

ARTIGO ORIGINAL

“Criança pequenininha aprende brincando”: compreensões e concretizações do lúdico por professores de inglês para crianças

“Little children learn by playing”: English teachers' understandings and accomplishments of playful activities for school-aged children

Emanuelle Avelar Gomes Costa¹, Rita de Cássia Barbirato²

1 Universidade Federal de São Carlos - manu_avelar@hotmail.com

2 Universidade Federal de São Carlos - ritabarbi.m@gmail.com

Como citar o artigo.

COSTA, E. A.G.; BARBIRATO, R. C. "Criança pequenininha aprende brincando": compreensões e concretizações do lúdico por professores de inglês para crianças. *Revista Horizontes de Linguística Aplicada*, ano 22, n. 1, p. AG2, 2023.

Resumo

Este artigo apresenta um recorte da dissertação *Experiências de ensinar inglês para crianças na escola pública: olhares e percepções sobre a prática do professor* (2020), que teve como objetivo principal investigar de que forma as aulas de Língua Inglesa (LI) para o Ensino Fundamental I (EFI) nas escolas públicas pesquisadas se caracterizavam. A pesquisa foi realizada em escolas públicas de dois municípios do interior do estado de São Paulo, observando como os professores têm desempenhado o seu fazer pedagógico, desde o planejamento de suas atividades até o seu desenvolvimento em classe. Nesse recorte, discutiremos acerca de uma das características presentes nas aulas de Língua Inglesa para Crianças (LIC), apontadas pelos próprios professores pesquisados, a ludicidade. Observamos como tal característica era abordada durante a realização das atividades nas aulas desses professores. Os resultados evidenciaram o quanto a ludicidade pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem da LI por crianças, desde que esteja bem vinculada ao ensino da LI.

Palavras-chave: Ludicidade. Inglês. Crianças.

Abstract

This article presents part of a dissertation study that had as its main objective to investigate how English Language classes in the elementary schools researched were characterized. The research was carried out in public schools in two cities located in São Paulo state. Observations on how teachers performed their pedagogical work, from the planning of their activities to their development in class were performed. In this article we will discuss about playfulness, mentioned by teachers themselves as one of the characteristics present in English classes for children. We observed how playfulness was approached during the activities applied during data collection. The results showed that playing may contribute to the process of teaching and learning, as long as these types of activities are well linked to English teaching.

Keywords: Playfulness. English. Children.

Apoio financeiro. Não houve.

Recebido em: 28 Nov. 2022. Revisões requeridas em: 01 Mar 2023. Aceito em: 18 Mar 2023.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial No Derivative, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais, sem alterações e que o trabalho original seja corretamente citado.



1 INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Estrangeira para Crianças (LEC) tem sido muito presente e vem ganhando espaço na Educação Infantil, tanto no Brasil quanto em proporção mundial (ROCHA, 2008; MILLER *et. al.*, 2019), e principalmente a Língua Inglesa (LI), tendo em vista o seu status atual. Com essa busca crescente pela aprendizagem de Língua Inglesa para Crianças (LIC), aumentam também as ofertas desse ensino, gerando, conseqüentemente, a necessidade de se investigar como esse processo tem sido desenvolvido no contexto infantil.

Segundo Tonelli, Pádua e Oliveira (2017), as pesquisas na área de Linguística Aplicada (LA), em que se inserem as discussões sobre ensino e aprendizagem de línguas para crianças, têm crescido de modo considerável. No entanto, embora o número de pesquisas tenha aumentado, ainda não se esgotou o seu potencial investigativo por ser um contexto novo e em desenvolvimento no cenário nacional, tendo ainda muito espaço para discussão e, por conseguinte, necessidade de mais estudos (RAIZER; YOKOTA, 2016). Considerando essa demanda, este estudo pretende contribuir para a área de ensino de LEC, mais especificamente para a compreensão sobre a elaboração de atividades lúdicas no ensino de LI para crianças.

Desenvolvemos esta pesquisa de cunho etnográfico com professores que atuam em salas de aula do 3º ano do Ensino Fundamental Infantil (EFI), em três diferentes escolas estaduais do interior do estado de São Paulo. Os professores das escolas 1, 2 e 3 receberam os codinomes "Carla", "Edgar" e "Guilherme", respectivamente, conforme escolha das pesquisadoras, para manter o anonimato. Para cada professor, foram observadas três aulas de um mesmo bimestre. Nem todas as observações foram feitas em aulas em sequenciadas, devido as divergências quanto ao calendário escolar e agenda da pesquisadora. Os tópicos abordados pelos professores durante as aulas observadas podem ser visualizados no Quadro 1, a seguir.

Quadro 1. Tópicos trabalhos nas aulas observadas.

	Aula 1	Aula 2	Aula 3
Carla	Projeto Vida Marinha	Projeto Vida Marinha	Projeto Vida Marinha
Edgar	<i>Clothes</i>	<i>Halloween</i>	<i>Halloween</i>
Guilherme	<i>Halloween</i>	<i>Halloween</i>	<i>Halloween</i>

Fonte: Elaboração das autoras.

Na coleta e geração de dados utilizamos diferentes instrumentos, foram eles: entrevista semiestruturada, gravações de áudio e notas de campo. A escolha pela utilização de variados instrumentos de pesquisa fundamenta-se pelo princípio da triangulação. De acordo Cohen e Manion (1981, *apud* ROCHA, 2006, p. 43), os múltiplos olhares e ângulos sobre o mesmo fato contribuem para uma visão mais ampla, justa e análoga à realidade, gerando uma melhor compreensão sobre o fenômeno estudado.

Em nosso país, apesar de não haver obrigatoriedade para o ensino de Língua Estrangeira (LE) no EFI, muitas escolas particulares e públicas já têm incorporado a disciplina às suas grades curriculares desde a Educação Infantil com o intuito de atender às demandas contemporâneas, além dos cursos de idiomas que também já se dedicam a esse público. Essa ausência de diretrizes para o exercício desse processo de ensino/aprendizagem contribui para algumas dificuldades, como por exemplo, para a área de formação de professores para o ensino de LIC, elaboração de currículo e de materiais didáticos, entre outros.

Diante dessa realidade, tivemos a nossa atenção despertada para compreender como os profissionais de diferentes escolas do estado de São Paulo têm ensinado mediante as

circunstâncias desafiadoras que a disciplina enfrenta¹. Neste artigo, iremos discorrer sobre a importância do lúdico nas aulas de LIC. Apresentaremos os dados em relação a esse aspecto nas aulas dos professores pesquisados, destacando qual a compreensão dos professores sobre o lúdico e como eles têm trabalhado esse aspecto em suas aulas.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA SALA DE AULA

O lúdico é uma ferramenta de ensino importante para o contexto infantil. A palavra "lúdico" origina-se do latim *ludus*, cujo significado está associado ao brincar, à ideia de jogo e divertimento (ROLOFF, 2009). Santos (2010, p. 18) ainda acrescenta à palavra o sentido de "ilusão" e "simulação", ou seja, "atos que envolvem a imaginação, o sonho e as capacidades de compreensão e desenvolvimento da criança". Assim sendo, além da possibilidade de divertimento e recreação, o lúdico pode contribuir para o processo de aprendizagem em diferentes áreas e para o desenvolvimento físico, emocional e cognitivo do ser humano (RUFINO, 2014).

Vygotsky (1984) salienta que por meio da interação com atividades que envolvem a imaginação e os brinquedos, a criança se desenvolve cognitivamente, já que essas situações propiciam o pensamento abstrato. Deste modo, percebemos que o lúdico está atrelado de maneira intrínseca ao processo de ensino e aprendizagem, podendo ser um aliado facilitador e motivador no espaço da sala de aula, já que pode ser um estímulo para o desenvolvimento de habilidades, interação social e criatividade da criança.

Para Roloff (2009, p. 1-2), o lúdico pode atuar na sala de aula como

[...] integrador e facilitador da aprendizagem [...] que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e autoestima; explora a criatividade e, ainda, permite extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom.

Portanto, a ludicidade pode acontecer através de atividades que incluam o estímulo à criatividade e dinamismo de modo que ocorram interações e intercâmbio de conhecimento e afetividade de maneira divertida e descontraída (RUFINO, 2014). Os professores que promovem atividades de caráter lúdico podem criar um ambiente mais feliz, tornando as aulas mais agradáveis, atrativas e significativas às crianças. Barbosa e Freitas (2006, p. 26) ressaltam que "[...] a aprendizagem significativa desencadeia modificações de comportamento e contribui para a utilização do que é aprendido em diferentes situações". Assim, é importante que o professor reconheça a relevância dessas atividades para o desenvolvimento da criança e as inclua em seu planejamento (SANTOS, 2010). Porém, é necessário salientar que a inclusão de jogos e brincadeiras durante as aulas deve ter objetivos bem traçados e um planejamento minucioso para que não se perca o rumo da aula.

Roloff (2009) destaca que as atividades lúdicas precisam abordar os conteúdos de modo que o aprendente não apenas brinque, mas também tenha acesso a novos conhecimentos. Quando o objetivo da atividade lúdica é estimular e propiciar a aprendizagem, aflora um ensino produtivo que desenvolve no aluno o desejo por novos conhecimentos, tornando-o um ser ativo no seu processo de aprendizagem (RUFINO, 2014).

As atividades lúdicas devem contribuir para o desenvolvimento da imaginação e "[...] transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem". (MARTINS, 2015, p. 12). Segundo Campos (1989), o lúdico pode ser considerado um fator motivante para qualquer aula. No que tange à LI, quando esta é apresentada de maneira divertida às crianças, elas se sentem mais estimuladas no seu processo de aprendizagem, além de direcionarem o foco por mais tempo às atividades. As aulas lúdicas também contribuem para que a criança lance novos olhares à disciplina e ressignifique o seu aprendizado (MARTINS, 2015).

¹ Explicitamos os desafios anteriormente, ou seja, a falta de formação adequada de professores, dificuldades para elaboração de materiais didáticos (grande maioria das escolas públicas não disponibilizam materiais didáticos para a disciplina de LI nas séries iniciais do Ensino Fundamental).

Santos (2010) afirma que o repertório lúdico voltado às crianças é bem amplo e diverso. Para Lima (1992), não existe conteúdo para crianças que não possa ser ensinado por meio de uma brincadeira. Porém, as escolhas das atividades precisam ser criteriosas e devem corresponder a cada nível e faixa etária, respectivamente. Desta forma, o resultado poderá ser satisfatório e o objetivo, alcançado (RUFINO, 2014).

As brincadeiras, jogos, músicas, brinquedos, dramatizações, entre outros, são exemplos de atividades em que se pode explorar o lúdico na sala de aula com crianças. De acordo com Barata (1995), citado por Santos (2010, p. 19),

[...] é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que elas assumem. É através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

Em relação ao ensino de línguas estrangeiras, mais especificamente a LI, que é o foco deste trabalho, o lúdico deve estar atrelado à prática do professor, visto que pode transformar a maneira como a criança enxerga a LI. Inicialmente, o inglês pode parecer distante para a criança, uma vez que no Brasil, para a maioria delas, o inglês não faz parte de seus cotidianos, porém, as brincadeiras podem ser uma das formas de se *aproximar/ressignificar* o aprendizado de LIC. Na próxima seção, são apresentadas as compreensões dos professores participantes da pesquisa acerca do lúdico e como eles utilizam a ferramenta em suas aulas de LIC.

3 O LÚDICO: COMPREENSÕES E CONCRETIZAÇÕES DOS PROFESSORES PARTICIPANTES

Na seção anterior, vimos que além de a ludicidade estar intimamente atrelada ao processo de ensino e aprendizagem na infância, ela é relevante para o processo de ensino e aprendizagem de LIC, pois contribui para o uso significativo da LE com propósitos comunicativos.

Portanto, é importante verificar quais atividades os professores têm considerado lúdicas, e como essas atividades são desenvolvidas em sala de aula. Os participantes desta pesquisa salientaram a importância das atividades lúdicas para o processo de ensino e aprendizagem de LIC. No Quadro 2, apresentamos, de forma resumida, um demonstrativo sobre a utilização do lúdico em sala de aula. Ao longo do texto, apresentaremos os apontamentos dos professores em relação ao emprego do lúdico nas aulas, destacando quais atividades eles consideram compor essa classificação e quais delas foram desenvolvidas durante as aulas. Inicialmente, apresentaremos os contextos e formações dos professores participantes; em seguida, serão expostos os dados coletados na entrevista e observações das aulas da professora Carla; depois analisaremos os dados do professor Edgar; e, por fim, examinaremos os dados referentes às aulas e entrevista do professor Guilherme.

Quadro 2. Demonstrativo sobre a utilização do lúdico em sala de aula.

	Carla	Edgar	Guilherme
Justifica o uso da atividade lúdica	Sim	Não	Não
Recursos utilizados	Puppets, música e dança.	Mystery box, hangman, e trick or treat.	“Qual é o desenho?” e gato-mia.

Quando?	A professora sempre canta a música e faz a coreografia com as crianças quando explica as etapas da atividade de confecção dos puppets e ao final das aulas. Atividade de confecção dos puppets foi proposta desde a primeira aula.	Os recursos apresentados foram utilizados na segunda aula observada. O professor iniciou a aula com a mystery box e trick or treat. Na sequência fez o hangman.	"Qual é o desenho?" foi a atividade realizada na primeira aula, logo após a apresentação do tema halloween. A brincadeira gato mia foi observada na primeira aula, poucos minutos antes do encerramento.
Finalidade	A professora sempre canta e faz gestos para lembrar a pronúncia às crianças. Os puppets foram propostos para encenarem a letra da canção "Baby Shark".	Revisar o vocabulário apresentado. Apresentar o jogo e trick or treat para as crianças.	"Qual é o desenho"? foi utilizada para revisar os nomes dos costumes apresentados. Na brincadeira gato mia os nomes dos costumes também foram revisados.

Fonte: Elaboração das autoras.

Os três professores participantes lecionam em escolas do interior do estado de São Paulo. A professora Carla é graduada em Letras (Português-Inglês). Atua em uma escola de Campo e leciona a LI nos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental. Atua como professora de LI há 18 anos e leciona inglês para crianças na escola em que ocorreu esta pesquisa há cinco anos. O professor Edgar é graduado em Letras desde 2008 e leciona em uma escola de zona urbana. Atua como professor do Ensino Fundamental e Médio há 12 anos, mas, especificamente com crianças, atua há dois anos. O professor Guilherme também leciona em uma escola de zona urbana; é licenciado em Letras desde 2014. Ensina a LI há quatro anos exclusivamente para crianças; leciona há apenas nove meses.

A professora Carla destacou a importância da inclusão do lúdico em suas aulas de inglês indicando que essa é uma alternativa para "chamar a atenção" do aluno, e tornar as aulas mais atraentes para as crianças. De acordo com a professora, ela inclui a ludicidade em suas aulas por meio da utilização de jogos, músicas, gincanas e vídeos. Além disso, como podemos observar nos seguintes excertos retirados da entrevista, a professora salienta a necessidade de promover atividades que utilizem diferentes recursos atrativos no espaço escolar em que atua, já que muitos alunos do contexto de zona rural não têm fácil acesso às ferramentas citadas por ela.

E aí a gente vincula com a parte lúdica, aspectos culturais todos, até a questão de trazer a língua através de mapas, de fotos, de trazer o *Google Maps* até eles, até o público. Porque eles não têm como sair daqui para conhecer. [...] Música, muita música. Muita música, muito desenho, muito *flashcard*. Mais a parte oral e lúdica para chamar atenção. (Entrevista com a professora Carla em 11/09/2018).

Jogos, músicas, *flashcards*, música, dancinha, mímica, jogos que vêm na hora. O aluno sugere muitas vezes, e eu crio gincaninhas. [...] E se eu não insistir eu caio no giz e lousa, e criança não quer isso. Criança quer cor, criança quer música. (Entrevista com a professora Carla em 11/09/2018).

Observando a declaração da professora, é perceptível a utilização de critérios para desenvolver as atividades lúdicas, como por exemplo, relacionar as atividades ao tema trabalhado, e não de maneira aleatória ou só para entretenimento. Essa maneira como a professora declarou trabalhar o lúdico converge com a posição de Ornellas (2010), de que as

atividades lúdicas precisam ter objetivos bem delineados, mantendo o foco no ensino e aprendizagem e incentivando o uso da língua alvo.

De acordo com a narrativa da professora, podemos supor que ela entende a atividade lúdica como um meio facilitador que ajuda a aproximar o ensino de LI do mundo infantil. Essa compreensão da professora pode ser respaldada pela afirmação de Moon (2000), segundo a qual os jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas são instrumentos importantes para criar um espaço de exposição à língua alvo, de maneira que as crianças possam aprender enquanto se divertem.

Para Carla, conforme os excertos citados acima, diferentes recursos como mapas, fotos e até mesmo o *Google Maps* podem ser utilizados na elaboração de atividades lúdicas que sejam atraentes e divertidas para os alunos que não têm fácil contato com esses meios. Além desses recursos, a professora acrescenta outras ferramentas possíveis, como música, desenho e *flashcards* que podem contribuir para uma aula mais divertida. É importante salientar que a inclusão desses meios não é necessariamente o desempenho de uma atividade lúdica, mas são ferramentas que podem auxiliar no desenvolvimento de atividades dessa natureza, fazendo com que a aprendizagem seja prazerosa, suplantando a apropriação do código linguístico.

Como exemplo de recursos que contribuiriam para que o ensino lúdico ocorresse no contexto observado destacamos a utilização de música, dança e trabalhos manuais. Esses recursos foram incluídos no decorrer de todas as aulas observadas que discorriam acerca do tema Vida Marinha, que estava sendo trabalhado colaborativamente por todos os professores. De acordo com a professora, o estudo desse tópico fez parte de um projeto interdisciplinar que envolveu toda a escola.

A professora Carla apresentou o vocabulário relacionado aos animais marinhos por meio de diferentes recursos como desenhos na lousa, *flashcards* e músicas como “*Baby Shark*” com a sua coreografia para envolver os alunos e proporcionar maior dinamicidade às aulas. Essas informações foram relatadas à pesquisadora durante a entrevista e, também, foram registradas em diário de campo.

Carla: Ahh, você já ouviu aquela música “*Baby Shark*”?

Pesquisadora: Ainda não ouvi.

Carla: Nossahh:: escute! É daquelas musiquinhas que não saem da cabeça, e eles adoram. Então, como está na moda essa música, eu aproveitei para trabalhar o projeto desse bimestre com as crianças, que éhh:: o tema é animais marinhos. Usei *flashcards*, música e muito movimento, elas adoram a dancinha... a gente precisa dançar e se soltar com eles, muito desenho na lousa, muita criatividade.

[...]

Aí eu gosto de conversar com eles, fazendo perguntas sobre o universo marinho. E:: assim, muitas coisas eles já sabem porque a professora deles também já está trabalhando o tema com eles, então eu gosto de ir relacionando. (Entrevista com a professora Carla em 11/09/2018).

A partir do discurso da professora Carla, é possível notar seu interesse em promover atividades lúdicas em suas aulas, mostrando-se empenhada em tornar o ensino de LI mais atrativo às crianças, envolvendo atividades de movimento, sons e imagens. Como podemos notar nos trechos: “E se eu não insistir eu caio no giz e lousa, e criança não quer isso”; e “a gente precisa dançar e se soltar com eles, muito desenho na lousa, muita criatividade.” Desta forma, defendemos que ela pode proporcionar aos alunos um contato prazeroso com a língua alvo, contribuindo para a viabilização do ensino. Rufino (2014) salienta que são por meio dessas atividades com estímulos à criatividade, de maneira dinâmica e divertida, que ocorre o ensino lúdico.

Como uma das atividades avaliativas do bimestre, a professora propôs a confecção de *puppets* dos animais marinhos contidos na música juntamente com o cenário em que a música se desenrola. A partir dessa atividade, reiteramos a afirmação da professora em buscar desenvolver atividades que explorem, de formas diferentes, a temática trabalhada. A

atividade se estendeu por todas as aulas observadas e foi inicialmente desenvolvida em grupo; na sequência, os grupos se transformaram em duplas; e ao final das observações as crianças trabalharam individualmente.

Os alunos se envolveram na produção e se dedicaram à confecção dos *puppets*, como pode ser visto no excerto seguinte. Este tipo de atividade pode contribuir para estimular a criatividade da criança na "era dos brinquedos eletrônicos acompanhados de manual descritivo de maneiras de brincar" (RUFINO, 2014, p. 15), pois promove espaço para a troca de conhecimento entre os envolvidos na aprendizagem de maneira divertida e descontraída.

Criança 3: Ô *teacher*, pode fazer assim?

Carla: *Bigger, bigger!!!*

Criança 4: Está vendo eu falei, eu falei, eu vou fazer um *shark* gigante! [Criança volta para o grupo e fala com os outros colegas.] (Aula do dia 24/09/2018).

As crianças se mostram bem dedicadas ao desempenharem a atividade, sempre mostrando aos colegas e à professora como os desenhos estão ficando. (Nota de campo da pesquisadora – Aula do dia 24/09/2018).

Por meio da nossa compreensão dos dados, verificamos que as atividades lúdicas propostas pela professora contribuíram para uma maior motivação dos alunos para participar das atividades propostas. A seguir, observamos uma demonstração de que a ludicidade envolveu as crianças no desenvolvimento das atividades, como pode ser notado através da participação dos alunos e do pedido deles para que a música pudesse ser cantada mais uma vez, a fim de que eles fizessem a coreografia.

Carla: *Let's sing!* [Inicia o áudio da música "*Baby Shark*".]

Alunos: [cantam e fazem a coreografia]

Carla: Vocês ouviram toda a Family dos *sharks*? Qual é o primeiro?

Alunos: é o *Baby!*

Carla: *Ye::s* e depois? Quem aparece?

Alunos: A *mommy::*

[...]

Aluno1: *Teacher*, vamos cantar mais uma vez antes de ir embora?

Alunos: *Si;mm*

Carla: Ok! [Coloca a música e faz a coreografia com os alunos.] (Aula do dia 09/10/2018).

A criação dos *puppets* foi uma atividade lúdica muito oportuna para o momento, porque, além de ser um estímulo à criatividade e dinamismo, conforme conceitua Rufino (2014), foi uma atividade atrativa, fazendo com que os alunos interagissem utilizando a LI em seu desenvolvimento. Porém, o objetivo não nos pareceu claro, pois, inicialmente, achávamos que o foco estaria em utilizar os *puppets* para que as próprias crianças desenvolvessem a história contida no pano de fundo da música "*Babyshark*"; mas, no percurso de seu desenvolvimento, o foco pareceu direcionar-se para o trabalho manual, o que também é importante para o contexto; no entanto a LI perdeu a primazia. A esse respeito, Santos (2009) apresenta as mesmas conclusões em relação a sua pesquisa, argumentando que muitas vezes a realização desse tipo de trabalho tem o foco na conclusão do trabalho artístico, e não no uso da língua para a realização do trabalho.

Sistematizando a análise dos dados de Carla, verificamos que a professora afirma incluir atividades lúdicas em sua prática e revela que essas atividades contribuem para tornar as aulas mais atrativas. Ao observar as aulas gravadas e as notas de campo, reiteramos as palavras da professora. As atividades foram bem relacionadas e muito atrativas para as crianças, fazendo com que os alunos utilizassem as palavras aprendidas nas aulas durante as conversas com os colegas. Porém, percebemos que a atividade proposta demandou um longo tempo; além disso, o foco na LI foi desviado para o desempenho da atividade manual.

Doravante, discutiremos acerca dos dados gerados nas aulas do professor Edgar. Apesar de o professor não utilizar o termo "lúdico", no momento de sua entrevista faz uso de

expressões como “aula dinâmica”, “brincadeira” e “jogos”, o que nos leva à compreensão de referência às atividades lúdicas. De acordo com Santos (2009), muitos professores costumam afirmar a importância do lúdico atrelado ao ensino no contexto infantil, mas não verbalizam o porquê dessa importância.

No caso do professor Edgar, notamos que ele não utiliza o termo “lúdico” para denominar a natureza de suas atividades, bem como não apresenta uma definição do termo. Contudo, em sua entrevista, o professor apresenta um breve motivo, sem desenvolver uma explicação, para inclusão de atividades dessa natureza: “criança pequenininha aprende brincando, com jogos.” Nos excertos seguintes é possível observar o posicionamento do professor.

Edgar: Uso *flashcards*. Eu faço joguinhos com eles, vídeos, porque como não é focado na escrita, é mais oral, então é mais vídeo, musiquinhas, a gente... é o tal do fala e eles repetem.

[...] tem que ser muita aula dinâmica, muita brincadeira, jogos.

[...] criança pequenininha aprende brincando, com jogos. (Trechos da entrevista com professor Edgar em 24/10/18).

Observamos que as declarações do professor se relacionam com o conceito de lúdico já apresentado neste trabalho, mesmo que ele não o tenha definido. É possível depreender do discurso do professor que ele compreende o conceito de lúdico como sendo o ensino relacionado a jogos e brincadeiras. A não utilização do termo e, conseqüentemente, a sua não definição, nos sugere que o professor tem conceitos implícitos sobre o que é ensinar LEC. O professor embasa seu conhecimento intuitivo em sua própria experiência de ensino ou experiências individuais que podem incluir leituras e contatos com professores da área, além de suas próprias motivações ou características de personalidade (ALMEIDA FILHO, 2015).

A integração do lúdico às aulas do professor Edgar pôde ser notada em diferentes momentos. Como exemplo, destacamos a aula em que ele fez alusão ao tema *halloween*, data comemorativa que estava próxima à aula observada. O professor relacionou o tema *clothes*, trabalhado em aulas anteriores, com o tema *halloween*, salientando os *costumes* que poderiam ser utilizados nesta data comemorativa. Após a exploração do vocabulário relativo ao evento, da apresentação do tema com sua respectiva história, origem da data e como são realizadas as comemorações atualmente em uma aula anterior, o professor proporcionou um jogo aos alunos, intitulado *mystery box*. Nessa caixa de mistérios, havia figuras alusivas ao *halloween* (esqueleto, aranha, bruxa, entre outras), e os alunos deveriam retirar uma figura da caixa e dizer qual o nome do personagem sorteado.

O professor utilizou o recurso da *mystery box* para revisar o conteúdo trabalhado. Notamos que o foco do ensino foi voltado ao léxico e à pronúncia; porém, nessa atividade ele enriqueceu a revisão por meio da atividade lúdica, tornando a recapitulação das palavras em um momento mais agradável e atrativo às crianças.

Além da atividade de revisão com a *mystery box*, o professor levou um pacote de balas e propôs mais uma brincadeira para as crianças, o jogo da força. Esse jogo, apesar de inicialmente sugerir foco no léxico, adquiriu um novo sentido em seu decorrer, pois antes de realizar a atividade, Edgar lembrou às crianças acerca da famosa brincadeira que acontece no *halloween*, o *trick or treat*. Então, os alunos que acertassem as palavras no jogo ganhariam doces e, se errassem, teriam que pagar prendas. Percebemos, portanto, que o jogo da força foi ressignificado, propiciando uma atividade lúdica que, além de revisar o conteúdo linguístico, propiciou aos alunos um momento de conhecimento e vivência da cultura do outro.

Professor: Então, hoje eu trouxe uma coisa pra vocês...

Alunos: A *mystery box*. [O professor havia comentado que faria o jogo desde a aula anterior, e os alunos lembraram o nome da brincadeira.]

Professor: Isso, isso mesmo!

Aluno 1: Professor, o *halloween* está chegando.

Professor: Isso, isso. Por isso a brincadeira hoje é *trick or treat*, já ouviram falar? Doces ou travessuras.

Alunos: Si::m

Professor: Então tá, então vocês vão decorando bem os nomes, porque quem errar vai ter que vir aqui fazer um truque. Vai ter que pagar um mico, que seria o *trick*, pra todo mundo. E quem acertar vai ganhar *treat*. Prestem atenção! Primeiro vamos revisar o nome deles. Então vai ó. [Aluno 1 retira uma figura.] Esse primeiro aqui é?

Aluno 1: *Ghost*

Professor: Todo mundo, vai...

Alunos: *Gho::st!* [Professor escreve o nome de cada figura no quadro.]

[...]

Professor: [faz a palavra da força no quadro.]

Alunos: Eu sei

Professor: Você [aponta para aluno], o que é?

Aluno 5: *Skeleton!*

Professor: ok!!! *Treat!!* (Trechos da aula em 25/10/18).

A utilização do lúdico durante a aula proporcionou um momento de interação e diversão. Os alunos foram repetindo a pronúncia das palavras de modo divertido. Apesar de haver doces como motivação, os alunos participavam principalmente pela vontade de jogar, conforme as notas de campo relatam. Até mesmo os alunos que já haviam ganhado as balas levantavam as mãos para responder novamente.

Os alunos demonstram alegria em participar da aula, e todos querem responder, mesmo sabendo que aqueles que já responderam não ganharão mais balas. As crianças sussurram as respostas, mesmo na vez dos outros colegas, pois desejam produzir na língua alvo e apresentar o seu conhecimento aos colegas. (Notas de campo da pesquisadora sobre a aula do dia 25/10/18).

Sabemos que a motivação por meio de brindes ou doces não é incentivada por estudiosos da área; todavia, excepcionalmente nessa atividade, os doces faziam parte do tema, o que justifica a atitude do professor. Essa brincadeira promoveu a aproximação dos alunos da língua alvo, e também da cultura de países onde a brincadeira ocorre. Assim, os alunos puderam compreender e vivenciar um pouco de como acontece o *halloween* em alguns países nativos do inglês.

Brewster, Ellis e Girard (2002) sustentam que o ensino para crianças envolvendo projetos e atividades lúdicas conduzidos dentro de uma abordagem intercultural proporciona experiências de observação e comparação, além de possibilitar o desenvolvimento metacognitivo dos alunos. Sistematizando, com base nos dados provenientes das observações e entrevista com o professor Edgar, observamos que apesar de ele não utilizar o termo “lúdico”, notamos que as atividades lúdicas estavam presentes na prática do professor.

Nesse momento, passamos a apresentar e analisar os dados referentes ao professor Guilherme. Observamos que, assim como o participante Edgar, o professor Guilherme não incluiu o termo “lúdico” em sua declaração. Essa atitude nos levou à mesma conclusão que obtivemos anteriormente, de que esses professores possuem uma abordagem implícita em relação ao ensino de LIC, orientada por suas percepções; e, por isso, não elucidam de maneira explícita as suas ações e escolhas desenvolvidas em sala de aula.

Apesar de não citar e, conseqüentemente, não conceituar o termo “lúdico”, o excerto seguinte nos mostra que o professor afirma desenvolver algumas atividades em suas aulas que possuem características potenciais para trabalhar a ludicidade, como pode ser observada a seguir.

Então as minhas aulas dependem muito do ânimo deles, as vezes eu trago alguma coisa que não vai funcionar e eu tenho que mudar ali na hora. Mas eu trago bastante material impresso, eu gosto de trabalhar música com eles. Brincadeira de um modo geral. Eu tenho utilizado *flashcards* para ensinar palavras, vocabulários diversos com eles. E tem que usar

a criatividade o tempo todo, né? (Trecho da entrevista com Professor Guilherme em 22/10/18).

Nessa afirmação apresentada, o professor ressaltou o uso de músicas e brincadeiras no desenvolvimento de suas aulas; porém não explicou o porquê de inserir essas atividades. A expressão “brincadeira de um modo geral” nos permite interpretá-la em seu sentido amplo, de um modo bem abrangente, já que o professor não citou exemplos de atividades que ele costuma desenvolver em sala e não indicou se essas atividades apresentam objetivos voltados para a aprendizagem da LI. Em vista disso, recaímos aqui, outra vez, sobre a questão da abordagem do professor que se apresenta muito intuitiva, de maneira que a referência a conceitos de modo amplo nos leva a presumir certa lacuna quanto às suas convicções teóricas.

Há ainda outra afirmação na entrevista do participante que merece destaque em nossa análise: “Então, as minhas aulas dependem muito do ânimo deles.” Esse excerto nos leva a inferir que nem sempre o professor alcança os objetivos traçados em seu planejamento inicial de aula e que, constantemente, tenha que mudar seus objetivos ou improvisar atividades que captem a atenção e interesse dos alunos². Apesar da incerteza estar presente nas aulas do professor, podemos notar que ele se empenha para ajustar a atividade, adaptando seu planejamento conforme o andamento da aula.

Ao observar as aulas do participante Guilherme foi possível identificar suas dificuldades em relação à organização e participação da turma nas atividades propostas, o que nos leva à compreensão da escolha lexical feita pelo professor em relação à postura dos alunos no excerto “dependem muito do ânimo deles”, pois, antes mesmo de iniciar a aula, os alunos já se apresentaram bem agitados.

No caminho para a sala da turma observada, o professor vai chamando os alunos que estão pelo pátio e corredor. Os alunos saem da sala no momento de troca de professor. Ao iniciar a aula, o professor me apresenta aos alunos e pede para que cada um diga seu nome. Os alunos estão muito agitados e não ouvem os comandos do professor. (Nota de campo da aula do dia 22/10/18).

No decorrer da aula, a agitação na turma se manteve, e o professor continuou tendo problemas para interagir com a classe e iniciar as atividades planejadas. Mesmo em meio à conversa paralela, o professor iniciou a aula apresentando aos alunos o *halloween* – data comemorativa que estava se aproximando. Para explorar o conteúdo, o professor utilizou desenhos na lousa e mímicas para mostrar os principais personagens que fazem parte do tema. A tentativa do professor de despertar o interesse da turma por meio de ferramentas lúdicas, como desenho e mímica, demonstra que o uso dessas ferramentas não são necessariamente a aplicação de ludicidade em suas aulas, bem como não são garantia de entrosamento, tendo em vista que as atividades lúdicas precisam estar adequadas às necessidades da turma de forma que contribua para a motivação dos alunos.

Depois de apresentar as figuras referentes ao *halloween*, o professor propôs um jogo em que as crianças deveriam acertar os nomes em inglês dos personagens desenhados pelo professor na lousa. Nesse momento, observamos que a utilização do desenho foi uma tentativa de desenvolvimento de atividade lúdica, em que as crianças iriam revisar o conteúdo lexical a partir da atividade proposta.

De acordo com Kishimoto (2011, p. 41), “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna”. Porém é necessário que os aprendizes estejam realmente motivados a participarem da atividade, o que não foi visto nesse contexto, já que apenas uma criança, da turma com 23 alunos, participou respondendo

² Salientamos que o fato de o professor fazer adaptações em seu planejamento, ao nosso ver, é algo positivo. No entanto, acreditamos que a constante necessidade de adequações decorrente do desinteresse dos alunos, muitas vezes, pode ser um indicativo de que o planejado não estava de acordo com os interesses e as necessidades da turma.

todos os nomes. Os outros alunos ficaram surpresos e admirados com o desempenho do colega.

O professor propôs uma atividade de perguntas e respostas, mas a turma estava bem dispersa e apenas um aluno começou a responder. Quando os colegas de classe o viram respondendo, pararam a conversa para observá-lo e admirá-lo. (Nota de campo da aula do dia 22/10/18).

Professor: Qual é esse?

Aluno 1: *Zombie*

Professor: Gente, por favor! Que barulho é esse? E esse aqui, qual que é?

Aluno 1: *Witch*

Professor: *Very good!* Ahh e esse aqui. [Começa a desenhar.]

Aluno 1: *Ghost* [responde antes de o professor terminar o desenho.]

Aluno 2: Noossa:: Como você sabe tudo? (Aula do dia 22/10/18).

No decorrer da aula, os alunos receberam uma atividade impressa com exercício de ligar os nomes dos *costumes* às suas respectivas imagens, o que, ao nosso ver, não estava adequado à idade da turma. A atividade foi respondida rapidamente e em conjunto pelas crianças; uns foram copiando as respostas dos outros. Após terminarem o exercício, ainda faltavam alguns minutos para que a aula se encerrasse. Nesse momento, o professor propôs às crianças que se organizassem em roda para brincar de gato mia³. É possível notar que houve uma interferência no planejamento inicial da aula, mas o professor optou por modificar devido ao ânimo das crianças. Esta atitude solidificou as suas próprias palavras quando afirma que a aula assume seus contornos, de acordo com a postura dos alunos mediante às atividades. A seguir, um excerto da proposta da brincadeira gato mia.

[muito barulho e alunos dispersos]

Professor: Pessoal, então vamos brincar de gato mia!

Alunos: Êbaa::

Aluno 1: Eu começo, eu começo. Posso ir professor? [Aluno levanta e se direciona à porta.]

Professor: Pode, ma::s aquele que errar deverá dizer o nome de um *costume* utilizado no *halloween*, ok?

Aluno 2: Ahhh aí fica difícil professor...

Professor: Mas o legal é o desafio... Vamos tentar? Eu ajudo vocês.

[...]

Aluno 1: O gato mia é Juliano!

Professor e alunos: Erro::ou. Agora vai ter que falar o nome de um *costume*.

Aluno 1: Ahhh eu não sei!

Aluno 3: [sussurra] *Skeleton*

Aluno 1: Skeee...

Aluno 3: leton

Aluno 1: leton? Ahh *Skeleton!* (Excerto da aula do dia 22/10/18).

Essa atividade não havia sido planejada previamente para aquele momento; e para relacionar a LI à brincadeira, o professor retomou a pronúncia do conjunto lexical apresentado, sem associar ao significado das palavras. Durante a atividade, os próprios alunos iam ajudando uns aos outros na utilização do vocabulário em inglês, como pôde ser visto no excerto anterior "Skeee..." e "leton?". Apesar da tentativa de inclusão da LI na brincadeira, as palavras ficaram soltas e a utilização da língua alvo como "prenda" ou "penalidade" não significa, necessariamente, estar relacionada ao tema e objetivos de ensino

³ No contexto observado a brincadeira aconteceu da seguinte forma: o professor escolhia um aluno para sair da sala e aguardar um tempo fora até que outro aluno de dentro da sala fosse escolhido para ser o "gato". O "gato" deveria miar disfarçadamente e então o aluno que estava fora da sala entrava e rodava pela sala a fim de descobrir quem era o "gato".

de línguas. É importante que as atividades lúdicas sejam bem costuradas no desenvolvimento da aula, e não apenas utilizadas como um apêndice.

Ao propor a atividade, nos pareceu que a brincadeira gato mia era bem conhecida e aceita pelos alunos, que, de pronto, se dispuseram a participar sem perguntar ao professor sobre as regras, como pode ser observado no excerto "Eu começo, eu começo. Posso ir professor?". Nesse fragmento o aluno já se dispôs a sair da sala para ser aquele quem deveria adivinhar quem era o "gato". A partir de nossas análises, acreditamos que o professor, conhecendo de antemão a turma, fez a oferta a fim de alcançar a atenção dos alunos, e não necessariamente promover uma atividade que fosse atrativa às crianças e que pudesse relacionar ao conteúdo trabalhado.

O excerto exposto foi apenas um recorte, mas representa a dificuldade revelada por grande parte da turma em pronunciar ou recordar as palavras, mostrando-nos que esta atividade focada na pronúncia e fixação do léxico não foi efetiva. Apesar da dificuldade evidente, constatamos que as crianças participaram desta atividade; e mesmo que não soubessem falar as palavras em inglês, demonstraram interesse pela brincadeira. Desta forma, verificamos que a abordagem utilizada pelo professor para explicar o conteúdo não foi atrativa à turma, mas a brincadeira para trabalhar a pronúncia chamou a atenção das crianças.

Ao nosso ver, esse dado demonstra que o professor conhece o perfil da turma e sabe quais atividades podem motivar a participação das crianças; no entanto, entendemos que o professor utilizou essa atividade potencial como um elemento "emergencial" para minimizar o ruído da turma, e não necessariamente promover o ensino da língua alvo, tendo em vista que a turma estava agitada e atividade não havia sido planejada anteriormente. Desse modo, ao nosso ver, essa atividade lúdica foi compreendida como um elemento de "fuga" encontrado pelo professor para resolver problemas de gestão da turma. Frigotto e Motter (2007, p.7), nesse sentido, salientam que "[...] a abordagem com jogos não deve ser relegada a uma atividade marginal, preenchendo 'lacunas' da aula, quando o professor e a turma não têm nada melhor para fazer".

Por meio dos dados apresentados vemos que as atividades lúdicas não são garantias de motivação para aprendizagem por si só; além disso, elas devem ser planejadas e geridas com um propósito. Diante do exposto, é válido salientar a importância do lúdico como uma ferramenta que contribua e auxilie na aprendizagem, desde que atrelado a um tema, a um contexto, com objetivos bem definidos, a fim de contribuir para o ensino da LI, e não apenas como uma alternativa de entretenimento sem objetivo de ensinar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar os dizeres e o fazeres dos docentes, observamos que todos os professores pesquisados afirmaram nas entrevistas, diretamente ou indiretamente, que desempenhavam atividades lúdicas em sua prática. Ao observar as aulas, foi possível notar a existência dessas atividades na prática dos professores, confirmando as declarações dos participantes.

Constatamos, por meio da análise dos dados, que as crianças normalmente são atraídas pelas atividades lúdicas, desde que sejam divertidas e apropriadas à faixa etária. Assim sendo, promover o ensino de maneira atrativa e lúdica é essencial para o contexto, além de ser um grande aliado para o processo de ensino e aprendizagem para crianças. No entanto, salientamos que a atividade lúdica deve ser compreendida como parte do processo de ensino, e que terá sentido se estiver inserida em um contexto de ensino significativo para a criança, e não com um fim em si mesma.

Os dados também nos revelaram que, mesmo com o reconhecimento da importância do lúdico e sua implementação nas aulas, é possível notar que o ensino da LI ainda é bem restrito ao vocabulário, e as atividades lúdicas foram desenvolvidas para contemplar o trabalho com o léxico. Defendemos que o uso do lúdico pode trazer melhores resultados se estiver associado a atividades voltadas para o foco no sentido, mais próximas de situações de uso real da língua. Por outro lado, os professores participantes concordam que é válido insistir e

promover aulas que apresentem a LI ao mundo infantil de maneira atrativa, pois é uma maneira relevante de aproximar a língua alvo da realidade da criança, envolvendo jogos, brincadeira, sons e imagens, tendo em vista que é a oportunidade para que o contato inicial com a LI seja prazeroso.

A partir da nossa compreensão dos dados analisados, verificamos que a utilização das atividades lúdicas no ensino de LIC pode contribuir para a motivação da aprendizagem da língua alvo, desde que seja administrada de maneira contextualizada, atrelada a um tema, com objetivos bem traçados e com foco no processo de ensino e aprendizagem da LI. Desta forma, as crianças podem se sentir mais motivadas em participar das aulas, e assim terem maiores possibilidades de obter resultados mais significativos em relação à compreensão e produção na língua alvo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. A. *Dimensões comunicativas no ensino de línguas*. 8. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.
- BARBOSA, A. A; FREITAS, M. A. A. *O lúdico no processo de aprendizagem e de desenvolvimento da criança*. 2006. 38 f. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, DF, 2006.
- BREWSTER, J.; ELLIS, G.; GIRARD, D. *The Primary English Teacher's Guide*. New Edition. London: Penguin, 2002.
- CAMPOS, M. M. Pré-escola: entre a educação e o assistencialismo. In: ROSEMBERG, F. (Org.). *Creche*. São Paulo: Cortez, 1989. p. 11-19.
- COSTA, E. A. *Experiências de ensinar inglês para crianças na escola pública: olhares e percepções sobre a prática do professor*. 2020. 178 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020.
- FERNÁNDEZ, G. E.; RINALDI, S. Formação de professores de Espanhol para crianças no Brasil: alguns caminhos possíveis. *Trabalhos em Linguística Aplicada* (UNICAMP), v. 48, p. 353-365, 2009
- FRIGOTTO, A. R.; MOTTER, R. M. B. O uso significativo dos jogos na aula de inglês. In: *O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense*. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional. Curitiba: SEED, 2007. (Cadernos PDE).
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LIMA, E. C. A. S. A utilização do jogo na pré-escola. *Série ideias*, n. 10, São Paulo: FDE, p. 24-29, 1992.
- MARTINS, V.L. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. *Revista Científica Intr@ciência*, v. 10, p. 37-58, 2015.
- MILLER, I. K. *et al.* Teaching English to Young Learners: Some Reflective Voices from Latin America. In: _____. (Org.). *The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*. London: Routledge, 2018. p. 508-522.
- MOON, J. *Children Learning English*. Oxford: Macmillan Heinemann, 2000.
- ORNELLAS, L. H. *Representações de Professores de Inglês do Ensino Fundamental I*. 2010. 170 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.
- RAIZER, P. B.; YOKOTA, R. Reflexões sobre a situação do ensino de espanhol LEC e análise do planejamento de curso de um manual didático para crianças. In: BARBIRATO Rita de. C.; SILVA Vera. T. (Org.). *Planejamento de cursos: traçando rotas, explorando caminhos*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2016. v.1. p. 45-68.
- ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: *X SEMANA DE LETRAS DA PUCRS*, 2009, Porto Alegre. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2009.
- RINALDI, S. *Um retrato da formação de professores de Espanhol como Língua Estrangeira para crianças: um olhar sobre o passado, uma análise do presente e caminhos para o futuro*. 2006. 171 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

- ROCHA, C. H. *Provisões para ensinar e aprender LE no Ensino Fundamental de 1ª a 4ª séries: dos parâmetros oficiais e objetivos dos agentes*. 2006. 328 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.
- ROCHA, C.H. O ensino de LE (inglês) para crianças do Ensino Fundamental público na transdisciplinaridade da Linguística Aplicada. In: *XIII SETA - SEMINÁRIO DE TESES EM ANDAMENTO*, 2008, Campinas. *Anais do XIII SETA*. Campinas: Editora da UNICAMP, v. 2, p. 435-440.
- RUFINO, T. C. S. *O lúdico na sala de aula em séries iniciais do Ensino Fundamental*. 2014. 39 f. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) – Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2014.
- SANTOS, L. I. S. *Língua Inglesa em anos iniciais do Ensino Fundamental: fazer pedagógico e formação docente*. 2009. 274 f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São José do Rio Preto, 2009.
- SANTOS, S. C. *A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem*. 2010. 50 f. Monografia (Especialização em gestão Educacional) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.
- TONELLI, J. R. A.; PÁDUA, L. S; OLIVEIRA, T. R. R. (Org.). *Ensino e formação de professores de línguas estrangeiras para crianças no Brasil*. Curitiba: Appris, 2017.
- VYGOTSKY, L. S. (1984). *A formação social da mente*. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Contribuição dos autores.

O artigo foi escrito de forma colaborativa.