

“ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA”

Zélia Paiva Nogueira

Licenciatura em Letras

Especialização em Lingüística aplicada ao ensino de Língua Portuguesa,
Professora de Língua Inglesa da Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná

PDE - Programa de Desenvolvimento Educacional

RESUMO:

Neste artigo estaremos relatando a implementação do projeto “Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa” cujo objetivo foi observar a eficácia do uso de atividades lúdicas no ensino aprendizagem de língua inglesa numa tentativa de sanar algumas das dificuldades existentes no processo ensino/aprendizagem dessa disciplina tais como: motivação, dificuldades de assimilação dos conteúdos, interação etc. O projeto foi desenvolvido numa escola pública da cidade de Mamborê, com uma turma de 6ª série do ensino fundamental. As atividades foram realizadas a partir do tema “SPORTS”, que apresentamos utilizando alguns gêneros textuais. Essas atividades foram aplicadas como atividades pós-leitura as quais foram confeccionadas pelos alunos e professor e realizadas de forma: individual, dupla ou grupos. O trabalho com leitura foi fundamentado na abordagem sócio-interacionista. No decorrer do trabalho verificamos a reação dos alunos (aceitabilidade, motivação, interação, socialização.), bem como os resultados na assimilação dos conteúdos trabalhados. Pudemos perceber, com os resultados obtidos, que o aspecto lúdico é um suporte valoroso para um trabalho bem sucedido em sala da aula.

PALAVRAS-CHAVES: Ludicidade, Motivação, Interação, Aprendizagem.

ABSTRACT:

In this article we will be describing the implementation of the project “Ludic activities in English language teaching-learning process”. It aimed at observing the effectiveness of ludic activities in English language teaching-learning as an attempt to reduce difficulties in the teaching/learning process such as: lack of motivation, difficulties in assimilating the contents, interaction, etc. The project was developed in a public school in Mamborê, in a sixth grade classroom. The activities were based on the theme: “SPORTS”. They were presented by using some textual genres. The activities were applied as post-reading activities. They were prepared by the students and teachers and they were done individually or in groups of two or more students. The reading work was based on social interactionist approach. During the work we could notice the students reaction (acceptability, motivation, interaction, socialization), as well as the assimilation of the contents by the students during these activities. It was possible to notice, according to the results, that the ludic aspect is a valuable support for a successful work in the classroom.

KEY-WORDS: ludicity, motivation, interaction, learning.

1- INTRODUÇÃO

O ensino/aprendizagem de língua estrangeira moderna (LEM) – Inglês, nas escolas públicas, muitas vezes com resultados insatisfatórios, tem nos levado a repensar nossa prática pedagógica. Diante dos resultados obtidos no ensino/aprendizagem da mesma temos a sensação que não há motivação, interesse, progressão dos conteúdos, assimilação do vocabulário e conseqüentemente aprendizagem significativa dos alunos. Na busca de procedimentos para obtenção de êxito na aprendizagem dos alunos, fomos buscar atividades inovadoras, motivadoras, como forma de atingir uma aprendizagem eficaz.

Nosso objetivo nesse projeto foi buscar alternativas de atividades lúdicas, significativas para trabalhar como atividade pós-leitura, com intuito de motivar os educandos a aprender a língua inglesa, envolvendo-os num clima prazeroso em sala

de aula, desenvolvendo atividades em grupo, duplas e individuais, a fim de que o aprendizado realmente se efetive.

A fundamentação teórica teve como base, o uso de referenciais sobre ludicidade e leitura que nos auxiliaram durante a efetivação de nossa metodologia, ou seja, materiais que colaboraram para uma melhor compreensão do uso do lúdico e atividades pós-leitura, no ensino de língua inglesa.

Alguns autores valorizam o lúdico como ferramenta pedagógica fundamental ao desenvolvimento dos aspectos sociocognitivos dos educandos, com o intuito de promover a motivação e a aprendizagem mais significativa.

Segundo Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira.

Dentro da abordagem sócio-interacionista, buscamos o uso de atividades lúdicas a fim de ajudar o aluno a sanar suas dificuldades em sala de aula. Na maioria das vezes as atividades foram realizadas em duplas ou grupos, uma vez que a abordagem sócio-interacionista, concebe a aprendizagem como um fenômeno que se realiza na interação com o outro. A aprendizagem acontece por meio da internalização, a partir de um processo anterior, de troca, que possui uma dimensão coletiva. Tais atividades devem ser dinâmicas, desafiadoras, despertando o gosto e a curiosidade pelo conhecimento.

Pesquisas mostram que há uma gama de razões para as dificuldades existentes no ensino de língua inglesa, porém a falta de motivação tem sido destaque na maioria das vezes. A abordagem de ensino e as atividades insignificantes têm sido um dos fatores para tal desmotivação.

Cabe ao professor buscar atividades que possam envolver o aluno, dando oportunidade de internalizar as informações dadas de maneira que sejam significativas para ele e proporcionem assimilação do conteúdo estudado.

Desta forma o professor estará proporcionando ao aluno momentos para desenvolver suas próprias estratégias de aprendizagem. Pois, através da ludicidade o aluno forma conceitos, estabelece relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimula seu raciocínio no desenvolvimento que exigem reflexão, vai se socializando, se sente mais a vontade, mais motivado, aprende e conseqüentemente melhora seu desempenho. Mas, vale salientar que tais atividades só terão o seu devido valor, se o professor estiver preparado para realizá-las e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos das mesmas.

Segundo Moser (2004), “alguns grandes educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo ensino/aprendizagem.”

A ludicidade deve ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva.

Portanto, as atividades planejadas, elaboradas e aplicadas no desenvolvimento desse projeto foram de extrema importância na construção de uma aprendizagem sólida, ao longo do projeto fomos percebendo que com as atividades lúdicas pós- leitura, os mesmos foram tendo maior aceitabilidade nas leituras. Pudemos observar a participação dos alunos, considerando que o engajamento discursivo na sala de aula se faz pela interação verbal, a partir dos textos, e de diferentes formas; entre os alunos e o professor, entre os alunos na turma e com outras turmas; na interação com o material didático, nas conversas em língua materna e língua estrangeira; e no próprio uso da língua, que funciona como recurso cognitivo ao promover o desenvolvimento de idéias.

Nesse artigo estaremos relatando a implementação do nosso projeto com algumas atividades lúdicas com o objetivo de ajudar o aluno a assimilar melhor os vocabulários dos textos lidos nas aulas de língua inglesa e assim melhorar a compreensão dos mesmos. Estaremos também trazendo os resultados obtidos com essa implementação. Essas atividades lúdicas foram aplicadas numa turma de 6ª série de uma escola pública da cidade de Mamborê.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

“No Ensino de Língua Estrangeira, o conhecimento lingüístico é importante porque dá suporte para o aluno interagir com os textos. Se ele desconhece completamente o vocabulário, os sons da língua, a ordem em que as palavras se organizam no enunciado, por exemplo, terá maiores dificuldades na compreensão dos textos (DCE - 2008).”

Sabemos que o professor é o grande artífice das transformações que possam ocorrer na sala de aula, uma vez que a abordagem ao conteúdo e a seleção/adaptação de material didático têm cunho pessoal e, intuitivamente revelam

a identidade do professor, suas crenças, sua forma de ser e de perceber o outro e o mundo. Se o professor estiver receptivo às necessidades e expectativas de seus alunos, ele não deixará de continuamente investigar possibilidades de inovar as atividades trabalhadas em sala, atitudes e procedimentos para levar à sala de aula uma prática docente que proporcione aos alunos, maior exposição e experiências mais significativas no idioma estrangeiro.

Não basta que os alunos em sala de aula só recebam informação e façam alguns exercícios escritos sobre o conteúdo para aprender. Eles devem ter um papel mais ativo em sala, passando a serem o centro do processo ensino/aprendizagem (Moser, 2004). Eles devem ter a oportunidade de internalizar as informações dadas de maneira que sejam significativas, por isso a importância de atividades que os oportunizem a assimilação do conteúdo dado. A sala de aula deve ser um espaço para isso (Ausubel, 1978). Os alunos devem ter seu espaço para usar aquilo que está sendo ensinado e entre erros e acertos, experimentar para aprender. Ao professor cabe também reconhecer que os alunos têm uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeitos de sua aprendizagem, e que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Vale lembrar, que o afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, é um caminho estimulador e enriquecedor para atingir uma totalidade no processo do aprender.

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e conseqüentemente a curiosidade e a construção do conhecimento.

Curiosidade que Segundo Freire (1997) é natural e cabe ao professor torná-la epistemológica.

No ensino de língua inglesa, o professor deve observar o clima de aula e a freqüente modificação dos métodos pedagógicos e buscar materiais de ensino inovadores, que facilitem ao aluno transpor os desafios ligados à contracultura escolar de que é o de não estudar. Além disso, resolver problemas como os de baixa auto-estima o que faz com que muitos alunos sejam omissos no exercício de se esforçar para aprender. (Almeida Filho, 1998).

Consideramos ainda, que o processo ensino/aprendizagem não é linear e sim cíclico, por isso os alunos não aprendem da mesma maneira e no mesmo momento. Eles têm diferentes maneiras de raciocínio, fazem conexões entre conceitos já conhecidos, inferem novos saberes. Portanto nossas aulas não devem ser lineares, enfadonhas e apenas reprodução de conhecimento. Devemos proporcionar aos alunos o desenvolvimento de várias estratégias de aprendizagem em sala de aula.

Para que realmente a assimilação dos conteúdos aconteça, os alunos devem sentir-se motivados, com objetivos em estudar uma língua estrangeira e ultrapassar obstáculos que possam surgir na sua aprendizagem.

Se nós percebemos um objetivo e esse objetivo for suficientemente atraente, ficaremos fortemente motivados a fazer o que for necessário para alcançá-lo. HARMER (apud Bernaus 1947:46).

Através da ludicidade os alunos são capazes de explorar sua criatividade, melhorando sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua auto-estima. Para tanto o professor deve estar preparado para realizá-la em sala de aula, com uma certa disciplina para que ela não seja banalizada. O lúdico ainda apresenta uma concepção teórica profunda e uma concepção prática atuante e concreta, promovendo cooperação, participação, alegria, prazer e motivação, fazendo da sala de aula um espaço de construção e dialogia, com interação entre os sujeitos, promovendo um movimento transdisciplinar, sendo um facilitador da aprendizagem, contribuindo para tornar a sala de aula num ambiente alegre e favorável, fazendo com que haja melhoria nos resultados obtidos.

Com as atividades lúdicas há possibilidade do professor instigar os alunos a buscarem respostas e soluções aos seus questionamentos e suas necessidades e anseios relativos à aprendizagem.

Além disso, o trabalho com atividades lúdicas pode ser de grande valia no intuito de compreender as manifestações dos vários tipos de inteligências em momentos distintos, de interpretação, comunicação, expressão oral, corporal, etc., tais atividades possuem potencial para desenvolver todas as inteligências especialmente aquelas que por questões sócio-culturais se mostram mais deficitárias. Levando assim todos os alunos a vivenciarem na aula de Língua Inglesa formas de participação que possibilitem estabelecer relações entre ações individuais e coletivas.

A interação entre alunos provoca intervenções no desenvolvimento dos mesmos. Ao propor uma atividade em grupo, o professor deve ter como objetivos além dos específicos, a expectativa de que a ajuda mútua, as discussões, os levantamentos de hipóteses, sejam momentos de grande aprendizado para seus alunos.

Acreditamos que com as atividades lúdicas é possível provocar a aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento, despertar o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilite a compreensão e a intervenção do indivíduo em fenômenos sociais e culturais e que ajude os educandos a construir conexões, tornando assim um aspecto indispensável no tríptico relacionamento educando-aprendizagem-educador.

Segundo Luckesi (2000), as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

Essas atividades podem ser desde uma brincadeira, um jogo, uma dinâmica de integração grupal, um trabalho de recorte e colagem, jogos dramáticos, atividades rítmicas entre tantas outras possibilidades as quais possam contribuir para que a criatividade dos alunos aflore e o aprendizado efetive-se e haja assimilação e socialização do conteúdo.

Pois, conforme Saviani (2003), não basta a existência do saber sistematizado, este tem que ser viabilizado para a transmissão e assimilação.

Para isso, é necessário possibilitar aos alunos o uso da língua estrangeira em situações de comunicação-produção e compreensão de textos verbais e não verbais, inserindo-os na sociedade como participantes ativos, não limitados às suas comunidades locais, mas capazes de se relacionarem com outras comunidades e outros conhecimentos.

Cabe salientar ainda, que o professor poderá observar a participação dos alunos, considerando que o engajamento discursivo na sala de aula se faz pela interação verbal, a partir dos textos, e de diferentes formas; entre os alunos e o professor, entre os alunos na turma e com outras turmas; na interação com o material didático, nas conversas em língua materna e língua estrangeira; e no próprio uso da língua, que funciona como recurso cognitivo ao promover o desenvolvimento de idéias.

Para Almeida Filho (1998), aprender uma língua estrangeira de maneira que faça sentido, que signifique na interação com o outro, numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadora para ações subseqüentes, é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo. Se o aprendizado se der dessa maneira, a língua estrangeira se “desestrangeiriza” para quem a aprende.

2.1- A Abordagem sócio-interacionista

A abordagem sócio-interacionista concebe a aprendizagem como um fenômeno que se realiza na interação com o outro. A aprendizagem acontece por meio da internalização, a partir de um processo anterior, de troca, que possui uma dimensão coletiva. Vygotsky (1994) enfatiza a interação entre desenvolvimento e aprendizagem, que seria uma construção na interação, mediada pela linguagem. Para ele, aprendizagem e desenvolvimento se interrelacionam. De um lado, a aprendizagem aciona uma variedade de processos internos de desenvolvimento que agem quando a criança interage com pessoas de seu meio e em cooperação. De outro lado, quando esses processos são internalizados, tornam-se parte do desenvolvimento.

Segundo Vygotsky, a aprendizagem deflagra vários processos internos de desenvolvimento mental, que tomam corpo somente quando o sujeito interage com objetos e sujeitos em cooperação. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento.

Sabemos que a motivação é um dos pilares para o ensino/aprendizagem. O professor tem que conhecer como o aluno aprende e usar de estratégias de ensino que lhe dê a sensação de estar conquistando algo importante no ato simples de cumprir tarefas que estão de acordo com a sua zona proximal de desenvolvimento.

Para Vygotsky (1994), existem dois níveis de conhecimento: o real e o potencial. No primeiro o indivíduo é capaz de realizar tarefas com independência, e caracteriza-se pelo desenvolvimento já consolidado. No segundo, o indivíduo só é capaz de realizar tarefas com a ajuda do outro, o que denota desenvolvimento, porque não é em qualquer etapa da vida que um indivíduo pode resolver problemas com a ajuda de outras pessoas.

O conceito de interação com o qual trabalha o sócio-interacionismo não é um conceito amplo e apenas opinativo, mas significa, no âmbito do processo de aprendizagem, especificamente, afetação mútua (Villard 2001), uma dinâmica onde a ação ou o discurso do outro causam modificações na forma de pensar e agir, interferindo no modo como a elaboração e a apropriação do conhecimento se consolidarão. Portanto quanto mais ricas as interações, maior e mais sofisticado será o desenvolvimento do aluno.

2.2- Leitura e ludicidade

A leitura é uma atividade importante com que nos deparamos no nosso dia-a-dia. A todo momento nos vemos diante de situações que exigem habilidade de significação. Sendo assim alguns procedimentos podem nos ajudar a desenvolver estratégias que nos levem à construção dos significados. Os procedimentos para o ensino de leitura, segundo Wallace (1993), se desenvolvem em duas etapas: atividades anteriores e posteriores à leitura. Embasada nesses pressupostos teóricos, trabalhamos com atividades pós-leitura, atividades estas lúdicas, às quais acreditamos auxiliarem no acesso e na construção significativa do conteúdo e da assimilação de novos vocábulos.

Sabemos que a escola deve trabalhar no sentido de fazer com que seja realmente espaço privilegiado de estudo, conhecimento, construção e exposição de diferentes aprendizagens e manifestações humanas. Portanto, as atividades lúdicas, buscam trabalhar com tais diferentes aprendizagens, pois são recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Diferenciada porque oportuniza aos alunos outras posições em relação ao saber formal e significativo porque os envolvidos podem reconhecer a língua inglesa como um espaço de construção discursiva, proporcionando autonomia e integração ao meio.

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona idéias, 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.

Almeida Filho (1998), também aponta a importância de trabalhar os filtros afetivos do aluno e a motivação como aspecto relevante no processo de aprendizagem. O autor afirma que todo aprendiz precisa estar envolvido em um ambiente que favoreça o ensino-aprendizagem. Para ele os professores de línguas estrangeiras precisam proporcionar aos alunos atividades atuais, materiais que estejam de acordo com a realidade em que os aprendizes se encontram e criar condições favoráveis para que o aluno se envolva com o conteúdo de forma agradável. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. Ressaltamos que a intervenção do professor deve ocorrer no momento certo, estimulando-os para a reflexão, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Assim o aluno poderá descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, assimilando o conteúdo em pauta.

O professor deve deixar de ser o centro do ensino e passar à condição de mediador do processo pedagógico. Do aluno, é esperado que desempenhe o papel de sujeito de sua comunicação. De acordo com essa concepção, as atividades pedagógicas devem priorizar a comunicação, por meio de jogos, dramatizações, etc. O erro integra o processo de ensino e aprendizagem, entendido como um estágio provisório de interlíngua, por meio do qual os alunos podem testar as possibilidades de uso da língua. (DCE, 2008)

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa, SZUNDY (in Nunes, 2007). Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos alunos um maior aprendizado, elaborando tarefas que provoquem reflexões e possibilite ao aluno assumir um papel mais ativo, de maneira a permitir que ele se aproprie das informações presentes nos textos.

Para Santos (2000), "Os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, elimina o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolvendo a escola a sua função de agência responsável por pessoas mais completas."

Nessa perspectiva, vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco e além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem as atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem como foi a nossa também.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional.

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 conseqüentemente haja uma maior assimilação do que é estudado.

3 - DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

De acordo com o que preconiza o PDE (Programa de Desenvolvimento Educacional), no 2º semestre fomos levados a pensar sobre os problemas enfrentados em sala de aula no que diz respeito ao ensino aprendizagem de língua inglesa levando-nos a repensar nossa prática pedagógica e a partir daí a elaboração de um Projeto de Implementação Pedagógica na Escola objetivando principalmente enfrentar e contribuir para a superação das fragilidades e problemas apontados, com a finalidade de promover a melhoria qualitativa no ensino, vindo ao encontro de tais dificuldades com a execução do Projeto. Sabendo que nem sempre nossos alunos conseguem ler em língua inglesa, mesmo pequenos textos, nosso Projeto teve como tema de estudo da Intervenção, “A assimilação e socialização dos conteúdos através de atividades lúdicas”, visando resultados satisfatórios na busca de formar alunos/leitores bem como assimilação de vocábulos para a melhoria da qualidade da leitura em língua estrangeira e conseqüentemente na aprendizagem de língua inglesa.

Para tal implementação contamos com a colaboração dos Professores da Rede pública estadual de ensino, integrantes do GTR (Grupo de Trabalho em Rede), o qual possibilitou a inclusão virtual dos mesmos nas reflexões, discussões e elaborações realizadas pelo Professor PDE, como forma de democratização do acesso aos conhecimentos teórico-práticos específicos das áreas/disciplinas do Programa, uma oportunidade oferecida aos Professores da Rede, na plataforma “Moodle”, tendo como tutor o professor PDE, no caso eu, para análise de pontos positivos e negativos do Projeto de Implementação.

Os Professores participantes do GTR puderam analisar, postando suas considerações sobre a aplicação e verificação dos resultados, avaliando a viabilidade do Projeto para que se consiga atingir o objeto proposto sobre o Tema do Projeto, decorrente do diagnóstico da realidade escolar.

Pudemos perceber que muitos dos professores mostraram-se encorajados e animados com o Projeto, fazendo suas considerações, porém “ a minoria” participou efetivamente. Acredito que a rejeição se deu pelo “mito” que há ainda que atividades lúdicas são só jogos e brincadeiras. Porém no decorrer do Projeto foi possível comprovar a eficácia de tais atividades.

Apresentamos aqui um excerto com opinião de um professor.

“Embora o lúdico dê margem à criatividade, nem sempre se faz possível utilizá-lo de maneira eficiente. Confesso ter dificuldades em pensar determinados conteúdos em forma de atividade lúdica. Mas tenho consciência de sua importância na apropriação dos conteúdos”.

Sabemos que na maioria das vezes as atividades lúdicas podem ser elaboradas pelo próprio professor, com ajuda dos alunos ou até mesmo pelos próprios alunos como foi o caso do nosso Projeto, isto os tornar mais motivados, envolvidos e com uma aprendizagem mais significativa, sem contar que são possuidores de uma vasta criatividade. Quanto ao espaço físico, a sala de aula foi o espaço ideal para o desenvolvimento das atividades

Abaixo trouxemos mais opiniões dos professores do GTR:

“É sabido por todos que atividades lúdicas são extremamente atrativas sempre que utilizadas. Acredito que, sem nenhuma dúvida, o seu uso faz-nos mais eficientes e, conseqüentemente mais habilidosos, pois auxiliam na assimilação dos conteúdos.”

“Percebi que através destas atividades, podemos tornar nossas aulas mais atrativas e motivadoras, proporcionando-nos mais satisfação e mais participação ativa de nossos alunos onde os mesmos se responsabilizarão pelo seu aprendizado. Considerando a capacidade de cada um em criar, compreender, inventar, receber uma informação tornando assim suas respostas mais pertinentes onde terão maior aquisição e assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de aula.”

A Implementação do Projeto de Implementação na Escola, ocorreu na Escola Estadual Rui Barbosa – Ensino Fundamental, na cidade de Mamborê, numa turma de 6ª série do período matutino.

Iniciamos o projeto com a apresentação do tema esporte, para que os alunos falassem da importância desse assunto nos dias atuais, seja para conhecê-los melhor, seus praticantes, os ídolos de alguns esportes, os esportes mais praticados dentro e fora do Brasil, bem como a necessidade de praticá-los para ter uma vida saudável, etc. Pudemos sentir uma motivação sobre o assunto, alunos interessados e participativos na iniciação do projeto.

A partir desta perspectiva, propusemo-nos à aplicação de atividades criativas, com dinâmicas diferenciadas, motivadoras, sendo estas em grupos, duplas e individuais, sendo que sempre priorizamos as atividades em grupos para que houvesse uma maior interação de acordo com a abordagem sócio-interacionista.

O material utilizado como base foi o elaborado de acordo com o Objeto de Estudo do Plano de Trabalho do Programa de Desenvolvimento Educacional/2007, com o tema SPORTS e gêneros textuais diversos, e atividades lúdicas pós-leitura com o intuito de oferecer aos alunos subsídios necessários para que houvesse uma maior assimilação do vocabulário estudado e assim tornar-se leitor em língua inglesa.

Acreditamos que o trabalho com leitura em sala de aula também deva dar ênfase a assimilação de vocabulário porque à medida em que o aluno for armazenando o vocabulário, a leitura em língua inglesa fica mais fácil e melhora a compreensão dos textos. Por isso nosso objetivo foi desenvolver atividades que levassem os alunos a isso. Eles também perceberam o quanto essas atividades ajudaram a assimilar o vocabulário e o quanto isso foi ajudando nas leituras e compreensão dos textos.

Veja a opinião dos alunos abaixo:

“Este ano está sendo muito bom aprender inglês porque a professora sabe juntar diversão e aprendizado.”

“As aulas de inglês estão muito legais porque a professora está usando a criatividade nas aulas.”

“Simplesmente estou adorando estudar inglês, está sendo muito legal o jeito de aprender porque está sendo diferente e cada vez mais dá pra aprender mais”.

“Participo muito das aulas, antes não gostava e tinha vergonha.”

“Achava que aprende inglês era muito difícil, agora não é mais.”

“Aprendi muita coisa, já sei ler bastante em inglês.”

Durante a realização das atividades lúdicas pós-leituras pudemos perceber que os alunos assimilavam mais o vocabulário, sem precisar decorar listas de palavras. Algumas atividades eles mesmos ajudaram na confecção o que reforçou mais a assimilação das palavras. Essa participação dos alunos na confecção de alguns materiais para depois usá-lo, motivou-os muito especialmente por ter sido confeccionado por eles próprios. Procuramos diversificar as atividades lúdicas para evitar desinteresse e motivá-los mais para a execução das mesmas. Algumas das atividades envolveram os familiares bem como a comunidade escolar, sendo de grande valia para o aprendizado dos alunos. Cabe lembrar que além das atividades lúdicas pós-leitura, o material elaborado contou com atividades motivadoras e significativas, as quais os alunos estiveram envolvidos (entrevistas – dentro e fora de sala - pesquisas, caça-palavras, elaboração de cartazes, recortes, notícias, painéis, palavras-cruzadas, criação de “RAPs”, apresentações, etc). De acordo com o tema o Projeto teve como encerramento as “Olimpíadas 2008” elaboração de painéis com acompanhamento das Olimpíadas, notícias etc, e a apresentação dos “RAPs” com o tema “SPORTS” no evento “Escola Show”, onde os alunos foram desafiados a envolverem-se e puderam de maneira satisfatória socializar o conhecimento adquirido para toda a comunidade escolar bem como expressar a sua criatividade.

Não só os alunos puderam perceber a eficácia do Projeto na construção do conhecimento dos alunos, como toda a comunidade escolar.

Fala da Equipe Pedagógica, durante a realização das atividades.

"A proposta da professora tem contribuído significativamente no processo de assimilação e socialização dos conteúdos de língua inglesa, uma vez que as atividades lúdicas agradam e motivam os alunos que aprendem com maior prazer a disciplina".

4 - ANÁLISE DOS RESULTADOS

Segundo Almeida Filho (2005) "o educador precisa sempre renovar, diferenciar as atividades e a maneira de transmitir o conhecimento". Para o autor, o aluno é o sujeito agente no processo de aprendizagem e uso da língua estrangeira por isso os professores precisam proporcionar condições para interação dos alunos nesse processo, desenvolvendo atividades que proporcionem aprendizado e satisfação.

Acreditamos que as atividades lúdicas pós-leitura aplicadas durante o projeto vieram ao encontro do que sugere Almeida Filho.

Durante a execução do projeto com as atividades lúdicas pudemos perceber os resultados satisfatórios e nosso objetivo alcançado. Os alunos se envolveram na realização das atividades e nas tarefas em grupo e houve melhora inclusive da indisciplina.

Ressaltamos que apesar do pouco tempo para a aplicação do projeto pudemos ter como resultados:

- Melhora significativa na assimilação dos conteúdos pós-leitura;
- Melhor interação entre aluno/aluno e aluno/professor;
- Maior compromisso/responsabilidade com relação à confecção, desenvolvimento e entrega das atividades;
- Maior motivação e gosto pelo ensino/aprendizagem de língua inglesa (professor e aluno)
- Melhora na socialização dos conteúdos, no envolvimento e na dedicação;
- Maior aceitação com relação às diferenças de cada um.

Os resultados obtidos foram observados durante as atividades bem como no término da aplicação do projeto, consideramos as tentativas do aluno na realização das atividades, as dúvidas manifestadas, a interação com o grupo, a autonomia, o progresso em relação à condição anterior entre outras.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que no trabalho com leitura devemos nos preocupar em levar o aluno a assimilar os novos vocábulos que vão aparecendo nos textos lidos em sala de aula. Não devemos deixar só para o aluno a assimilação do vocabulário e solicitar que façam suas listas de palavras. Trabalhar atividades lúdicas para que o aluno assimile o vocabulário aprendido durante as aulas de leitura como observamos na implementação desse projeto é muito importante. O professor deve investir em atividades com essa finalidade. Os resultados obtidos com esse projeto nos faz acreditar que as atividades lúdicas realmente contribuem para isso e os alunos se tornam leitores mais eficazes a cada aula. Salientamos apenas que o professor tome cuidado para não banalizar essas atividades pois, quando bem usadas elas criem condições favoráveis para que o aluno se envolva com o conteúdo da disciplina de forma agradável.

6 - REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br>>. Acesso em: 08 jun.2007.

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

ALMEIDA FILHO, J.C.P (Org.) **O Professor de Língua Estrangeira em Formação**. 2.ed. Campinas: Pontes, 2005.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

AUSUBEL, D.P., NOVAK, J.D. & HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. 2.ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1978.

CRISTOVÃO, V.L.L.; DURÃO, A.B. de A.B.; NASCIMENTO, E.L. **Ensino de Gêneros Textuais**: O Planejamento Curricular diante dessa perspectiva emergente. In: Anais do X EPLE – Encontro de Professores de Línguas Estrangeiras, 2002.

FREITAS, M. A. e MOSER, S.M.C. de S. **Professor de língua estrangeira: ensino e formação reflexiva permanente**. Maringá.UEM.Mimeografado.

GOTO, Camila Miyuki. **Atividades Lúdicas**: um fator motivador na interação entre alunos e professor e conteúdos. Monografia de Graduação. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2006.

MOSER, Sandra Maria Coelho de Souza. **Estilos de Aprendizagem**. Maringá, UEM. Mimeografado.

_____. **Atividades Lúdicas e Jogos em sala de aula de Língua Estrangeira**. Maringá, 2004. Mimeografado.

_____. **Sala de aula**: espaço para aprendizagem significativa. Maringá, 2004. Mimeografado.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas Interfaces das relações educativas**. Universidade Federal de Rondônia, Rondônia, 2007.

NUNES, Ana Raphaella Shemany Carolino de Abreu. O lúdico na aquisição da segunda língua. Uniandrade: Curitiba. Disponível em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br>>. Acesso em: 08 jun. 2008.

PAIVA, Vera Lúcia de Oliveira e (Org.). **Ensino de língua Inglesa**: Reflexões e Experiências. 3.ed. Campinas: Pontes Editores, 2005.

PAIVA, Vera Lúcia de Oliveira e. **Estratégias individuais de aprendizagem de língua inglesa**. Letras e Letras. V. 14, n.1, jan/jul.1998. p.73-88.

PARANÁ, Governo do Estado do. **Diretrizes Curriculares de Língua Estrangeira Moderna para Educação Básica**. Curitiba, 2008.

RABELLO, E.T e PASSOS, J.S. **Vygotsky e o desenvolvimento humano**. Disponível em <<http://www.josesilveira.com>>. Acesso em: 15 mai.2008

REGO, Teresa C. **Vygotsky. Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 11.ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 8.ed. Campinas: Cortez - Autores Associados, 2003.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.