Ludicidade no Ensino de Língua Inglesa

Alezi de Oliveira Bezerra[1], Tiago Marques Macêdo[2], Luciana de Freitas Bernardo[3]

[1]Estudante do Curso Informática Integrado. Bolsista CNPq - IFRN. e-mail: alezi06@hotmail.com
[2]Estudante do Curso Informática Integrado. Bolsista CNPq - IFRN. e-mail: tiago.marquesmacedo@gmail.com
[3]Professora de Língua Inglesa.Orientadora desse projeto - IFRN. luciana.bernardo@ifrn.edu.br

Resumo: No processo de ensino de um idioma estrangeiro existem várias dificuldades, e, uma delas é a desmotivação do educando. Nesse contexto, cabe ao educador buscar uma alternativa de ensino que integre prazer e aprendizado. Na tentativa de promover no aluno o desejo pelo conhecimento faz-se uso do elemento lúdico. As atividades aqui propostas foram realizadas na Escola Estadual Antônio Gomes na cidade de João Câmara-RN, em uma turma de 1ª Série do ensino médio, no decorrer do processo foi utilizado material confeccionado por nós mesmos com a ajuda da professora Luciana Bernardo. As atividades foram centradas no vocabulário, abordando com os alunos não a tradução, mas, o significado. Com o significado os alunos não tem limite de usar a palavra apenas em um caso, mas, em várias situações, tanto na comunicação oral quanto na escrita. O professor deve ver o aluno como um parceiro no processo de ensino-aprendizagem, deve levar o aluno a ir além, deve mostrar os caminhos para que o educando escolha qual o mais vantajoso para ele.

Palavras–chave: Inglês, Ludicidade, Inovação, Aprendizagem, Motivação

1. INTRODUÇÃO

Os educadores trabalham com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos em determinada área, porém, enfrentam várias as dificuldades, entre elas, e, uma das principais causas do fracasso individual de cada aluno, está a desmotivação. Um aluno com dificuldade de aprendizagem, com muito esforço consegue aprender, porém um aluno desmotivado, mesmo que à força, não aprenderá satisfatoriamente. É necessário um meio de tornar o aprendizado mais prazeroso.

Como diz Philippe Perenoud, sociólogo suíço especialista em práticas pedagógicas e instituições de ensino:

> Competências em educação é a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos – como saberes, habilidades e informações – para solucionar com pertinência e eficácia uma série de situações. Nova Escola Online (2000).

Como dito acima é exigido do professor competência para lidar com várias situações, e, entre elas está a desmotivação pessoal do aluno.

No processo do ensino-aprendizagem de língua inglesa, o professor deve observar o clima na aula e ter a atitude de frequentemente fazer modificação dos métodos pedagógicos e buscar materiais de ensino inovadores, que facilitem ao aluno transpor os desafios ligados ao ensino de um novo idioma. Cabe ao professor resolver problemas como baixa autoestima, que é o que faz com que muitos alunos se omitam no esforço pelo aprendizado. (Almeida Filho).

No objetivo de estimular os alunos a se envolverem com o aprendizado foram propostas atividades que abordassem o conteúdo não de forma tradicional, mas, com ludicidade, provocando nos alunos mais desejo pela atividade, e consequentemente, ocorre o aprendizado. Mesmo que despercebido pelo aluno, o conteúdo é fixado por meio das atividades lúdicas.

"O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e a vida, o princípio de toda a descoberta e toda a criação" (Santo Agostinho).

ISBN 978-85-62830-10-5
VII CONNEPI©2012

"As atividades lúdicas têm o poder sobre o aluno por facilitar tanto o progresso de sua personalidade, como o progresso de casa uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Desse modo, percebe-se a importância da ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre os alunos e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados e consequentemente haja uma maior assimilação do que é estudado".(Nogueira).

A sala deve ter um ambiente prazeroso, não um ambiente de apenas cobranças e obrigações, tem que possibilitar ao aluno desenvolver as habilidades de mais do que uma maneira, o aluno escolhe o que ele acha melhor. O professor tem a função de ser o facilitador do ensino e não uma barreira entre o aluno e o conhecimento

2. MATERIAL E MÉTODOS

A primeira aula, começou com a exposição de como seriam as atividades no decorrer do projeto, falei que iriamos utilizar músicas vídeos, jogos entre outros diversos recursos mais tradicionais, mostrei que os jogos, a música, o vídeo, o lúdico em geral é uma ótima ferramenta à ser usada no aprendizado de idiomas.

Após a apresentação do projeto foi aplicado um pequeno questionário para medir o nível dos alunos antes das atividades, foi um pequeno teste com 4 questões com uma questão de vocabulário, uma questão sobre o "Simple Present", uma questão sobre o verbo "To Be", e, uma questão sobre conhecimentos em inglês de uma forma geral.

Depois desse pequeno teste começou com a atividade propriamente dita, o jogo e suas regras foram apresentados aos alunos, e, em primeiro momento fiz uma demonstração, depois a turma foi dividida em vários grupos de 4 alunos e foi distribuído para cada grupo um kit com 4 cartões 1 tabuleiro e 1 dado.

O objetivo do jogo é aumentar o conhecimento dos alunos sobre substantivos, concretos em sua maioria. A atividade consiste em um jogo de tabuleiro, com o tabuleiro no estilo do Monopoly, a trilha do tabuleiro é dividida em várias células, cada célula é correspondente a uma determinada cor, além do tabuleiro o jogo contém um dado e 4 cartões de cores diferentes a ser divididos entre os 4 jogadores. Cada cartão contém vários, substantivos, associados a sua respectiva imagem, e, cada um contém palavras diferentes. Para início do jogo, cada jogador deve ter em mãos um cartão, uma folha de caderno marcando a pontuação de 30 pontos e um peão para marcar a posição do jogador no tabuleiro. Decidida a ordem dos jogadores, o jogador "A" joga o dado e avança o número de casas sorteado, caso a casa na qual ele pare tenha a mesma cor de seu cartão, nada a fazer, caso contrário, o jogador possuinte do cartão correspondente a casa anotará na folha de caderno uma das palavras de seu cartão e solicitará que o jogador "A" que fale ou escreva a sua tradução, caso o jogador "A" acerte, ele recebe do jogador dono da casa 3 pontos, caso ele erre, o dono da casa recebe 3 pontos e fala a tradução da palavra para os outros jogadores. Um a um os jogadores vão jogando e fazendo e respondendo perguntas, após cada jogador percorrer o tabuleiro uma vez, o jogo acaba.

A princípio os alunos ficaram um pouco inquietos, mas a atividade decorreu muito bem, ao final do jogo os alunos aprenderam além das palavras de seu cartão, muitas outras palavras dos cartões dos seus companheiros de grupo.

A segunda atividade teve uma abordagem mais tradicional, não abordou o aspecto lúdico, porém mesmo não tendo o lúdico como base principal, a atividade ainda usou a ludicidade em segundo plano dentro da proposta da aula.

A atividade visou aprimorar o conhecimento dos alunos sobre as relações de parentesco e também revisar o "Possessive Case" que os alunos já estudaram no ensino fundamental.

Primeiramente foi distribuído com os alunos uma folha com a árvore genealógica da família Simpson, o que ajudou os alunos a fixar as relações de parentesco pois a maioria já conhecia os Simpsons.

Começamos mostrando como exemplo de família "Os Simpsons" e com esse exemplo mostramos aos estudantes cada relação de parentesco exemplificando com os personagens da família, após isso expliquei que eles deviam produzir frases no "Simple Present" para relacionar as pessoas da família Simpson, e, em todas as frases fazer uso do "Possessive Case" relacionando os personagens não apenas tendo como peça central "Homer" como estava feito na folha que eles receberam, mas também, a partir desse exemplo usar outro personagem como principal e escrever frases das relações dele com os outros membros da família.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo desse projeto foi fazer com que o aluno tenha mais motivação para se envolver na aula, usando o recurso lúdico foi mostrado que a aula pode ser diferente. O professor deve não apenas fazer cobranças e forçar os alunos a aprenderem de uma maneira exclusiva, mas, mostrar aos alunos os caminhos e deixa-los escolher qual o mais vantajoso.

. Os PCNs (1998, p. 29) afirmam que:

> O currículo, enquanto instrumentação da cidadania democrática, deve contemplar conteúdos e estratégias de aprendizagem que capacitem o ser humano para a realização de atividades nos três domínios da ação humana: a vida em sociedade, a atividade produtiva e a experiência subjetiva, visando à integração de homens e mulheres no tríplice universo das relações políticas, do trabalho e da simbolização subjetiva.

Essa é a proposta da ludicidade, facilitar o ensino e as relações entre o aluno e o professor e entre eles mesmos.

"Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexão e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento." (Nogueira).

Os PCNs (1998, p.153), estabelecem as competências e habilidades a serem desenvolvidas em Língua Estrangeira Moderna:

• Representação e comunicação
• Escolher o registro adequado à situação na qual se processa a comunicação e o vocábulo que melhor reflita a idéia que pretende comunicar.
• Utilizar os mecanismos de coerência e coesão na produção oral e/ ou escrita.
• Utilizar as estratégias verbais e não-verbais para compensar as falhas, favorecer a efetiva comunicação e alcançar o efeito pretendido em situações de produção e leitura.
• Conhecer e usar as Línguas Estrangeiras Modernas como instrumento de acesso a informações a outras culturas e grupos sociais.
• Investigação e compreensão
• Compreender de que forma determinada expressão pode ser interpretada em razão de aspectos sociais e/ ou culturais.
• Analisar os recursos expressivos da linguagem verbal, relacionando textos/contextos mediante a natureza, função, organização, estrutura, de acordo com as condições de produção/recepção

(intenção, época, local, interlocutores participantes da criação e propagação de idéias e escolhas, tecnologias disponíveis).

• Contextualização sociocultural.

• Saber distinguir as variantes linguísticas.

• Compreender em que medida os enunciados refletem a forma de ser, pensar, agir e sentir de quem os produz.

O que o projeto tentou transmitir aos alunos foi um jeito diferente de aprender a Língua Inglesa, tendo o diferencial como foco, mas, sem perder os valores fundamentais e as competências e habilidades requisitadas pelos PCNs.

6. CONCLUSÕES

Ao fim deste projeto nota-se que o professor tem papel fundamental na motivação do aluno e na participação dele na sala de aula.

Para que o aprendizado ocorra de forma correta aluno deve ser tratado como parceiro e não como dependente do professor.

A sala deve ter um ambiente prazeroso e apto ao ensino, à participação, à interação entre os alunos e o professor, e, sobretudo, um ambiente de motivação.

A ludicidade é um recurso que, apesar de pouco trabalhado, têm muito a oferecer aos professores de Língua Inglesa e de todos os demais idiomas.

Os alunos devem estar envolvidos pelo desejo de aprender, pois sem ele o conhecimento não é absorvido de forma satisfatória.

No ambiente da escola, o aluno não pode ser forçado a aprender. O desejo de aprender deve ser despertado no aluno, cabe ao professor lidar com situações e desenvolver técnicas para que os alunos tenham mais desejo de adquirir conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao CNPQ, que apoiou e financiou essa pesquisa.

Gostaria de agradecer a minha família, que me apoiou no decorrer dessa pesquisa, sempre me incentivou a ir além, devo agradecer a quem me ensinou a não crer em limites, tenho que admitir sem eles eu não seria a metade do que sou hoje. Tenho que agradecer também ao meu parceiro de trabalho Tiago Marques Macêdo que sempre me acompanhou no decorrer do processo na sala e sempre me ajudou na confecção das atividades.

Outra pessoa que merece agradecimento é a professora Luciana de Freitas Bernardo que acolheu esse projeto e sempre nos orientou a como elaborar as atividades e também ajudou na elaboração desse artigo.

E para finalizar eu não poderia deixar de agradecer ao meu grande amigo Caio Gustavo que foi quem veio com a ideia de pesquisar sobre a ludicidade na sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, J.C.P. **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Campinas: Pontes, 1998.

BOSWOOD, T. (1997). **New Ways of Using Computers in Language Teaching (New Ways in Tesol Series II)**, California: Teachers of English to Speakers of Other Languages.

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília :MEC/SEF, 1998.

HARMER, J. **How to teach English**. Essex: Pearson-Longman,2007.

LARSEN-FREEMAN, D. **Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis**. Cambridge: Cambridge University Press , 1986.

NUNAN, D. **Language Teaching Methodology**. London: Prentice Hall International, 1991.

NUNAN, D. **Research Methods in Language Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

RINVOLUCRI, M. **Grammar Games**. Londres: Cambridge,1985

NOGUEIRA, Z.P. **Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua inglesa.** Disponível em: < http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/967-4.pdf> Acesso em: 25 ago 2012