

O JOGO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA PARA CRIANÇAS

*Jonatbas de Paula Chaguri**
*Juliana Reichert Assunção Tonelli***

RESUMO: O jogo é um instrumento pedagógico que permite ao professor ser um orientador estratégico, incentivador e avaliador da aprendizagem, mais do que detentor do saber. Desse modo, este artigo busca ilustrar o papel dos jogos no ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira (LE) para crianças nos anos iniciais do ensino fundamental, privilegiando a construção do conhecimento. Quanto aos aspectos teórico-metodológicos, este trabalho configura-se por ser uma pesquisa bibliográfica, por meio de uma literatura homogênea buscando apresentar sugestões de jogos para serem aplicados nas aulas de LE para crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Língua estrangeira para crianças; Lúdico; Anos iniciais.

Introdução¹

A inclusão de Língua Estrangeira (LE) nos anos iniciais do Ensino Fundamental (EF) é uma ocorrência nova no contexto escolar brasileiro. Contudo, grande parte da fundamentação teórica, e até mesmo as práticas de ensino de LE tem crescido em nosso cenário educacional. Alguns pesquisadores² têm tomado iniciativa nessa temática e bus-

* Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). É professor assistente no curso de Letras (Português/Inglês) na Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR, Campus Paranavai.

** Pós-doutora pela Université de Genève, Suíça. Doutora em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina. Professora titular da Universidade Estadual de Londrina.

¹ Esse artigo é uma versão modificada e ampliada a partir de Chaguri (2013).

² Pires, 2001; Soldatelli, 2005; Rinaldi, 2006; Rinaldi & Fernández, 2013; Tonelli, 2005, 2008a, 2008b, 2013; 2014; Chaguri, 2009a, 2010a, 2010b, 2013; Rocha, Tonelli & Silva, 2010; Chaguri & Tonelli, 2010, 2013, 2014;

cado implementar práticas que sejam significativas tanto no que se refere às questões de ensino-aprendizagem de LE para crianças, como também aspectos legais e políticos acerca da oferta de LE nos anos iniciais do EF.

Embora no Brasil a legislação da primeira metade do século XX já indicasse o caráter prático que deveria possuir o ensino das línguas vivas³, nem sempre isso ocorreu (CHAGURI, 2010c, 2012). Em determinados momentos da história do ensino de idiomas, valorizou-se o conhecimento do latim e do grego (CHAGURI, 2012) e consequentemente o acesso à literatura clássica, enquanto, em outras ocasiões, privilegiou-se o estudo das línguas modernas. Inúmeros problemas surgiram ao longo da história, tais como: a redução na carga horária de LE como componente curricular nas escolas públicas e privadas do país, que chegam até a uma hora semanal na última série em algumas escolas de ensino médio; a falta de interesse dos alunos ao estudo de LE na escola; a falta de professores qualificados para atuarem com o ensino de línguas e, ainda, a precariedade em se adquirir materiais didáticos e/ou livros adequados ao ensino de línguas conforme a necessidade e situação de ensino do aluno da rede escolar.

Tudo isso tem levado o cenário de LE a uma carência que revela um clamor por profissionais engajados em analisar, discutir, refletir e viabilizar novas condutas no processo de ensino-aprendizagem de LE em nosso país, possibilitando o ensino de línguas nos anos iniciais das escolas regulares, em especial nas escolas do setor público, um trabalho que proporcione a formação do próprio espírito humano do educando para exercer mais tarde a sua cidadania de forma ativa, crítica e, portanto, consciente de sua capacidade de transformação da sociedade.

Tonelli & Chaguri, 2014; Domingues & Gibik, 2013; Boéssio 2013; Sarmanto & Costa, 2013; Rocha, 2007, 2009; Santos, 2013a, 2013b; Picanço, 2013 e dentre outros.

³ 'Línguas vivas' era o nome dado a disciplina que compunha o estudo do inglês, francês e alemão com a Reforma Francisco de Campos, ocorrido em 1932, no Rio de Janeiro. O grande percurso desta reforma no cenário do currículo das 'línguas vivas' foi o intelectual e educador Carneiro Leão (1887-1961). Em Carneiro Leão (1934; 1935), pode-se encontrar a história do currículo das 'línguas vivas' de 1932.

Não pretendemos dar uma fórmula e muito menos uma receita didática para possibilitar novas práticas que possam ser significativas ao ensino de línguas para os anos iniciais do EF da rede pública de ensino, pois o objetivo principal neste artigo é mostrar uma prática pautada nos jogos, para que os educadores possam dinamizar em nosso caso especial, o ensino de uma LE para aprendizes brasileiros⁴ e ainda compartilhar algumas experiências práticas relacionadas aos jogos nas aulas de LE para crianças com o propósito de despertar e motivar o professor quanto ao uso do recurso lúdico em suas aulas.

O jogo como recurso lúdico no ensino de língua estrangeira para crianças

O jogo assume, enquanto fator social, a imagem de um sentido que cada sociedade possa lhe atribuir. Em nosso caso, no Brasil temos como jogo o brinquedo e a brincadeira que são empregados de formas bem diversificadas conforme a sua necessidade. Para Tonelli (2005), isto ocorre pelo fato de o jogo, enquanto atividade realizada em cooperação com outros indivíduos e sendo assim uma atividade social, assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui o que nos mostra o modo de como os jogos assumem sentidos diferentes dependendo do lugar e da época em que estão inseridos. O jogo pode assumir uma imagem de sentido segundo as significações que cada sociedade lhe atribui, isto é, dependendo da época e do lugar, os jogos assumem distintas significações, por isso, o jogo pode assumir diversos sentidos.

Conforme nos postula Kishimoto (1996; 1998), o jogo pode ser caracterizado como resultado de um sistema linguístico⁵; um sistema de regras⁶ e um objeto⁷. Assim, concordamos com Tonelli (2005) e Chaguri (2010a) ao afirmar que embora os aspectos particulares dos contextos sociais nos quais os jogos são utilizados devam ser considera-

⁴ Referimo-nos a crianças de 4 a 10 anos de idade.

⁵ Funciona dentro de um contexto social, pelo qual, é estabelecida uma estreita relação entre jogo e linguagem. Assim, o fundamental passa a ser o respeito ao uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

⁶ Permite identificar uma sequência estruturada que irá definir sua modalidade. Exemplo: jogo com bola. Dependendo da modalidade pode ser classificado como jogo de futebol ou jogo de queimada com bolas.

⁷ É definido na peça que o representa (o xadrez, por exemplo, materializa-se nas peças e no tabuleiro).

dos, o uso de tal termo “jogo” não pode ser visto apenas como um simples ato de nomear, já que o emprego de um determinado termo não pode ser tomado como ato isolado e mesmo que de forma implícita, o grupo social que compreende, fala e pensa da mesma forma, faz com que a língua se torne um instrumento de uso particular de uma determinada sociedade.

Conforme a perspectiva sócio-histórica, Tonelli (2005) defende que as duas principais características do jogo são: a situação ou cenário imaginário - executar no plano imaginário a capacidade de planejar, imaginar situações, representar papéis e situações cotidianas e a segunda o caráter social do jogo – os conteúdos, as regras e procedimentos são socialmente elaboradas e devem ser cumpridas. Dessa forma, pressupomos que os jogos constituem-se em importante fonte de promoção de desenvolvimento social e individual e podem ir além do nível presente criando então a ZPD⁸ (Zona Proximal de Desenvolvimento).

Na Educação, conforme Raupp (1992) e Dohme (2003), os jogos têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também, como ferramentas fundamentais na formação dos jovens e consequentemente das crianças. Os jogos no ensino de uma LE promovem a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Por meio de trabalhos lúdicos, não só as crianças, mas também os adultos passam a ter uma finalidade em seu aprendizado. Oliveira (1992, p. 33) salienta que “a aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que somente podem ocorrer quando o indivíduo interage com outras pessoas” e que, por sua vez, constrói o conhecimento a partir das trocas ocorridas no ambiente social.

⁸ Vygotsky (1987) contempla em sua teoria aquilo que ele denominou de Zona de Desenvolvimento Proximal, (ZDP) isto é, fator que distingue o que a criança sabe fazer sozinho (o desenvolvimento real) e o que é capaz de realizar com o auxílio de outra pessoa mais experiente (o desenvolvimento potencial). Dessa forma, o que é ZDP torna-se nível de zona de desenvolvimento efetivo (nível de desenvolvimento real amanhã). O conceito de ZDP é essencial para a compreensão do desenvolvimento e aprendizado, pois é nessa zona proximal que ocorrerá a aprendizagem.

Assim, dá-se a importância das relações sociais e culturais, como produto dessas relações, no desenvolvimento intelectual do ser humano. Portanto, é junto às asserções de Vygotsky (1991, 2001) que o sucesso do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem de uma LE possibilita uma ação efetiva sobre os processos internos e externos de aprendizagem do estudante, bem como a sua relação com o meio social e cultural. O caráter de integração e interação contidas nos jogos permite a integração do conhecimento com ações práticas (CHAGURI, 2009a 2009b), pois, segundo Vygotsky (2001), a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também na aquisição de uma LE.

Apesar de os principais construtos de Vygotsky se desenvolver na teoria do desenvolvimento, e não se restringir só a uma área do conhecimento ou da aprendizagem, os pressupostos vygotskyanos dão conta dos processos internos e externos, que carregam em si todas as características sociais inerentes, enquanto possibilita o desenvolvimento individual do ser humano (BASSO, 2001).

Ressaltamos, ainda, que para Vygotsky (1991, p. 103) “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que os sujeitos se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”. E assim, possibilitando a troca de experiências como resultado de um processo sócio-histórico, enfatizando a interação do sujeito com o meio e com os outros sujeitos.

Outro ponto fortemente positivo nos dispositivos teóricos relacionados à atividade lúdica, é que “os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante” (ANTUNES, 1998, p. 46). Ainda com o olhar voltado aos pressupostos de Vygotsky (1991, p. 101) é importante mencionar o seguinte aspecto:

A língua escrita como aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos, e do brincar simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados.

Seja no aprendizado nas áreas de outros saberes ou de uma segunda língua, os jogos podem estimular o desenvolvimento da fala e da escrita, propiciando prazeroso ambiente para o estudante. Parece ser consenso entre os autores arrolados neste artigo (ANTUNES, 1998; MAR, 2002; DOHME, 2003; TONELLI, 2004, 2005, 2008b; 2013; LOPES, 2005; CHAGURI, 2009a, 2009b, 2012; CHAGURI & TONELLI, 2014) que o jogo é indispensável no ato de aprender, e ensinar de forma vivencial. Os jogos também são eficientes para superar outros tipos de atividades. Assim, concordamos com Nunes (2004, p. 5) quanto ao fato de que:

As atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino da matemática, contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira. Pois, assim, ela facilitará o aprendizado da mesma e motivará, tanto crianças como adultos, a aprenderem. Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir a aula.

Pode-se afirmar que o indivíduo, por meio dos jogos, assimila e constrói a sua realidade. É possível aprender qualquer disciplina por meio dos jogos, pois, a mesma pode nortear o ensino de Geografia, Ciências, Química e entre outras. Sabe-se, então, que um conteúdo trabalhado como forma mecânica ou como jogo poderá obter resultados diferentes.

Os jogos propiciam um mecanismo pela qual os conteúdos tornam-se melhores para assimilação, sem que isso fique cansativo. Esses apontamentos ficam claros quando Andrade e Sanches (2005) nos dão como exemplo exercícios realizados com um determinado tempo verbal de um verbo específico, que pode se tornar uma atividade cansativa, na qual os alunos dispersarão sua atenção ao realizá-lo. Porém, se a repetição de tais verbos e a conjugação for empregada como um recurso lúdico, tal atividade será mais interessante e os alunos realizarão com mais entusiasmo.

Como consenso, os pesquisadores (ALMEIDA, 2003; ANDRADE & SANCHES, 2005; TONELLI, 2005; 2013; SZUNDY, 2005; LOPES, 2005; SOLDATELLI, 2005; CHAGURI, 2012; DOMINGUES & GIBK, 2013 para citar alguns) ressaltam que os jogos devem ser utilizados somente quando a programação da aula permitir e, sobretudo, quando puder se caracterizar de forma a alcançar um objetivo. Assim, no processo de ensino-aprendizagem de LE, os jogos só passam ter uma finalidade quando usados com equilíbrio na hora certa, e se determinado pelo caráter desafiador, pelo interesse do educando a fim de atingir o objetivo proposto.

Entretanto, os jogos, jamais devem ser usadas para passatempo, e/ou nem como atividade repetitiva, pois, se realizado como tal apontamento, os jogos podem ser um tédio pelos seus resultados empregados. É importante observar que os jogos quando dramatizados aumentam as habilidades linguísticas dos alunos transformando-as em situações reais para a prática do idioma.

Os jogos quando levados a sério podem promover conhecimento, principalmente no ensino de uma LE. Para que isso aconteça é necessário que estejamos conscientes de que o ato de aprender é um processo de troca recíproca e que ocorre no meio social. Quando o aluno chega à escola, ele já vem com sua abordagem, e a escola precisa ajudá-lo a compreender ampliando e aprimorando seu conhecimento e, automaticamente, o aluno começa a ver o mundo de maneira mais abrangente.

Acreditamos que os jogos podem ser uma das saídas para dar conta do ato de aprender e transformar a informação em conhecimento, favorecendo o pensar humano e sua expressão, sendo capaz de promover a imaginação e principalmente a transformação do aluno enquanto sujeito da aprendizagem. Os jogos apresentam caráter de integração e interação que favorece à aprendizagem do aluno independente do seu nível.

Como já relatado anteriormente, há unanimidade por parte dos estudiosos da temática em questão (CARDOSO, 1996; MAR, 2002; ALMEIDA, 2003; TONELLI, 2004, 2005, 2008b; 2013; SZUNDY, 2005; LOPES, 2005; SOLDATELLI, 2005; CHAGURI, 2009a, 2012; CHAGURI & TONELLI 2014; e dentre outros) quando dizem que

atividades lúdicas são importantes para a educação e que o brincar, o jogar, o relacionar, o viver, o imaginar, o aprender sempre foram mediados na relação com as coisas existentes no mundo e consideradas referências primordiais para a aprendizagem, tanto em nível de raciocínio como em nível de emoção.

Quanto ao aspecto racional, é importante pela capacidade que o sujeito tem de pensar e ser capaz de tomar uma decisão, pois quando ocorre o erro, ele precisa pôr em prática o seu raciocínio para retornar ao jogo na tentativa de acerto. Essa tentativa de acerto está inserida na satisfação a qual podemos denominar de emoção.

Não existe uma fórmula para ensinar, pelas diferenças como: cultura, meio social, crenças etc. Tudo isso interfere na aprendizagem do aprendiz. Portanto, entendemos que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com esses múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequações e modificações no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de teoria/prática será inteiramente de responsabilidade do docente para propiciar o conhecimento ao aluno. Ao propor um jogo, o professor deverá, portanto, analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

Fundamentalmente, o professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com o jogo que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra, o tempo de duração da atividade para que sejam possíveis a ação, a exploração e a reelaboração. 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.

Ressaltamos que a mediação é essencial, tornando-se concreta a partir do momento que o professor domina o conteúdo. Só assim ele poderá propor um jogo com objetivos além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de

acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

Acreditamos que só o docente consciente de sua responsabilidade diante dos jogos de LE terá êxito. Esse estudo despertou-nos o interesse em fazer uma seleção de jogos, sendo tais jogos reelaboradas, numa tentativa de mostrar que existem possibilidades de construir atividades lúdicas, usando conteúdos diversos de uma LE. Pensamos que o jogo pode ter função de motivação e suscitação do desejo de aprender, que é algo que todos os professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil pela diversidade de pensamento e interesse.

É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem 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.

A criança chega aos anos iniciais do EF dominando o uso da língua materna, em um registro adequado à sua idade e às suas relações sociais, e ampliará esse conhecimento, sendo apresentada, gradativamente ao registro formal. Nessa idade, a criança começa também a desenvolver a habilidade de solucionar problemas concretos e a lidar com conceitos abstratos, como os números e a percepção do outro.

Conforme Antunes (1998), em suas considerações sobre o desenvolvimento cognitivo, isso acontece não por meio de uma, mas por várias inteligências, as que devem sofrer os estímulos adequados para que a aprendizagem, como operação neutra, efetue-se de maneira significativa. Observe os exemplos no quadro comparativo entre as inteligências múltiplas propostas por Gardner e que adaptamos a partir do aporte teórico de Antunes (1998, p. 12).

Quadro 1 – Inteligências Múltiplas

Inteligências	Abertura da Janela	Procedimentos
Linguística ou verbal	Do nascimento aos 10 anos	Escuta de palavras novas, construção de imagens com palavras; elaboração e análise de: metáforas, anedotas, trava-línguas, rimas, histórias, slogans, manchetes, jogos de palavras, ditados, expressões idiomáticas; <u>aprendizagem de LE.</u>
Lógico-matemático	De 1 a 10 anos	Descoberta de escala e proporção; proposição e uso de desafios, problemas, mapas conceituais, padrões de simetria, silogismos, probabilidades, computador e suas linguagens.
Naturalista ou Ecológica	Dos 4 meses aos 14 anos	Percepção de temperatura, movimento do ar e da água; identificação e articulação de dados e elementos da natureza (plantas, animais, partes deles).
Sonora ou musical	Dos 3 aos 10 anos	Familiarização e criação de rimas e ritmos diversos, paródias, colagens musicais, transformação de textos em música.
Cinestésico-corporal	Do nascimento aos 6 anos	Desenvolvimento do tato, olfato, paladar; promoção de atividades motoras, simulações, dramatizações, gestos, movimentos, desfiles, coreografias, caça ao tesouro, labirinto.
Visual-espacial	Dos 5 aos 10 anos	Exploração da noção de direita, esquerda, em cima e embaixo; esportes. Contatos e concepção de desenhos, fotos, colagens, mapas, linhas de tempo, figuras, legendas, cartas enigmáticas, cartazes, pinturas, filmes.
Pessoais (interpessoal e intrapessoal)	Do nascimento à puberdade	<u>Brincadeiras</u> , incentivo; condução de debates, troca de cartas e e-mails, entrevistas, estudos de caso, descrição de emoções.

Fonte: Antunes (1998, p. 12).

Vale ressaltar que essas são orientações; não são regras. Há muitas variáveis a serem consideradas. De qualquer modo, o quadro responde algumas das indagações referentes ao ensino de LE no EF. Nesse período, a interação linguística da qual a criança participa proporciona a maioria dos dados no processo de desenvolvimento. As estruturas neurais do cérebro correspondem aos conceitos que vão sendo aprendidos, são asso-

ciadas às estruturas neurais que correspondem às formas da língua. É quando as crianças devem ser expostas a vocabulário novo, a participar de conversas, a construir imagens com palavras e aprender uma LE.

Para que o jogo não seja confundido com simples recreação, desvinculada de aula de LE, é necessário estabelecer objetivos condizentes com as competências e habilidades que se quer que a criança desenvolva. Desse modo, temos que nos apropriar do conceito de “trabalho-jogo” defendido por Celestin Freinet, pelo qual o pesquisador Paulo Nunes Almeida resgata uma contribuição teórica, que nos permite aqui fundamentar tal asserção que estamos apresentando.

[...] a criança deve dedicar-se ao trabalho como se ele fosse um jogo (satisfação e prazer), mas nunca ao jogo [...], simplesmente pelo fato de jogar. [...] Se no momento adequado, dedicar-se aos trabalhos-jogos, [...] se dele a criança retirar as mais delicadas e mais calorosas fruições, o jogo então guardará para ela o valor acidental de substituto de relaxamento, do prazer, mas a função trabalho é que [...] lhe dará harmonia e equilíbrio, que suscitará uma nova concepção das relações sociais (ALMEIDA, 2003, p. 27).

Conforme apresentamos na parte introdutória deste artigo, o objetivo central é possibilitar ao professor recursos com um caráter lúdico para as aulas de LE, pois, apesar da necessidade de trabalhar com imagens ao apresentar vocabulário referente ao concreto, o professor que propõe o “trabalho-jogo” não precisa confeccionar nem comprar materiais de alto custo, nem figuras, nem os jogos em si devem ser sofisticados, o que esvaziaria o jogo do seu caráter cognitivo. “Muitos jogos ganham uma motivação especial quando a criança os confecciona” (LOPES, 2005, p. 25). O brinquedo deve representar o pensamento, as relações sociais. A função do professor que sugere a brincadeira é estimu-

⁹ Termo elaborado por Celestin Freinet e resgatado aqui a partir das palavras de Almeida (2003) o qual entendemos ser um recurso lúdico, atividades (brincadeiras) que revelem um caráter educacional, ou seja, jogos que tenham finalidades educacionais para serem desenvolvidos e/ou aplicados em um ambiente formal de aprendizagem – a escola.

lar o cognitivo e o social e ainda orientar a criança na consecução do “trabalho-jogo”, sem esquecer-se de dar-lhe atenção ao objetivo da tarefa.

Portanto, apresentamos agora algumas possibilidades de jogos que posteriormente poderão ser aplicados na prática de sala de aula no estudo de uma LE, tendo como prioridade as inteligências múltiplas citadas anteriormente no quadro comparativo. Resaltamos que o tipo do jogo, a série para a qual se indica o jogo, o seu objetivo e a inteligência múltipla que estará sendo trabalhada, será tratado dentro do quadro metodológico que propomos neste artigo, por acharmos mais pertinente o entendimento de cada item que é proposto na reelaboração dos jogos. Em seguida, após cada quadro, segue-se então o encaminhamento metodológico de cada um dos jogos sugeridos.

Conduzindo os Jogos em aulas de Língua Estrangeira para Crianças

Quadro do Jogo – Bingo

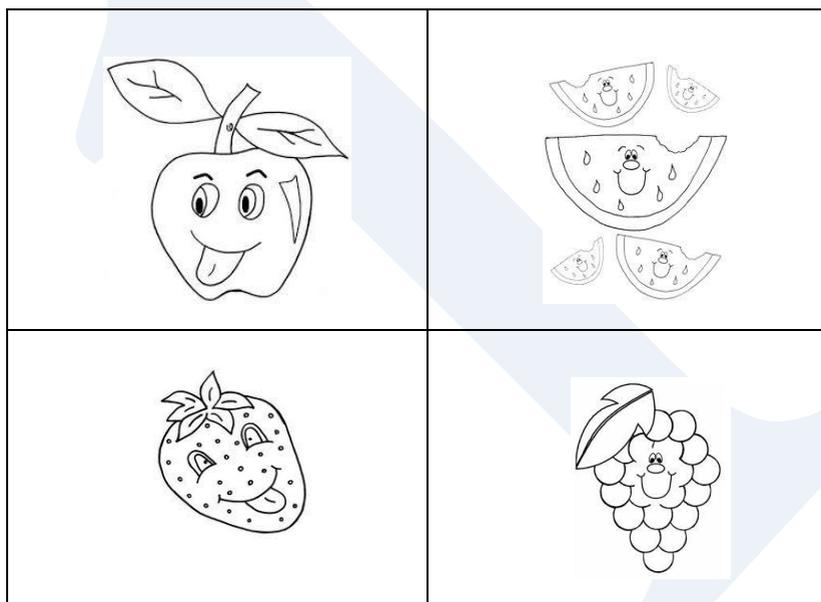
Tipo do jogo	Indicação de Série	Objetivo	Inteligência Múltipla
Bingo 	“Educação Infantil” ou 3ª série (4º ano) e 4ª série (5º ano)	Revisar e avaliar a aquisição de vocabulário estimulando a compreensão oral, a resposta ao comando.	Linguística e Visual-espacial

Este jogo tradicional pode ser usado em todo EF e nas séries indicadas no quadro, ou é claro, adaptado e utilizado para Educação Infantil com crianças de idade de 04 ou 05 anos a fim de trabalhar, revisar e até mesmo avaliar a aquisição de vocabulário, estimulando a compreensão oral, a resposta ao comando, a inteligência linguística e a visual-espacial. Sob orientação do professor, os alunos confeccionam cartelas de papel ou papelão, que não deverão ter muitos espaços, desenhando ou colando figuras relacionadas ao

vocabulário previamente definido. Este momento será muito produtivo, uma vez que serão trabalhados os comandos na LE em estudo, como cortar, colar e outros.

Os números “cantados” devem ser gravuras semelhantes às das cartelas. Os marcadores serão feijões, fichas, tampas de garrafa ou caneta e lápis de pintar. O professor deve pronunciar cada palavra (uma fruta, por exemplo), ao mesmo tempo em que mostra o desenho correspondente, para que cada criança coloque o marcador em sua cartela, caso esta tenha a palavra “cantada”. É importante determinar o número de rodadas e não estipular prêmios, já que ganhar aqui, também depende de sorte.

Veja uma sugestão de cartela ou pedras com figuras que podem ser confeccionadas pelo professor.



Quadro Jogo – Pirulito Amigável

Tipo do jogo	Indicação de Série	Objetivo	Inteligência Múltipla
Pirulito amigável 	Nível III (1º ano)	Demonstrar a necessidade do trabalho em equipe. Junto a isso, trabalham-se os comandos necessários para sua execução, além das noções espaciais e o conceito de doce.	Inteligência interpessoal

O professor deve levar um pirulito para cada participante. É muito importante acompanhar os comandos dos gestos correspondentes. Com a turma toda em círculo (ou mais, caso sejam muitos), de pé, entrega-se um pirulito para cada participante, com a instrução: “segurem o pirulito com a mão direita com o braço estendido” (o professor dá essa instrução na LE que está sendo estudo pela criança). Explicar, em português, que não podem dobrar os braços, apenas movê-los estendidos.

Primeiro solicita-se que desembrulhem o pirulito, já na posição correta (braço estendido, segurando o pirulito e de pé, em círculo). Para isso, pode-se utilizar a mão esquerda. O professor recolhe os papéis e, em seguida, dá a seguinte orientação na LE em estudo: “cada um chupe seu pirulito”. Isso pode ser explicado, em seguida, em português caso haja necessidade: “sem sair do lugar em que estão, todos devem chupar o pirulito.”

Aguardar até que alguém imagine como executar a tarefa. A única opção é oferecer o pirulito para o colega do lado. Caso passe muito tempo e ninguém, tome a iniciativa, demonstrar como fazê-lo com um aluno, gentilmente. Assim, automaticamente, os demais oferecerão o pirulito que seguram a seu vizinho, e todos poderão desfrutar do doce.

Quadro de Jogo – Palavra na Bexiga

Tipo do jogo	Indicação de Série	Objetivo	Inteligência Múltipla
Palavra na bexiga 	1ª série (2º ano) e 2ª série (3º ano)	Apresentar vocabulário novo.	Inteligência linguística; cinestésica-corporal e corporal-visual

O professor escreve e coloca cada palavra dentro de uma bexiga. As crianças, sentadas em círculo passam uma bexiga de mão em mão. Ao comando do professor ou ao parar uma música qualquer, a criança que esteja com a bexiga na mão deve estourá-la e ler a palavra que está dentro dela. Caso não consiga, o professor a auxiliará. Em seguida, esse aluno escreve a palavra no quadro. A atividade termina no tempo pré-determinado pelo professor, e pode ter qualquer continuidade.

Quadro de Jogo – Pobre Gato Preto

Tipo do jogo	Indicação de Série	Objetivo	Inteligência Múltipla
Pobre gato preto 	1ª série (2º ano) e 2ª série (3º ano)	Possibilitar ao aluno a apropriação de vocabulário (cores e animais) ao associá-los com o som que fazem. Desenvolve-se a atenção, agilidade de resposta e o controle das emoções.	Inteligência linguística; cinestésica-corporal

Um jogador faz de conta que é o gato, que será consolado pelos outros participantes. Com um miado comovido, o gato tenta provocar o riso nos outros jogadores, que devem dizer “pobre gato preto” na LE em estudo. Aquele jogador que começar a rir será o próximo gato. Podem-se usar outras vozes de animais e cores, mesmo que não

correspondam à realidade. Gatos e muitos outros animais podem ser acessados em portais e sites educacionais¹⁰ na *internet* para elaboração e composição dos animais e cores para o jogo.

Considerações Finais

O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade do educando e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Dessa forma, alguns caminhos que possibilitem a utilização dos recursos lúdicos como estímulos ao processo de aprendizagem de uma LE, proporciona a criança um ambiente mais prazeroso e motivador.

A partir de uma revisão bibliográfica e do que até aqui expomos, pressupomos que o caráter de integração e interação contidas nos jogos permite a integração do conhecimento com ações práticas. A motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também, na aquisição de uma LE. Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural.

O processo de aquisição de conhecimento de uma LE por meio de jogos proporciona ao professor uma possibilidade de dinamizar o ensino do idioma em estudo pela criança. Os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula, pois, nota-se que este tipo de atividade é um instrumento importante no processo de ensino-aprendizagem de LE. Por isso, tentamos transmitir que o lúdico propicia uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla para a aprendizagem do aluno.

¹⁰ Sugerimos o *site* Infantil e Educacional “Papacaio”. Neste *site*, o professor encontra atividades para sala de aula, atividades dirigidas para serem realizados como reforço, dentre outros recursos. O *site* encontra-se disponível em <<http://www.1papacaio.com.br>>.

Quando falamos de recursos lúdicos em aulas de LE, o nosso propósito como já apresentado e discutido ao longo do artigo é mostrar uma relação para o uso de tais recursos no contexto de ensino-aprendizagem de uma LE, possibilitando um caminho para que o professor articule teoria e prática a fim de que seja utilizada em sala de aula para criar e elaborar novas condutas no valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

GAME IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES FOR CHILDREN

ABSTRACT: The game is a pedagogical instrument that allows to the teacher being a strategic, motivator and evaluator advisor of learning, rather than holder of knowledge. Thus, this article seeks to illustrate the role of games in the teaching and learning of foreign language (FL) for children in the early years of elementary school, favoring the construction of knowledge. With regard to theoretical and methodological aspects, the article consists of a bibliography study. It was guided by a homogenous literature, which seek to present suggestions of games to be used in FL classes for children.

KEYWORDS: Foreign languages for children; Playful; Early years.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. *Educação Lúdica: prazer de estudar – técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003.
- ANDRADE, C. D. *Projetos Pedagógicos Dinâmicos – Epígrafe*. Disponível em: <http://www.projetospedagogicosdinamicos.kit.net/index_arquivos/Page756.htm>. Acesso em 15/06/2010.
- ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolanda, *Anais...* Rolanda, 2005.
- ANTUNES, C. *As Inteligências Múltiplas e seus Estímulos*. Campinas: Papirus, 1998.
- BASSO, E. A. *A Construção Social das Competências Necessárias ao Professor de Língua Estrangeira: entre o real e o ideal em um Curso de Letras em Estudo*. 503 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.
- BOÉSSIO, C. P. D. Reflexões sobre a Formação do Professor de Língua Espanhola que Atuará com Crianças das Séries/Anos Iniciais do Fundamental. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P. (Orgs.). *Ensino de língua estrangeira para crianças: o ensino e a formação em foco*. 2. ed., Curitiba: Ap-

pris, 2013. p. 199-218

CARNEIRO LEÃO, A. *As línguas vivas e uma experiência brasileira*. Rio de Janeiro: Serviço de Publicação do Instituto de Pesquisas, 1934.

CARNEIRO LEÃO, A. *O ensino das línguas vivas: seu valor, sua orientação científica*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1935.

CASTORINA, J. A. *Piaget – Vygotsky: novas contribuições para o debate*. Trad. Cláudia Schilling. 6. ed., São Paulo: Ática, 2005.

CHAGURI, J. P. Configurando a História: os sentidos e a política do ensino de línguas estrangeiras no Brasil. *Revista e-curriculum*, São Paulo, v. 8, n.º. 1, p. 1-28, 2012.

CHAGURI, J. P. *Brincando também se aprende espanhol*. Loanda: Ed. Autor/Agbook, 2010a.

CHAGURI, J. P. Uma análise dos pressupostos teóricos de três diretoras de um município do Noroeste do Paraná sobre o ensino-aprendizagem de língua inglesa para crianças. *Revista espaço acadêmico*. v. 10, n.º 109, Maringá, p. 58-66, 2010b.

CHAGURI, J. P. *As Vozes de uma política de ensino de língua estrangeira moderna na educação básica do estado do Paraná*. 180 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2010c.

CHAGURI, J. P. O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros. *Revista X*. Curitiba, v. 02, n.º. 08, p. 73-89, 2009a.

CHAGURI, J. P. A importância das atividades lúdicas no ensino do espanhol. *Correio do Noroeste*, Loanda, ano 4, n. 49. Agosto de 2009b. Serviços, p. 03.

CHAGURI, J. P. O Jogo como Recurso Lúdico no Ensino do Espanhol para Crianças. In: Odair Luiz Nadin; Viviane Cristina Poletto Lugli. (Org.). *Espanhol como língua estrangeira: reflexões teóricas e propostas didáticas*. v. 16. Campinas: Mercado de Letras, 2013. p. 113-126

CHAGURI, J. P; TONELLI, J. R. A. Alguns aspectos teóricos e políticos sobre a formação de professores de língua estrangeira. In: Colóquio internacional de estudos linguísticos e literários – CIELLI, 1º, 2010, Maringá, *Anais...* Maringá, 2010.

CHAGURI, J. P; TONELLI, J. R. A. Existe uma política de ensino-aprendizagem de língua estrangeira para criança? In: TONELLI, J. P; CHAGURI, J. P. (Orgs.). *Ensino de línguas estrangeiras para crianças: o ensino e a formação em foco*. 2ª ed. Curitiba: Appris, 2013. p. 37-60

CHAGURI, J. P; TONELLI, J. R. A. Atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras para crianças. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P (Orgs.). *Espaço para reflexão sobre ensino de línguas*. Maringá: Eduem, 2014. p. 277-300

DOHME, V. *Atividades lúdicas na educação*. O caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.

DOMINGUES, D; GIBK, C. K. S. Narrativas no Ensino de língua inglesa na educação infantil: discutindo algumas práticas. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P. (Orgs.). *Ensino de língua estrangeira para crianças: o ensino e a formação em foco*. 2ª ed. Curitiba: Appris, 2013. p. 161-198

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a brincadeira. In: _____. (org.). *Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

LOPES, M. G. *Jogos na educação: criar, fazer e jogar*. 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MAR, G. D. Jogando para Aprender: o lúdico no ensino de línguas. In: Congresso de brasileiro hispanistas - CBH, 2º, 2002, San Pablo, *Anais...* San Pablo, 2002.

NUNES, A. R. S. C. A. O Lúdico na aquisição da segunda língua. *Língua estrangeira*. 2004. Disponível on-line em: <<http://www.linguagestrangeira.pro.br>>. Acesso em 21-08-2014.

PIRES, S. S. *Vantagens e desvantagens no ensino de língua estrangeira na educação infantil: um estudo de caso*. 131 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

PICANÇO, D. L. Para quê queremos ensinar LE às nossas crianças. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P. (Orgs.). *Ensino de língua estrangeira para crianças: o ensino e a formação em foco*. 2ª ed. Curitiba: Appris, 2013. p. 261-280

OLIVEIRA, M. K. *Teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus, 1992.

RAUPP, M. D. A brincadeira na educação infantil. *Espaço da escola*. Ijuí, v. 2, n. 5, p. 31-34, 1992.

RINALDI, S. *Um relato 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*. 177 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo: São Paulo, 2006.

RINALDI, S; FERNÁNDEZ, I. G. M. E. Ensino de língua estrangeira a crianças: entre do descaso legal e a pertinência da inclusão. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P. (Orgs.). *Ensino de língua estrangeira para crianças: o ensino e a formação em foco*. 2. ed., Curitiba: Appris, 2013. p. 61-104

ROCHA, C. H; TONELLI, J. R. A; SILVA, K. A. (Orgs.). *Língua estrangeira para crianças: ensino-aprendizagem e formação docente*. São Paulo: Pontes, 2010.

ROCHA, C. H. *A língua inglesa no ensino fundamental e público: diálogos com Bakhtin por uma formação plurilíngue*. Trabalhos em Linguística Aplicada. Cmapinas, v. 48, n. 2, p. 247-274, 2009.

ROCHA, C. H. *O ensino de línguas para crianças no contexto educacional brasileiro: breves reflexões e possíveis previsões*. DELTA - Documentação de estudos em linguística teórica e aplicada. São Paulo, v. 23, n. 2, p. 273-319, 2007.

SOLDATELLI, I. M. D. O elemento lúdico no ensino da língua espanhola nas séries iniciais do ensino fundamental. In: DURÃO, A, B, A, B; REIS, M. A. O. B; ANDRADE, O. G. (Orgs.). Jornada de estudos hispânicos – espanhol: língua para o presente! língua para o futuro!, 3º, 2005, Londrina, *Anais...* Londrina, 2005.

SANTOS, L. I. S. Língua estrangeira para crianças: relatos e reflexões sobre o fazer pedagógico em um curso de especialização. In: SANTOS, L. I. S; SILVA, K. A. (Orgs.). Linguagem, *Ciência e ensino: desafios regionais e globais*. Campinas: Pontes Editores, 2013a. p. 131-144

SANTOS, L. I. S. Porque discutir formação docente e práticas pedagógicas no ensino de língua estrangeira para crianças? busca de possíveis respostas. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P. (Orgs.). *Ensino de língua estrangeira para crianças: o ensino e a formação em foco*. 2ª ed. Curitiba: Appris, 2013b. p. 281-286.

SARMENTO, S.; COSTA, P. P. A implementação do PNLD de língua inglesa nas escolas públicas da rede municipal de ensino de Porto Alegre. *Contexturas*. Belo Horizonte, v. 20, p. 110-117, 2013.

SZUNDY, P. T. C. *A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva*. 2005. 280 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P. A importância de uma língua estrangeira na educação infantil. In: TONELLI, J. R. A; CHAGURI, J. P (Orgs.). *Espaço para reflexão sobre ensino de línguas*. Maringá: Eduem, 2014. p. 223-246

TONELLI, J. R. A. Novas propostas e novos desafios no ensino de línguas estrangeiras para crianças. In: Congresso latino-americano de formação de professores de línguas - CLAFPL, II, 2008, Rio de Janeiro, *Anais...* Rio de Janeiro, 2008a.

TONELLI, J. R. A. O uso de histórias infantis no ensino de inglês para crianças: analisando o gênero textual história infantil sob a perspectiva do interacionismo sociodiscursivo. *Acta scientiarum language and culture*, Maringá, v. 30, n° 1, p. 19-27, 2008b.

TONELLI, J. R. A. Jogos de Leitura e Ensino de Línguas. In: Encontro científico do Curso de Letras - FACCAR, 2º, 2004, Rolanda, *Anais...* Rolanda, 2004.

TONELLI, J. R. A. *Histórias infantis no ensino de língua inglesa para crianças*. 359 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2005.

TONELLI, J. R. A. Crenças sobre o ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o que pensam as professoras participantes do projeto “avançar o saber”. In: CHAGURI, J. P; TONELLI, J. R. A. (Orgs.). *Perspectivas educacionais e ensino de línguas*. Londrina: Eduel, 2014. p. 63-88.

TONELLI, J. R. A. Histórias Infantis e Ensino de Inglês para Crianças: reflexões e contribuições. *Revista de ciências humanas*, v. 13, n. 2, p. 297-315, 2013.

VYGOTSKY, L. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes. 1987.

VYGOTSKY, L. *A Formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. *A Construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

*Recebido em 24/11/2014.
Aprovado em 21/01/2015.*