmente para as crianças, já que seu mundo é distinto do dos adultos, através da imaginação e das brincadeiras elas conseguem absorver conhecimento. Para aprender uma segunda língua, o lúdico pode ser muito relevante, pois é possível trazer aspectos de uma outra cultura de forma simples, direta e divertida.

Atualmente, ter conhecimento de uma segunda língua ou mais já é uma necessidade curricular. Sendo assim, é tarefa do professor motivar seus alunos a

aprender e incentivá-los a prosseguir nesse aprendizado, o que pode não ser tarefa fácil, porque uma boa porcentagem dos alunos que buscam aprender um idioma acredita em “milagres” como, por exemplo, tornar-se fluente em um semestre. Quando nos dispomos a aprender uma segunda língua, seja motivado por interesse, necessidade profissional ou acadêmica, por gosto pessoal, pela inserção futura em uma cultura ou por qualquer outro motivo, temos um longo processo pela frente, e este vai depender não só do professor, mas também do aluno e de que forma a prática em sala de aula impacta esse estudante,

Então, como estudante de Licenciatura em Letras – Línguas Adicionais Inglês e Espanhol e suas respectivas Literaturas que está cursando o sétimo semestre, tive meu primeiro contato com a sala de aula na condição de professora no Estágio em Contexto Escolar em uma escola estadual, na qual presenciei a falta de interesse dos alunos em aprender uma segunda língua e me questioneei como ensinar uma língua de forma que o aluno se sinta cada vez com mais vontade de aprender. O uso de jogos, brincadeiras, música, poesias e contação de histórias pode vir a ser um recurso que facilite a aprendizagem? E se esses recursos fossem inseridos no ensino de crianças do primeiro ao quinto ano, despertaria o interesse desde muito cedo e a vontade de continuar aprendendo? Afinal, qual é a importância das atividades lúdicas na aprendizagem? Esses foram os questionamentos iniciais que me levaram a conduzir esta pesquisa como Trabalho de Conclusão de Curso, mas também acredito que, por ser um tema tão complexo e não haver tempo hábil, as respostas de todas essas questões serão obtidas a partir de trabalhos futuros, pesquisas e projetos que envolvam essa área de atuação.

1.2 Delimitação do tema e questões de pesquisa

A escolha do tema desta pesquisa se deu a partir do meu interesse pelas línguas inglesa e espanhola e de todas as facilidades e dificuldades que tive no processo de aprendizagem dessas duas línguas. Volto meu olhar para o ensino, para a forma de conduzir os alunos a terem cada vez mais interesse pela língua adicional estudada, com motivação de aprender cada vez mais. Assim, elegi analisar o uso de atividades lúdicas em sala de aula e sua eficácia para o ensino de Língua Inglesa para crianças do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental.

Dentre as minhas muitas dúvidas, gostaria de saber: 1) Se os professores fazem uso de atividades lúdicas? 2) Quando esses recursos são utilizados? 3) De que forma e com que frequência os professores fazem uso de atividades lúdicas? 4) Quais conceitos têm acerca do lúdico? Gostaria muito de saber também se o uso de brincadeiras, contação de histórias, jogos, música, poesia, entre outros, realmente estimula e facilita a aprendizagem de uma língua adicional por crianças, na concepção dos próprios professores, mas não creio que meus instrumentos de pesquisa (questionários e observações) sejam suficientes para responder essa questão. No futuro poderia ser realizada uma pesquisa comparativa entre alunos de uma mesma faixa etária para adquirir maiores subsídios, como por exemplo, tentar acompanhar por um semestre aulas de língua inglesa de duas turmas com e sem atividades lúdicas, para poder realizar uma comparação efetiva.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Investigar o uso de atividades lúdicas por professores de inglês para crianças até o quinto ano do Ensino Fundamental em escolas públicas e particulares da cidade de Bagé/RS.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Realizar uma pesquisa bibliográfica a respeito do ensino de línguas adicionais para crianças;
- Definir o termo lúdico e seus benefícios para o ensino, com base na literatura da área;
- Investigar as escolas da cidade de Bagé para descobrir quais oferecem ensino de inglês até o quinto ano do Ensino Fundamental;
- Entrevistar os diretores ou coordenadores educacionais e os professores para descobrir sua percepção a respeito da eficácia do uso de atividades lúdicas em sala de aula;
- Entrevistar os alunos a respeito do seu interesse por atividades lúdicas;
- Realizar observações de aulas dos professores entrevistados;

- Averiguar quais atividades lúdicas são utilizadas, como e com que frequência.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Ensino para crianças

Ensinar é um desafio diário, enfrentamos barreiras, dificuldades e incertezas, e para vencermos estes obstáculos necessitamos estar bem informados, atualizados e preparados para situações inesperadas que vão surgindo ao longo de nosso percurso enquanto educadores. É importante que os alunos sintam que fazem parte do nosso trabalho, que tudo que é executado em sala de aula foi pensado e elaborado para eles e da melhor maneira para contemplar a todos. E em se tratando de uma língua adicional, é conseguir em primeiro lugar conscientizar os alunos que é tão importante quantas outras disciplinas, e que futuramente pode ser um diferencial que permite abrir portas, tanto nas questões profissionais como culturais. Em segundo lugar, que sejam mais interessados, motivados, e sintam satisfação em aprender e que tenham consciência de seu processo de aprendizagem.

Há indícios de que aprender uma língua adicional traz muitos benefícios, desde o ponto de vista social, cultural e cognitivo. Além de fortalecer a memória e facilitar as habilidades multitarefas, pode promover a prevenção de doenças como demência ou Alzheimer, segundo a psicolinguista Ellen Bialystok (2007), da Universidade de York, no Canadá. Aprender um segundo idioma na infância também traz todos esses benefícios e há a crença de que para crianças é mais fácil o aprendizado do que para um adulto. No entanto, questionamo-nos de que maneira essa língua adicional deve ser apresentada para a criança ou de que forma a criança precisa receber esse insumo para um aprendizado sem traumas.

Crianças em geral são curiosas e, dependendo da idade, gostam de saber o porquê de tudo, de como as coisas funcionam, abrindo assim um leque de opções para o aprendizado. No que se refere ao ensino de línguas, no qual o objetivo principal é a comunicação, torna-se praticamente impossível promover a interação entre os alunos sem que eles troquem experiências entre si, porque crianças, em sua maioria, são espontâneas, ou seja, não tem medo de se arriscar ou errar quando questionadas, e a partir de cinco ou seis anos de idade gostam de compartilhar seus saberes e ajudar seus colegas. Se estiverem realizando tarefas individualmente, pouco vão aproveitar do conteúdo e irão aborrecer-se rapidamente. Segundo House (1997):

There is nothing motivating about age if you are just going to do exercises in a book. By varying the GROUP DYNAMICS in the classroom we can provide the students different types of interaction and a chance to develop the kind of social interaction that is necessary for any communication to take place on a regular basis. (HOUSE, 1997, p. 10).

Portanto, acredito que mais importante do que o ensino do conteúdo de uma língua adicional é a forma com que esse conteúdo é aplicado, pois crianças aprendem com tarefas apropriadas para sua idade, já que são barulhentas e energéticas. Sabemos que vivemos em uma era de imediatismo, onde as informações são instantâneas e passageiras, pois há uma gama de informações disponíveis ao alcance das crianças, e elas precisam executar tarefas nas quais possam empregar sua energia, e que tenham a oportunidade de desenvolver as quatro habilidades em sala de aula. Por isso, é importante tornar as aulas menos densas e tentar simplificar os conteúdos, sem banalizá-los, já que muitas vezes podem ser abstratos e difíceis para o entendimento de uma criança. E como o objetivo é motivar e despertar o interesse pela aprendizagem, para obter melhores resultados e conseguir com que a criança sinta que aprender pode ser uma fonte de prazer e não uma obrigação, e que a sala de aula não é um agente limitador no qual tenha que sentar e somente escrever, mas sim um lugar onde possa desenvolver suas habilidades, bem como a criatividade e socialização. Roth (1998) afirma:

Children are energetic. They need to move a lot. Children are noisy. You cannot expect a quiet class with young children, especially if you are trying to teach a spoken language! It's more a matter of controlling the noise level (getting them not speak too loudly) and teach them, little by little, to have 'quiet' times as well. Allow them to be noisy in a appositive way by getting them to play action games, and by letting them to speak to each other in class while they are working. (ROTH, 1998, p. 7).

Tendo em vista as questões mencionadas anteriormente, que aprender uma língua adicional traz muitos benefícios, desde o ponto de vista social, cultural e cognitivo, além de fortalecer a memória e facilitar as habilidades multitarefas, e a prevenção de doenças, que crianças são espontâneas e gostam de interagir, precisam executar tarefas nas quais possam empregar sua energia, e que tenham a oportunidade de desenvolver as quatro habilidades em sala de aula, e que também perdem o foco rapidamente se considerarem o que estão aprendendo maçante, entende-se que o mais indicado para o ensino de uma língua adicional para crianças seria o uso de atividades lúdicas.

2.2 O lúdico

Segundo o dicionário Priberam (2013), lúdico, do latim *ludus* (plural: *ludi*), que significa jogo, divertimento, distração, é um adjetivo relativo a jogo ou divertimento (recreativo) que se refere também àquilo que serve para divertir ou dar prazer (PRIBERAM, 2013). Se atentarmos a essas palavras, perceberemos que todas têm um caráter positivo e, por isso, o lúdico acaba sendo sinônimo daquilo que nos atrai, nos motiva e que desperta em crianças, adolescentes e adultos reações positivas.

O ato de brincar e jogar faz parte da condição humana e nos é inerente. Desde a antiguidade que os jogos ou o lúdico fazem parte do nosso cotidiano, estão presentes nas mais variadas formas, e são vários os autores que tratam e relevam a importância que esses têm na nossa vida, tanto na formação pessoal como no desenvolvimento intelectual. O ato de brincar promove a descontração, o lazer e, ao mesmo tempo, tem relação com a aprendizagem. “Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos” (VELASCO, 1996, p. 49).

Como já havia mencionado acima, o lúdico vem sendo objeto de estudo de vários autores desde a antiguidade. Platão e Aristóteles, dois renomados filósofos da Antiguidade Clássica, já abordaram esse tema reconhecendo o valor dos jogos e sua importância na formação do indivíduo, bem como um dos principais pensadores da época medieval, São Tomás de Aquino, defendia a importância do brincar no ensino e que este não deveria ser aborrecido, pois se assim fosse, comprometeria a aprendizagem (FERRARI, 2003, p. 7).

A prática de atividades lúdicas em sala de aula pode trazer benefícios para a aprendizagem, pois promove a alegria, o interesse no tema abordado, potencializa a criatividade, o engajamento dos alunos com o que está sendo realizado, pois a maioria das atividades é executada em grupo, e é muito importante para demonstrar que aprender pode ser divertido. “Não são apenas aspectos cognitivos que devemos considerar, o lúdico deve envolver uma variedade suficiente para coibir os vários aspectos: psicomotores, afetivos, sociais envolvidos no processo ensino-aprendizagem da leitura” (ROSA; NISIO, 1999, p. 48). A partir do momento em que a criança se envolve em uma atividade em grupo e necessita movimentar-se, desenvolve coordenação motora, visão espacial, espírito colaborativo,

autoconhecimento do corpo, aguça o intelecto e a vontade de aprender, e nesse processo a criança pode também adquirir raciocínio rápido para resolver situações inesperadas. Dessa forma, a criança está recebendo conhecimento brincando, e o processo de aprendizagem torna-se natural.

Entretanto, não é isso que frequentemente vivenciamos, como professores de língua inglesa e espanhola, nos estágios e nas ações do Programa Residência Pedagógica nas séries iniciais. Os alunos, em sua maioria, apresentam desinteresse pelo que está sendo ensinado. Alguns não gostam de ler, outros de escrever e, algumas vezes, há o questionamento: “porque estou aprendendo esse idioma?” Obviamente, nesse contexto, há outros fatores que influenciam essas questões, além do método de ensino. Segundo Rosa e Nisio (1999):

Ao analisar-se os alunos das séries iniciais, nota-se que há um desinteresse total pelo que está sendo dado, ao contrário acontece com os alunos de pré-escola, que estão entusiasmados, exatamente porque introduz a ludicidade no dia a dia de seu aluno, o que não acontece na seriação escolar contestada ou não. A ludicidade é o único método capaz de promover a alegria, a atração e o engajamento da criança com o conteúdo proposto, atingindo integralmente os objetivos do conhecimento, da afetividade e do desenvolvimento sensório-motor. (ROSA; NISIO, 1999, p. 41).

Dessa forma, a escola deve ser encarada como um local apazível e de formação para a vida, e não como obrigação e até mesmo castigo, como alguns alunos pensam por não terem uma motivação e, no caso de uma segunda língua, sentem receio, e que é algo muito distante de suas vivências. Então, para despertar curiosidade e o querer saber sempre mais se faz necessário ligar o ensino ao lúdico, sem infantilizar, e conectar sempre com o conteúdo proposto, pois o uso do lúdico aliado à pedagogia torna-se um elemento importante e enriquecedor, contribui para que a aprendizagem possa ser produtiva e eficaz e que os alunos sintam prazer em aprender. A atividade lúdica torna-se assim uma ferramenta que, se bem trabalhada e bem elaborada, pode alcançar resultados muito positivos, mas é necessário que seja dedicado mais tempo de planejamento, mais estudo e muita coerência, pois não é somente o brincar por brincar, é aprender brincando. Kishimoto (2002) salienta:

O processo gradual de escolarização acabou dando uma nova forma ao jogo pré-escolar; um jogo aliado ao trabalho escolar, um jogo que visa à aquisição de aprendizagens específicas, definidas a priori, tais como forma, cor, números, além de comportamentos mais amplos e complexos como cooperação, socialização, autonomia [,,,]. (KISHIMOTO, 2002, p. 27-28).

As atividades lúdicas aliadas ao ensino de uma língua adicional podem potencializar o aprendizado, e o professor que compreende essa aliança pode ter nas mãos uma ferramenta muito eficaz no processo de ensino, mas para isso ele precisa escolher e elaborar muito bem o tipo de jogos e brincadeiras que irá utilizar para cada faixa etária. “The important thing is that the effort required for memorization should never be seen as a tiresome and daunting task, but rather as a sort of game and a challenge, which the pupils decide for themselves to tackle” (BREWSTER; ELLIS; GIRARD, 1992, p. 30).

Porém, como podemos inserir tais atividades no cotidiano de crianças do primeiro ao quinto ano, já que estas ainda estão em processo de aprendizagem da língua materna? O fato é que durante o processo de ensino não podemos cometer o engano de querer que a criança execute tarefas em outro idioma semelhantes ou iguais às que ela realiza em sua primeira língua. Roth (1998) nos esclarece:

You cannot expect children to communicate in English in ways that they cannot communicate on their first language. If children are asked to read and write in English when they are not skilled or mature enough, learning to read the language becomes an arduous and unpleasant task. (ROTH, 1998, p. 5).

Então, transformar o que para a criança é abstrato em concreto é imprescindível para ensinar uma língua adicional, e esse processo pode ser possível através de brincadeiras, jogos, performances teatrais, músicas, entre outras atividades que estimulem a criatividade, pois esta é essencial para o aprendizado. Não basta reproduzir e imitar, o aluno pode até lembrar por algum tempo, mas não vai assimilar. Como afirmam, Brewster; Ellis; Girard (1992)

Learning a short poem, nursery rhyme, or song, and learning to count are activities which promote such positive attitude, as is memorizing the names of the characters and the broad outlines of a short story which the pupils have heard read, or seen on a video. (BREWSTER; ELLIS; GIRARD, 1992, p. 30 - 31).

A partir desses exemplos, é possível auxiliar as crianças a explorarem o mundo que as cerca, a construir novos conhecimentos e a motivar sua aprendizagem através do que elas já conhecem por meio de atividades lúdicas, sem que haja estranhamento e que elas tenham a percepção de que um novo idioma não é algo distante, difícil ou penoso.

Brewster, Ellis e Girard (1992) afirmam que, para uma criança aprender uma segunda língua, ela precisa de atividades que aguace a criatividade, como construir frases que consiga expressar o que quer dizer, desde que sejam inteligíveis, e que memorização e imitação não são suficientes, pois com a mesma rapidez com que memorizar um conteúdo a criança o esquece. Porém, quando o professor utiliza músicas, jogos, poesias, rimas, o aluno consegue aprender sem perceber que está estudando.

É preciso ter em mente que não é tão fácil para uma criança pequena ouvir uma língua diferente da materna e, segundo os autores citados acima, “as habilidades de memória são desenvolvidas e, assim, os alunos recebem pedaços de linguagem que podem levar consigo da sala de aula” (tradução minha). Esses “pedaços” de linguagem ou habilidades podem ser adquiridos durante a brincadeira, através de história simples ou jogos como “Simons Says”, para apurar a habilidade auditiva, canções curtas para exercitar a fluência, jogos de combinar letras e formar palavras, como bingo, *scrabble*, ou de pronúncia como, *bomb* e *hangman*, com sentenças adequadas à idade, dominó para identificar cores e números. Assim, aos poucos, a criança vai adquirindo vocabulário, familiarizando-se com combinações de letras e palavras e fixando os mesmos. É importante também utilizar recursos que sejam conhecidos dos alunos ou que estes consigam relacionar com suas vivências. O aprendizado torna-se mais efetivo quando a criança se identifica com o que está fazendo, sejam histórias, coisas que a agrada ou desagrada, questões ambientais, família, tudo que faça parte de seu mundo. Como afirmam Brewster, Ellis e Girard (1992):

To understand a story in foreign language, pupils will need to feel involved and relate it to aspects of their own experience such as to the area in which they are familiar, to the things they like and dislike and so on. This takes gradual preparation which could spread over several lessons. The overall aim of using storybooks is to encourage general comprehension and to trigger off a wealth of purposeful language learning activities. (BREWSTER, ELLIS & GIRARD, 1992, p. 158).

Como podemos constatar, há uma variedade de atividades lúdicas, principalmente para crianças, com o objetivo ensinar de forma mais eficiente, aprazível e atrativa: brincadeiras, jogos, poesias, rimas, teatro, canções, entre outras. Portanto, o lúdico pode ser inserido no cotidiano escolar e poderá servir como uma ferramenta de aprendizagem, proporcionando o desenvolvimento de

habilidades, o contato com outra cultura, a socialização e a interação do aluno. Seguem, abaixo, algumas sugestões de jogos que podem ser usados em sala de aula, possíveis de serem confeccionados e adaptados à realidade de cada escola (Tabela 1).

Tabela 1 - Sugestão de jogos

Simon Says	Atividade que tem nome em português de “Chefe Mandou”. Pode ser usada para fixar conteúdos como: partes do corpo (ex: Simon says, show your arm); verbos de movimento e ações (ex: Simon says, walk, sit, jump...); boas maneiras (Simon says, ask your classmate’s name). Com esse jogo, a criança treina a audição e a fala, realiza movimentos corporais, socializa e aprende a trabalhar em grupo.
Scrabble	É um jogo de palavras clássico e divertido parecido com “Palavras Cruzadas”. O objetivo é fazer mais pontos inserindo no tabuleiro palavras que se conectam às dos outros jogadores. Para jogar Scrabble, é necessário, no mínimo, dois jogadores, e um tabuleiro com peças de letras do alfabeto. Durante o jogo, o aluno cria palavras, acumula pontos, desafia seus oponentes e troca letras, se elas não forem boas. Enquanto isso, cada jogador anota seus pontos para determinar quem vencerá o jogo no final. Através desse jogo, se o professor direcionar, o aluno poderá praticar e fixar o conteúdo que aprendeu e ainda treina os números e a adição.
Pass the Bomb	Esse jogo é semelhante ao “Limão Entrou na Roda”. É composto por um brinquedo em forma de bomba e cartões com três letras cada. O objetivo do jogo é passar a bomba adiante para um colega até que a bomba emita um som de explosão (que o professor faz). O jogador que estiver com a bomba na mão no momento da explosão pega um cartão que estará virado para baixo e, a partir das letras que tirou, terá que formar uma palavra ou frase. O professor pode adaptar esse jogo para reforço de conteúdo, pois o aluno exercita a memória, audição e pronúncia, além de fazer uma atividade em grupo.
Hangman	Este é o jogo da forca, e pode ser jogado em equipe. Após a palavra ser descoberta, cada equipe deverá formar uma frase com tempo marcado. Quem conseguir vai acumulando pontos. No final, cada componente da equipe ajudará a contar os pontos em voz alta. Nessa atividade, os alunos podem reforçar o conteúdo, aprender a trabalhar em grupo e a seguir regras, pois todos terão a oportunidade de jogar e treinar a audição, a fala, a visão e a escrita.
Dominoe	O dominó pode ser jogado com o número mínimo de dois jogadores. Cada jogador recebe sete pedras quando começa a rodada, tendo a possibilidade de ir comprando do monte no decorrer do jogo. O formato original é de uma pedra com bolinhas coloridas para representar números. Pedra sem nada é igual a zero, uma bolinha corresponde ao número um, e assim sucessivamente. O objetivo é formar um carrilhão sempre com o mesmo valor nas pedras, quem terminar primeiro vence. Esse jogo pode ser adaptado para cores, letras, palavras, dependendo do conteúdo que o professor deseja revisar. Esta atividade exercita as habilidades visuais e motoras e a pronúncia.
Track Game	Trilha, em português, é um jogo de tabuleiro que tem por objetivo percorrer um caminho usando pinos e respondendo perguntas ou praticando ações. Quem chegar primeiro ao final vence. O número de casas a percorrer se define através do lançamento de dados. Esse jogo pode ser elaborado num formato maior, permitindo ser jogado no chão e, ao invés de pinos percorrerem a trilha, as próprias crianças podem percorrer a trilha, e o jogo pode ser jogado em equipe. Nesta atividade, as casas com perguntas ou ações podem servir para revisar um ou mais conteúdos. Propicia a prática de leitura, pronúncia e coordenação motora.
Storytelling	Contar histórias pode ser um bom recurso para despertar o interesse das crianças para o conteúdo a ser abordado, além de exercitar habilidades auditivas, visuais e a pronúncia.

Fonte: Autora, 2020

2.3 O lúdico no Referencial Curricular Gaúcho

O Conselho Estadual de Educação do Rio Grande do Sul, em 18 de dezembro de 2018, fez a entrega oficial à SEDUC/RS, à UNDIME/RS e a UNCME/RS, da Resolução nº 345, de 12 de dezembro de 2018, que:

Institui e orienta a implementação do Referencial Curricular Gaúcho – RCG, elaborado em Regime de Colaboração, a ser respeitado obrigatoriamente ao longo das etapas, e respectivas modalidades, da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, que embasa o currículo das unidades escolares, no território estadual. (p. 1).

O RCG (2018) para a Educação Infantil afirma que “a sala de aula é um local de descobertas, interação social, superação e desafios” (p. 23), e que a aprendizagem acontece envolvendo “fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais” (p. 23). “Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio, o conhecimento é construído e reconstruído continuamente” (p. 23). A aprendizagem necessita, portanto, de “participação, mediação e interatividade” (p. 23).

A educação escolarizada, entendida como campo de interatividade, contempla tempos e espaços novos, diálogo, problematização e produção própria dos educandos. Nesse sentido, mediar significa intervir e promover mudanças. Como mediador, o docente passa a ser co-autor, comunicador e colaborador, fomentando a criatividade no processo de aprendizagem dos estudantes. (p. 23).

O RCG (2018) para a Educação Infantil também aduz que “as DCNEI (2010) e a BNCC (2017) indicam que as interações e a brincadeira devem estar no centro das práticas educativas desenvolvidas nas escolas da infância” (p. 62), o que significa que o professor deve valorizar as ações das crianças e articulá-las às suas propostas.

É pela brincadeira que as crianças se relacionam umas com as outras, elaboram hipóteses para as questões que lhe são importantes, criam e participam de situações reais e imaginárias, investigam o mundo, aprendem, etc. A brincadeira, por excelência, é a linguagem das crianças [...]. (p. 63).

Portanto, o professor deve utilizar a brincadeira para planejar as atividades, organizar o ambiente e dar condições para a aprendizagem das crianças. Além

disso, o RCG para a Educação Infantil, citando as BNCC (2017), afirma que a escola deve promover oportunidades para que a criança possa descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço, sempre animada por seu espírito lúdico (p. 99). Percebe-se, portanto, que o RCG para a Educação Infantil é enfático quanto ao uso de “atividades lúdicas” (termo citado cinco vezes) ou “brincadeiras” (citado mais de uma centena de vezes), embora não faça uma distinção clara entre os dois termos.

Com relação ao Ensino Fundamental, o RCG encoraja o uso de jogos e brincadeiras no ensino de matemática, quando se refere a aprender escrita, leitura e comparação de números naturais através de situações que despertem o interesse do aluno, como jogos, brincadeiras, materiais de sala de aula, entre outros (2018, p. 58), e em geometria, quando trata de objeto de conhecimento, localização de objetos e de pessoas no espaço, como compreender e expressar os significados de termos como em frente, atrás, à direita, à esquerda, mais perto, mais longe, entre, acima e embaixo, aplicando esses termos em situações cotidianas e lúdicas (2018, p. 61).

Nas ciências humanas, a disciplina de geografia, no objeto de conhecimento do modo de vida das crianças em diferentes lugares, visa identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes lugares e épocas (RCG, 2018, p. 53). Na questão das formas de representação e pensamento espacial, o documento menciona a criação de mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras (RCG, 2018, p. 56).

Na área das linguagens, jogos e brincadeiras são mencionados na disciplina de música, sendo usados para identificar elementos básicos de som, como altura, timbre e intensidade, juntamente com canções, cantigas folclóricas e práticas diversas (RCG, 2018, p. 62). Quanto à língua portuguesa, jogos e atividades lúdicas são mencionados no campo artístico literário, reforçando que a literatura faz parte do mundo imaginário e apresenta uma dimensão lúdica (RCG, 2018, p. 194). De forma similar, especificamente em relação à Língua Inglesa, jogos e brincadeiras são mencionados no eixo da oralidade, com o objetivo de possibilitar a prática do intercâmbio oral (RCG, 2018, p. 168), e na área da leitura, propondo a utilização de textos, tirinhas e quadrinhos para estudo da literatura em língua estrangeira (RCG, 2018, p. 172).

O RCG (2018) também apresenta, nos eixos transversais, a valorização do uso de jogos, brincadeiras, cantigas de roda, danças, brinquedos, entre outros, para identificar e diferenciar a riqueza da diversidade multicultural (p. 66). Na educação

física, o uso de jogos e brincadeiras também é mencionado, muitas vezes com o objetivo de se aprender sobre direções, localizar-se no espaço, treinar motricidade e para o aprendizado de respeito às diferenças individuais e desempenho dos colegas (p. 112). O RCG (2018) só não faz menção a brincadeiras, jogos ou atividades lúdicas nas áreas de ciências da natureza, ensino religioso, história, artes visuais e dança. Porém creio que a ludicidade poderia vir ser de grande ajuda também nestas disciplinas, para memorizar conceitos, técnicas e datas entre outros.

Por fim, através de todas as pesquisas e leituras realizadas para elaborar o aporte teórico deste trabalho, sobre o que é o lúdico, para que serve e como poderia ser usado em aulas de língua inglesa, principalmente em séries iniciais do ensino fundamental. Reforço o que já mencionei, que a prática de atividades lúdicas em sala de aula pode trazer benefícios para a aprendizagem, pois promove a alegria, o interesse no tema abordado, potencializa a criatividade, o engajamento dos alunos com o que está sendo realizado, pois a maioria das atividades é executada em grupo, e é muito importante para demonstrar que aprender pode ser divertido. E segundo o conceito de Rosa e Nísio, que vem de encontro ao que acredito: A ludicidade é o único método capaz de promover a alegria, a atração e o engajamento da criança com o conteúdo proposto, atingindo integralmente os objetivos do conhecimento, da afetividade e do desenvolvimento sensório-motor. (ROSA; NISIO, 1999, p. 41).¹

¹ As citações contidas no referencial teórico não foram traduzidas por este ser um trabalho voltado a professores de língua inglesa e por ser de conclusão de um curso bilíngue.

3 METODOLOGIA

Para alcançar meus objetivos na elaboração deste trabalho, realizei uma pesquisa bibliográfica em diversas plataformas virtuais (como o Google Acadêmico, Portal de Periódicos Capes e Scielo) e em obras de autores como Rosa e Nisio (1999) e Kishimoto (2002, 2003, 2004), que defendem o uso de atividades lúdicas no ensino de uma língua adicional. Busquei também o conceito de aprendizagem e de lúdico e, com esse apanhado, iniciei a escrita deste projeto.

A segunda etapa do trabalho foi fazer um levantamento das escolas estaduais, municipais e particulares de Ensino Fundamental que oferecem a língua inglesa na cidade de Bagé. Esse levantamento foi feito por meio de informações disponíveis na Internet (nos *websites* do Governo Estadual, da Prefeitura de Bagé e das próprias escolas) e de contatos telefônicos com as escolas da cidade. O resultado dessa coleta de dados é apresentado na próxima seção do trabalho.

A terceira etapa da pesquisa foi inicialmente planejada no sentido de solicitar uma visita e permissão para entrevistar o diretor, os alunos e os professores daquelas escolas que oferecem língua inglesa até o 5º ano do Ensino Fundamental e realizar, pelo menos, uma observação em sala de aula. Entretanto, a rede estadual de ensino entrou em greve no final de novembro de 2019, e o início do ano de 2020 foi afetado pelas medidas de contenção da pandemia do Covid-19. Por esse motivo, não foi possível realizar observações das aulas, mas elaborei um instrumento (Tabela 1) para essa ação, que poderá ser levada a cabo em outro momento. Assim, a etapa final desta pesquisa foi fazer a solicitação da entrevista aos diretores e professores, por telefone, pois as escolas não estavam atendendo ao público devido às regras de contenção sanitária. Para as entrevistas, elaborei uma série de questões, que podem ser verificadas abaixo, para diretores, professores e alunos, embora não tenha entrevistado os alunos.

Para os diretores:

- Qual a sua formação?
- Há quanto tempo você atua como diretor?
- Há quanto tempo você é professor? Em quais séries já lecionou?

- Já atuou ou atua como professor de línguas estrangeiras? Se sim, em quais ocasiões?
- Você considera importante oferecer línguas estrangeiras na escola? Por quê?
- Você acha importante utilizar atividades lúdicas na sala de aula para crianças?

Para os professores:

- Qual a sua formação?
- Em que ano concluiu a graduação?
- Há quanto tempo você atua como professor?
- Há quanto tempo você atua como professor de inglês?
- Há quanto tempo você atua como professor de inglês para essa faixa etária?
- Para você, o que é lúdico?
- Costuma realizar atividades lúdicas em suas aulas?
- Com que frequência?
- Que tipo de atividades?
- Quais objetivos você visa alcançar com tais atividades?
- Que tipo de atividades estão sendo possíveis de realizar através do ensino remoto?

Para os alunos:

- Qual sua idade?
- Você já estudou inglês nos anos anteriores? Ou fora da escola?
- Se sim (na mesma escola), foi com o mesmo professor?
- Você gosta de aprender inglês? Por quê?
- Qual atividade (se alguma) gosta mais de fazer nas aulas de inglês? Por quê?
- Acha que com esse tipo de atividade fica mais fácil aprender?

Para a observação de aula, elaborei o seguinte instrumento.

Tabela 2 – Planilha de Observação

Data	
Escola	
Nome da professora	
Número de alunas	
Número de alunos	
Idade dos alunos	
Ano	
Hora de início	
Hora de fim	
Ambiente (carteiras, mesinhas, no chão, iluminação, barulho, data show, quadro, livros, cartazes, almofadas, interrupções...).	
A professora fala inglês em aula? Qual sua competência linguística? (instruções/elogios/etc.)	
Postura docente (confiança, entusiasmo, respeito, paciência, controle da aula, disciplina, controle do tempo...).	
Usa livro didático? Outro material?	
Quais atividades foram usadas (descrição de todo o procedimento de aula).	
Reações/receptividade dos alunos (atenção, foco, interesse, agitação, tédio).	
Questão: a professora faz o que diz que faz?	

Fonte: Autora, 2019.

Após a coleta dos dados, analisei os resultados obtidos e os comparei com a bibliografia à luz dos meus objetivos, de forma a descobrir se os professores fazem uso de atividades lúdicas em suas aulas, com que frequência e de que maneira, quais conceitos têm a respeito do lúdico e se há uma boa receptividade por parte dos alunos.

4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Como explicado na seção anterior, fiz um levantamento das escolas estaduais, municipais e particulares de Ensino Fundamental que oferecem a língua inglesa na cidade de Bagé. Esse levantamento foi feito por meio de informações disponíveis na Internet (nos *websites* do Governo Estadual, da Prefeitura de Bagé e das próprias escolas), quando as informações contidas nos websites não eram suficientes, foi através de contatos telefônicos e quando não era atendida, tentava via whatsapp e via email com as escolas da cidade. O resultado dessa coleta de dados pode ser observado nas tabelas a seguir.

A cidade de Bagé dispõe de 20 escolas estaduais, conforme o *website* da Secretaria de Educação do estado do Rio Grande do Sul, mas somente 14 oferecem o Ensino Fundamental:

Tabela 3 - Escolas Estaduais de Ensino Fundamental da cidade de Bagé/RS

Nome da Escola	Ensino	Série/Ano	Línguas Adicionais
Colégio Estadual Waldemar Amoretty Machado	Fundamental / Médio	A partir do 6º ano	Língua Inglesa / Espanhola
E. E. E. B. Professor Justino Costa Quintana	Infantil / Fundamental / Médio	A partir do 6º ano	Língua Inglesa / Espanhola
E. E. E. F. Arthur Damé	Fundamental	A partir do 6º ano e EJA	Língua Inglesa e Espanhola
E. E. E. F. Dr. Arnaldo Farias	Fundamental	A partir do 6º ano	Língua Inglesa / Espanhola
E. E. E. F. Dr. Mário Olive Suñe	Fundamental	A partir do 6º ano	Língua Espanhola
E. E. E. F. Félix Contreiras Rodrigues	Fundamental	A partir do 6º ano	Língua Inglesa / Espanhola
E. E. E. F. Martinho Saraiva	Fundamental	6º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. E. E. F. Monsenhor Constáble Hipólito	Fundamental	6º ao 9º ano	Língua Inglesa
E. E. E. F. Profª Julinha Costa Taborda	Fundamental	6º ao 9º ano	Língua Inglesa
		EJA - Ensino Fundamental - Anos Finais	Língua Espanhola
E. E. E. F. São Judas Tadeu	Fundamental	4º e 5º anos	Não oferece línguas adicionais
E. E. E. F. Senador Getulio Vargas	Fundamental	6º e 7º ano	Língua Espanhola
E. E. E. M. Dr. Luiz Maria Ferraz	Fundamental / Médio	A partir do 6º ano	Língua Inglesa / Espanhola
E. E. E. M. Farroupilha	Fundamental / Médio	6º ao 9º ano 1º ao 3º ano	Língua Inglesa / Espanhola
E. E. E. M. Frei Plácido	Fundamental / Médio	6º ao 9º ano	Língua Inglesa
		1º ao 3º ano	Língua Inglesa / Espanhola

Fonte: Autora, 2019.

Também conforme o *website* da Secretaria de Educação do estado do Rio Grande do Sul, Bagé tem 19 escolas particulares. As cinco escolas que oferecem Ensino Fundamental estão listadas na tabela abaixo:

Tabela 4 - Escolas Particulares de Ensino Fundamental da cidade de Bagé/RS

Nome da Escola	Ensino	Línguas Adicionais
Colégio Franciscano Espírito Santo	Infantil / Fundamental / Médio	Língua Inglesa/ Espanhola
Colégio Nossa Senhora Auxiliadora	Infantil / Fundamental / Médio	Língua Inglesa/ Espanhola
Colégio Presidente Emilio Garrastazu Médici	Infantil / Fundamental / Médio	Língua Inglesa/ Espanhola
Escola de Ensino Fundamental São Benedito	Infantil / Fundamental	Língua Inglesa
Escola Particular de 1º Grau Dr. Vasco da Gama e Silva	Infantil / Fundamental	Língua Inglesa / Espanhola

Fonte: Autora, 2019.

O *website* da Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul aponta ainda que Bagé tem 58 escolas municipais. Dezoito são escolas de Educação Infantil, e as demais são de Ensino Fundamental. A tabela abaixo mostra as 36 escolas da zona urbana da cidade.

Tabela 5 - Escolas Municipais de Ensino Fundamental da zona urbana da cidade de Bagé/RS (continua)

Nome da Escola	Ensino	Línguas Adicionais
E. M. E. F. Antônio Fued Kalil	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Antônio Sá	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. Antenor Gonçalves Pereira	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. Cândido Bastos	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. Darcy Azambuja	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. João Severiano da Fonseca	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. João Thiago do Patrocínio	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. Nicanor Pena	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. Penna	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Dr. Telmo Candiota da Rosa	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Fundação Bidart	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Gabriela Mistral	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. General Emílio Luiz Mallet	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. José Otávio Gonçalves	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Kalil A. Kalil	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Mal. José de Abreu	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Mal. Mascarenhas de Moraes	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Manoela Teitelroit	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Nossa Senhora das Graças	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Padre Edgar Aquino Rocha	1º ao 5º ano	Não oferece línguas adicionais
E. M. E. F. Padre Germano	1º ao 9º ano	Língua Espanhola

Tabela 5 - Escolas Municipais de Ensino Fundamental da zona urbana da cidade de Bagé/RS (continuação)

Nome da Escola	Ensino	Línguas Adicionais
E. M. E. F. Paulo Freire	Pré-escola ao 5º ano	Não oferece línguas adicionais
E. M. E. F. Pérola Gonçalves	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Prof. Manoel Aribeu Monteiro	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Prof. Miranda	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Prof. Peri Coronel	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Profª Creusa Brito Giorgis	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Profª Maria de Lourdes Machado Molina	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Profª Reny da Rosa Collares	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Roberto Madureira Burns	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Santos Dumont	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. São Pedro	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Téo Vaz Obino	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Tupy Silveira	Educação Infantil	Não oferece línguas adicionais
E. M. E. F. Vereador Carlos Mario Mércio da Silveira	1º ao 9º ano	Língua Espanhola
E. M. E. F. Visconde Ribeiro de Magalhães	Pré- escola / 1º ao 4º ano	Não oferece línguas adicionais

Fonte: Autora, 2019

Como se pode ver nas tabelas acima, todas as cinco escolas particulares oferecem língua inglesa em seu currículo. Entre as 14 escolas estaduais, 10 oferecem a língua inglesa, mas somente a partir do 6º ano do Ensino Fundamental. No caso das escolas municipais, nenhuma oferece língua inglesa. Como meu objetivo era a entrevista e a observação de aula naquelas escolas que oferecem língua inglesa até o 5º ano do Ensino Fundamental, meu *corpus* de investigação reduziu-se às cinco escolas particulares que oferecem língua inglesa para crianças a partir de 4 anos de idade, Colégio Franciscano Espírito Santo, Colégio Nossa Senhora Auxiliadora, Colégio Presidente Emílio Garrastazú Médici, Escola de Ensino Fundamental São Benedito e Escola Particular de 1º Grau Dr. Vasco da Gama e Silva.

Entrei em contato com os diretores das respectivas escolas e solicitei as entrevistas por meio remoto, pois, como mencionado, o início do ano de 2020 foi afetado pelas medidas de contenção da pandemia do Covid-19, o que impossibilitou as observações de sala de aula, pois as aulas passaram a ser remotas. Ao entrar em contato, via telefone, com as cinco escolas, todas se prontificaram a responder os questionários. Para três escolas, enviei as perguntas por e-mail. Em uma delas, levei uma carta de apresentação e os questionários impressos, entregues

diretamente na secretaria. E na quinta escola, as perguntas foram enviadas via WhatsApp. Dos cinco diretores/coordenadores e cinco professores que receberam o questionário, apenas uma professora respondeu. Possivelmente, os demais professores e diretores não tenham respondido devido à reorganização de seus trabalhos e carga horária diferenciada no período de pandemia. Portanto, a discussão e análise de dados aqui apresentados baseiam-se nas respostas dessa única professora que retornou à pesquisa enviada.

As primeiras perguntas do questionário destinavam-se a conhecer a professora. Ela informou que se formou há oito anos no curso Normal, graduou-se em Letras – Português/Inglês há cinco anos e fez mestrado na área há dois anos. Atua como professora de inglês há cinco anos e, na educação infantil, leciona língua inglesa há quatro anos e, há três anos, leciona inglês também para o 1º ano do ensino fundamental.

A pergunta seguinte foi: Para você, o que é lúdico? A professora respondeu: “Para mim, o lúdico tem a ver com as emoções, com o brincar e com muita diversão. O lúdico, para mim, é quando o aluno está envolvido nas atividades e nas brincadeiras através de seus sentidos, de seus movimentos e de suas potencialidades.” Percebe-se, pela resposta, que a professora está alinhada com os conceitos de lúdico levantados neste trabalho. A professora afirmou que, em todas as suas aulas, usa atividades lúdicas e que, para ela, “aula para crianças sem o lúdico dificilmente cumprirá seus objetivos”, o que está plenamente de acordo com a afirmação de Rosa e Nisio (1999, p. 41), mencionada anteriormente:

A ludicidade é o único método capaz de promover a alegria, a atração e o engajamento da criança com o conteúdo proposto, atingindo integralmente os objetivos do conhecimento, da afetividade e do desenvolvimento sensório-motor

Foi questionado também quais atividades lúdicas ela utilizava em sala de aula e quais objetivos visava alcançar com tais atividades. A professora respondeu que utiliza atividades interessantes condizentes com as faixas etárias dos alunos, como música, vídeos, jogos, brincadeiras, desafios e atividades de arte (condizentes com as atividades lúdicas citadas pelos autores pesquisados e pelo RCG). Seu objetivo é despertar a curiosidade dos alunos em aprender e possibilitar que, através de tais

atividades, eles se sintam à vontade e confiantes com a língua inglesa, para que possam desenvolver habilidades na língua como a audição e a fala.

Quanto ao ensino remoto, a professora informou que, como já utilizava bastante tecnologia em suas aulas, o ensino remoto se deu de forma similar, através de músicas, vídeos, jogos e atividades de compreensão auditiva e fala, e que ela vem adaptando as brincadeiras de contato físico, já que grande parte das atividades lúdicas necessitam de interação, para o ensino remoto, solicitando que alguém da família auxilie, como dançar ou brincar junto com a criança.

Pode-se perceber, pelas respostas da professora entrevistada, que ela acredita que o uso de atividades lúdicas é importante e se faz necessário em sala de aula para o ensino de crianças. Ela entende que o lúdico auxilia na aprendizagem da língua inglesa porque faz com que o aluno aprenda brincando e se sinta confortável e confiante diante de outro idioma por meio de atividades como brincadeiras, músicas, jogos, etc.. A professora também deixou claro que o ensino remoto não impediu o uso dessas atividades, embora tenha sido necessário fazer algumas adaptações, o que comprova sua confiança nesse tipo de atividade para o ensino de crianças.

Infelizmente, os demais professores e diretores/coordenadores consultados não se manifestaram, mas a professora que respondeu à pesquisa demonstrou claramente seu alinhamento com a literatura da área e com o RCG (2018), que valoriza o lúdico como meio legítimo de aprendizagem das crianças. Vale ressaltar também que essa professora tem formação na área e continuou seus estudos por meio da pós-graduação, o que pode explicar, pelo menos em parte, seu interesse em participar da presente pesquisa.

Por fim, considerando que esta pesquisa foi feita em uma cidade com mais 100 mil habitantes, é surpreendente constatar que somente cinco escolas particulares (e nenhuma pública) investiram no ensino de inglês para crianças antes do 6º ano, aproveitando essa janela de oportunidade para o aprendizado de uma língua adicional. Entretanto, cabe destacar, como ponto positivo da escola participante, a escolha por uma professora com ótima formação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho de conclusão de curso, me foi permitido conhecer mais sobre os métodos de ensino de Língua Inglesa, principalmente sobre aqueles que envolvem atividades lúdicas, e isto, com certeza, contribuiu para a minha formação e, futuramente, irá me auxiliar na docência.

Minhas indagações iniciais eram: Os professores fazem uso de atividades lúdicas? Quando esses recursos são utilizados? De que forma e com que frequência os professores fazem uso de atividades lúdicas? Quais conceitos têm acerca do lúdico? O uso de brincadeiras, contação de histórias, jogos, música, poesia, entre outros, realmente estimula e facilita a aprendizagem de uma língua adicional por crianças, na concepção dos próprios professores? Meu objetivo era investigar, através de questionários e observações, o uso de atividades lúdicas por professores de inglês para crianças até o quinto ano do Ensino Fundamental em escolas públicas e particulares da cidade de Bagé/RS.

Posso dizer que meus objetivos foram parcialmente alcançados, pois, com a suspensão das aulas presenciais devido à pandemia do Covid-19, não pude realizar observações em sala de aula e entrevistar os alunos. Também não foi possível realizar entrevistas presenciais com diretores e professores, os questionários precisaram ser enviados por e-mail, WhatsApp ou deixados impressos na secretaria. Foram, ao total, cinco questionários para diretores e cinco questionários para professores. Desses, obtive retorno de somente uma professora. Através da análise das respostas desse questionário, pude fazer uma comparação entre o que pesquisei, e acredito, sobre o uso do lúdico, mas não foi possível realizar uma análise comparativa com outros professores, nem saber o que os diretores de escola pensam sobre o uso do lúdico nas aulas de idiomas.

O que consegui apurar foi que a professora entrevistada acredita e faz uso de atividades lúdicas, pois as considera importantes e acredita que tais atividades se fazem necessárias em sala de aula para o ensino de crianças, uma vez que auxiliam na aprendizagem da língua inglesa, fazendo com que os alunos aprendam brincando e se sintam confortáveis e confiantes diante de outro idioma. A posição da professora entrevistada vai ao encontro daquilo que acredito, ou seja, que o lúdico é uma ferramenta essencial para o ensino de idiomas para crianças, desde que as

atividades sejam muito bem elaboradas e condizentes com a faixa etária dos alunos. Lúdico não é somente brincar, é aprender brincando.

Espero que este trabalho venha a contribuir de alguma forma com o ensino de línguas e que consiga auxiliar professores que venham a ter acesso a este texto, pois estou convencida de que o uso de atividades lúdicas é fundamental no ensino de línguas adicionais para crianças.

REFERÊNCIAS

- BIALYSTOK, Ellen; CRAIK, Fergus I. M; LUK Gigi. Bilingualism: Consequences for Mind and Brain. **Trends Cogn Sci**, v.16, n.4, p. 240-250, abril 2012. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3322418/?utm_source=blog&utm_campaign=rc_blogpost. Acesso em: 13 nov. 2020.
- BREWSTER, Jean; ELLIS, Gail; GIRARD, Denis. **The Primary English Teacher's Guide**. England: Penguin, 2002.
- CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. Institui o Referencial Curricular Gaúcho. **Resolução** nº 345 de 12 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://esteiocme.blogspot.com/2018/12/resolucao-n-345-de-12-de-dezembro-de.html#:~:text=A%20Resolu%C3%A7%C3%A3o%20N%C2%BA%20345%2F2018,dever%C3%A1%20ser%20respeitado%20obrigatoriamente%20ao>. Acesso em: 10 de agosto de 2020.
- FERRARI, Márcio. Grandes pensadores. **Revista Nova Escola**. Editora Abril, 2003.
- HOUSE, Susan. **An Introduction to Teaching English to Children**. London: Richmond, 1997.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brinquedo e Brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais. *In*: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- LÚDICO. *In*: DICIO, Dicionário da Língua Portuguesa. Lisboa: **Priberam** Informática, 1998. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/l%C3%BAdico>. Acesso em: 17 nov. 2019.
- RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. **Referencial Curricular Gaúcho**. Porto alegre, 2018. Disponível em: <http://curriculo.educacao.rs.gov.br/Sobre/Index>. Acesso em: 10 Agosto 2020.
- ROSA, Adriana P.; NISIO, Josiane Di. **Atividades Lúdicas: sua importância na alfabetização**. Curitiba: Juruá, 1999.
- ROTH, Geneviev. **Teaching Very Young Children: pre-school and early primary**. London: Richmond, 1998.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.