

JOGOS NA SALA DE AULA DE LÍNGUA INGLESA EM ESCOLAS PÚBLICAS: EXPERIÊNCIAS DE PROFESSORAS EM FORMAÇÃO INICIAL

SILVA, Maiara Suenia da¹ (UEPB)

LEMOS, Islene Pereira de² (UEPB)

CABRAL, Juliana Leoncio Bertino³ (UEPB)

Orientadora: FERREIRA, Telma Sueli Farias (UEPB)

Subprojeto PIBID – Letras – Língua Inglesa

Resumo

Considerando a importância do ensino de língua estrangeira (LE) para o desenvolvimento crítico do aluno, este trabalho tem como objetivo mostrar como a utilização de jogos lúdicos em sala de aula influencia na aquisição de vocabulário em LE, despertando o interesse pela mesma. Através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Língua Inglesa, tivemos a oportunidade de desenvolver uma sequência didática (SD) baseada em jogos, em uma turma de 6º ano na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Antonio Oliveira, situada na cidade de Campina Grande, Paraíba. Com base nos aportes teóricos sobre a aquisição de vocabulário com Antunes (2007) e Zilles (2001), considerações acerca da utilização de jogos em sala de aula, com Maluf (2009) e as considerações sobre SD, com Dolz, Noverraz e Schneuwly (2010), buscamos proporcionar ao aluno uma aprendizagem diferenciada do processo de ensino-aprendizagem tradicional. Como resultados parciais tivemos a confecção de um jogo, o *loto-reading*, que proporcionou ao aluno a aquisição de vocabulário, e como consequência observamos um maior interesse pela LI, visto que essa aquisição foi feita de forma dinâmica e prazerosa.

Palavras-chave: Jogos lúdicos. Vocabulário.

Introdução

O ensino de língua estrangeira (LE), além de ser importante para a inserção do aluno no mundo globalizado, é importante para o desenvolvimento crítico deste, assim como consta nos PCNs (1998):

A Língua Estrangeira no ensino fundamental tem um valioso papel construtivo como parte integrante da educação formal. Envolve um complexo processo de reflexão sobre a realidade social, política e econômica, com valor intrínseco importante no processo de capacitação que leva à libertação. Em outras palavras, Língua Estrangeira no ensino fundamental é parte da construção da cidadania. (p. 41)

Tendo como foco o ensino de língua inglesa (LI) nas escolas públicas, nota-se a utilização de uma metodologia deficiente por muitos professores. A partir desta constatação,

¹ Graduanda em Letras – Habilitação em Língua Inglesa – maiara.suenia@gmail.com

² Graduanda em Letras – Habilitação em Língua Inglesa - islene.lena@hotmail.com

³ Graduanda em Letras – Habilitação em Língua Inglesa - juliana.bertino@hotmail.com

observou-se a importância da utilização de uma abordagem diferenciada do ensino tradicional, em que os professores possam buscar novos meios de tornar mais atrativo o ensino desta disciplina.

Diante desta realidade, estudos mostram que práticas docentes que inserem atividades lúdicas na sala de aula, mais especificamente em referência a jogos, são eficientes quanto à melhoria na aprendizagem de um novo idioma. Conforme Starepravo (2013, p.31) “Um bom jogo é desafiador, permite a interação entre os participantes e mostram a eles se alcançaram seu objetivo sem que o professor precise dar esta indicação”.

Pensando nisso, objetivamos mostrar como a utilização de jogos lúdicos em sala de aula influencia na aquisição de vocabulário em LI, despertando o interesse pela mesma. Através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID) – Língua Inglesa, tivemos a oportunidade de desenvolver uma sequência didática (SD) baseada em jogos, em uma turma de 6º ano na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Antonio Oliveira, situada na cidade de Campina Grande, Paraíba.

Como resultado parcial da utilização da nossa SD, tivemos a confecção de um jogo, o *loto-reading*⁴, que proporcionou ao aluno a aquisição de vocabulário, e como consequência observamos um maior interesse pela LI, visto que essa aquisição de vocabulário foi feita de forma mais dinâmica e prazerosa.

Para uma melhor compreensão deste artigo, ele encontra-se dividido em quatro partes: a primeira compreende os aportes teóricos; na segunda trazemos nossa metodologia utilizada na pesquisa; depois, apresentaremos nossa análise dos dados e por fim, na última parte, trazemos nossas considerações finais.

1. Aporte teórico

Nosso aporte teórico se encontra dividido em três partes. A primeira aborda a aquisição de vocabulário com Antunes (2007), Folse (2004) e Zilles (2001). Na segunda tecemos considerações acerca da utilização de jogos em sala de aula, com Maluf (2009). Por fim, a última parte se refere às considerações sobre SD, com Dolz, Noverraz e Schnewly (2010).

Para se fazer o uso apropriado de uma língua, é importante que haja o conhecimento não apenas gramatical ou fonológico, mas também um conhecimento lexical. Uma ampla gama de conhecimentos lexicais ajuda o falante a ter uma comunicação significativa e adequada em várias situações interativas. Antunes (2007) defende a importância do léxico, pois ele é

Um depositário dos recortes em que cada comunidade vê o mundo, as coisas que o cercam, o sentido de tudo. Por isso é que o léxico expressa, magistralmente, a função da língua como elemento que confere às pessoas identidade: como indivíduo e como pertencente a um grupo. (*op. cit.* pp. 42-43)

Conforme esta assertiva, podemos concluir que o uso adequado do vocabulário é essencial para que se obtenha os resultados esperados advindos de determinadas situações comunicativas. Por essa ótica percebe-se a importância do ensino de vocábulos, tanto na

⁴ Jogo que consiste na formação de palavras de acordo com as figuras indicadas, através de sorteio das letras.

língua materna quanto em LE. Folse (2004), reforça a importância do ensino de vocabulário, pois, segundo este autor, a comunicação pode ser bem sucedida com pouco conhecimento gramatical, mas dificilmente ela será se não houver conhecimento lexical.

Durante muito tempo, a ênfase no ensino de inglês como segunda língua tem sido erroneamente em gramática. Alunos podem se expressar com pouca gramática; na verdade, a contragosto dos professores, eles fazem isso com bastante frequência. No entanto, com pouco vocabulário, a comunicação é consideravelmente limitada. (FOLSE, 2004, p. 2 - *Traduzido pelas autoras*)⁵

Deste modo, pode-se observar a importância do conhecimento lexical para que se haja a continuidade da conversação. Outras razões para o ensino de vocabulário são apresentadas por Grass e Selinker (1994) apud Zilles (2001). Dentre os motivos citados por Zilles (*op.cit.*), para que se ensine novas palavras, estão os seguintes argumentos:

de todos os tipos de erros, os de vocabulário são percebidos pelos aprendizes como os mais sérios; erros lexicais são os mais comuns cometidos por aprendizes de L2; o léxico é a força motriz para a produção de sentenças; o léxico é importante na compreensão. (*op. cit.*, p. 17)

Utilizando-se da importância do ensino do léxico em turmas de LE, passemos então as considerações sobre a importância da utilização de atividades lúdicas, mais especificamente os jogos didáticos, no desenvolvimento da aprendizagem do aluno, e também na aquisição do vocabulário.

Os jogos lúdicos são uma ferramenta que o professor pode usar para favorecer o ensino de diversos conteúdos em sala de aula, contribuindo para motivação e interação do aprendiz do discente. Como afirma Maluf (2009).

A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer atividade que vise proporcionar interação. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável. (*op.cit.*, p 21)

Pensando nesta perspectiva o jogo além de ser uma brincadeira para os aprendizes, funciona como um recurso que o professor pode utilizá-lo de forma adequada, para que os alunos possam aprender conteúdos educativos e interagir num meio social, neste caso a sala de aula. Diante deste fato, podemos concluir que este tipo de atividade proporciona ao mesmo tempo um desenvolvimento intelectual, de forma agradável e atrativa e não serve apenas como um passatempo, proporcionando ainda a interação prazerosa entre os próprios alunos, sendo esta última uma característica destacada como importante pelo PCNEF (1998) para que o aluno sinta a importância de se aprender a língua e utilizá-la como instrumento social.

Assim, é fundamental que desde o início da aprendizagem de Língua Estrangeira o professor desenvolva, com os alunos, um trabalho que lhes possibilite confiar na própria capacidade de aprender, em torno de temas de

⁵ Texto original: “For far too long, the emphasis in ESL has mistakenly been on grammar. Learners can express themselves with poor grammar; in fact, much to the chagrin of ESL teachers, they do this quite frequently. However, with poor vocabulary, communication is constrained considerably.”

interesse e interagir de forma cooperativa com os colegas. As atividades em grupo podem contribuir significativamente no desenvolvimento desse trabalho, à medida que, com a mediação do professor, os alunos aprenderão a compreender e respeitar atitudes, opiniões, conhecimentos e ritmos diferenciados de aprendizagem. (*op. cit.* p. 54)

Entretanto, para alguns educadores fazer a utilização adequada deste recurso é um grande desafio, pois eles têm dificuldades de utilizá-lo, por falta de conhecimento de uma metodologia que se adeque ao cotidiano escolar, e como consequência, acabam se acomodando com o método tradicional. Segundo Maluf (2009) “[...] mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização”. (*op.cit.*, p.21)

Nesta perspectiva, os professores têm a opção de usar jogos lúdicos em várias séries, podendo fazer adaptações de acordo com a faixa etária da sala de aula e a realidade dos alunos. Portanto, é necessário que a sala se torne um ambiente agradável, onde os alunos possam deixar se envolver completamente com a atividade.

De acordo com Maluf (2009):

As atividades lúdicas têm capacidade de desenvolver várias habilidades na criança, proporcionando divertimento, prazer, convívio, profícuo, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole e autorrealização. (*op.cit.*, p.23)

Existem vários tipos de atividades lúdicas que o educador pode fazer uso em sua prática. Maluf (2009) cita algumas como por exemplo: desenhar, brincar, jogar, dançar, construir coletivamente, ler, usar softwares educativos, passear, dramatizar, cantar, fazer teatro de fantoches, etc.. Seria muito importante, se os professores oferecessem com propostas inovadoras essas atividades para seus discentes, fazendo a diferença em sua prática, pois ele é agente fundamental na escolha das atividades que são aplicadas no ambiente educacional.

Diante desta proposta de trabalho com jogos lúdicos, o professor pode se questionar “Quais aspectos didático-metodológicos nos darão suporte para efetivar esta prática?” Neste caso, o professor pode fazer uso da SD, pois ela é um documento prescrito que consta passo a passo como será o andamento das aulas, os gêneros textuais, os exercícios e as dinâmicas que serão aplicadas.

Há outro ponto positivo desta auto-prescrição, que é a sua flexibilidade. Uma vez que ela pode ser alterada de acordo com a necessidade da turma, caso o professor planeje uma série de atividades e na aplicação de algumas delas o resultado não seja satisfatório, ele pode reformular seu planejamento anterior.

Sendo assim, com a utilização da SD o professor disponibiliza ao aluno um ensino bem mais efetivo na LI como afirma com Dolz, Noverraz, Shneuwly, (2010)

Uma seqüência didática tem a finalidade de ajudar o aluno a dominar melhor um gênero texto, permitindo-lhe, assim, escrever ou falar de uma maneira mais adequada numa dada situação de comunicação. (*op. cit.*, p. 38)

Sabemos que cada aluno é um universo específico e cada um pode responder diferentemente as mesmas atividades propostas na sala de aula, é neste momento que o professor deve fazer a intervenção e alterar a SD de acordo com perfil da maioria, contudo vale salientar que este trabalho de investigação não é muito simples e requer tempo, dedicação e paciência por parte do docente. Percebemos que muitos professores estão sobrecarregados

com muitas turmas ou até mesmo outras atividades que não permitem realizar este trabalho, porém acreditamos que estes fatores não devem ser empecilho para ele desenvolver uma SD apropriada.

É muito importante que o professor escolha atividades em que os alunos possam desenvolver suas habilidades de produção. Neste sentido, os jogos lúdicos surgem como uma das possibilidades deste tipo de prática. Diante desta proposta os alunos percebem que a disciplina, no caso LI, passa a ter mais sentido uma vez que eles aprendem algo que pode ser utilizado no dia a dia.

Outro ponto que o professor deve estar atento é variar ao máximo o tipo de atividades que ele introduz na sala de aula com afirma Dolz, Noverraz, Shneuwly, (2010) “é muito importante propor atividades as mais diversificadas possível, dando, assim, a cada aluno a possibilidade de ter acesso, por diferentes vias as noções e os aos instrumentos , aumentando, deste modo, suas chances de sucesso” (p.89). Desta forma aluno tem conhecimento de vários tipos de atividades e com toda certeza seu aprendizado se torna bem mais eficiente.

Podemos observar que o ensino de vocabulário em quaisquer series são fundamentais para a efetivação do aprendizado de uma língua, porque a partir do conhecimento do léxico o aluno passa a ter mais segurança para ler um texto, construir sentenças ou utilizar a língua em situações de comunicação. Em razão disto, o professor tem papel fundamental neste processo quando ele consegue unir o ensino de vocabulário com atividades lúdicas. Conforme esta proposta, podemos sugerir que os alunos se sentirão bem mais motivados ao aprender algo de forma dinâmica e a SD ajudará o professor no planejamento e na execução destas atividades.

2. Metodologia

Para a realização deste trabalho, no primeiro semestre de 2013, regenciamos em uma turma de 6º ano do ensino fundamental, na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Antônio Oliveira, situada na cidade de Campina Grande, no estado da Paraíba. A quantidade de alunos em nossa turma era de aproximadamente dezoito alunos, com faixa etária de 10 a 12 anos, no período vespertino. Nossa escolha por esta turma foi pelo motivo de nos identificarmos com alunos dessa faixa etária e a curiosidade de aplicar uma SD diferenciada, que nos exigiria dedicação e entusiasmo para produzir um trabalho bem sucedido.

Desenvolvemos uma SD que objetivava a prática oral e escrita de vocabulário e pequenas frases na LI para que ao final do semestre os alunos produzissem jogos lúdicos. Para alcançarmos este objetivo, dividimos nossa SD em três módulos, cada um correspondendo à produção de um jogo: (i) *loto-reading*; (ii) *memory game* e por último, (iii) o *board game*. Para que os jogos pudessem ser produzidos efetivamente, destinamos aproximadamente quatro semanas para cada módulo, sendo as três primeiras semanas destinadas aos estudos preparatórios para a produção, e a última, para a produção do jogo em si.

Uma vez que nossa prática na aplicação desta SD ainda está sendo desenvolvida, para a produção deste artigo será levada em conta apenas a produção e os resultados do primeiro jogo, o *loto-reading*, que foi iniciado com os estudos lexicais sobre cores, animais, o alfabeto e partes do corpo. Após o estudo desse vocabulário, foi construído, juntamente com os alunos, o determinado jogo, e seus resultados serão analisados no tópico seguinte.

3. Análise de dados

Na análise de dados apresentaremos nossas reflexões sobre a experiência que tivemos no projeto PIBID Letras – Inglês 2013.1, tendo como base a produção e aplicação parcial de uma SD (o primeiro módulo). Dividimos a análise de dados em três momentos: (i) a importância da aplicação de uma SD; (ii) produção da SD, e a (iii) fase de aplicabilidade e os resultados parciais do nosso projeto.

3.1.Importância da aplicação de uma SD.

Fazer um planejamento das aulas antes delas iniciarem é muito importante se o professor pretende que o resultado das aulas seja satisfatório. A partir dos estudos com Dolz, Noverraz e Shenewly (2010), observamos que a SD é um instrumento organizado de acordo com os objetivos que o professor pretende alcançar para a aprendizagem dos alunos, servindo de guia para que o docente possa desenvolver bem sua prática. Em uma SD, constam os procedimentos detalhados das aulas que a compõem como também todas as atividades que incluem os gêneros textuais e as dinâmicas, pois quando o professor entra na sala com o planejamento de como será as aulas, estas terão muito mais chance de dar certo, caso contrário, quando a aula não é bem planejada, dificilmente ela terá êxito. Então, a SD tem a função de orientar na sequência das atividades, servindo como um guia para o professor desenvolver bem a sua prática, também levando em conta que ela pode ser alterada de acordo com a resposta dos alunos, que pode ser negativa ou positiva. Desta forma a prática do professor terá mais chance de ser bem sucedida quando ele se apropria da SD.

Como já foi mencionada, a SD é um conjunto sistemático de atividades que contribui para orientar o docente em sua prática. O conhecimento teórico para um professor em formação inicial é imprescindível, porque quando o mesmo está atuando terá uma visão diferente de outros professores que acreditam que aplicar uma aula se resume em saber do conteúdo, copiar o exercício no quadro e explicá-lo.

Percebemos que todos os estudos que tivemos a cerca deste tema foram imprescindíveis para nos conscientizarmos da importância de fazer um bom planejamento das aulas e também para entender o que é uma SD. Podemos observar que a elaboração desta auto-prescrição não é um trabalho simples e rápido – pelo contrário, ele requer tempo, dedicação e empenho. No entanto sabemos que muitos professores possuem uma sobrecarga de trabalho, além de se depararem com turmas superlotadas e terem apenas giz e quadro como recurso didático, e são fatores como estes que tendem a impedir que ele desenvolva um trabalho efetivo. No nosso caso, uma exceção pelo fato de sermos três professoras para elaboração da SD de uma única turma, a produção do material das aulas foi tranquila, visto que estávamos trabalhando em conjunto. Porém a realidade da maioria dos docentes é diferente, pois grande parte dos professores não tem com quem trabalhar em parceria para a elaboração de tal prescrição.

O ensino de LI é importante para os alunos, conforme PCNEF (1998, p54) “... à medida que permite aos alunos entrar em contato com outras culturas, com modos diferentes de ver e interpretar a realidade.”, visto que a aprendizagem de uma língua inclui também a questão sociocultural e, desta forma, a aquisição de conhecimento contribui para sua formação como sujeito crítico e participativo da sociedade na qual está inserido. Diante disto, quando o professor está disposto a desenvolver um trabalho efetivo em LI, isso certamente favorecerá de forma positiva o crescimento intelectual do aluno. Além disso, e ainda segundo o PCNEF (*op. cit*),

A aprendizagem de Língua Estrangeira é uma possibilidade de aumentar a autopercepção do aluno como ser humano e como cidadão. Por esse motivo, ela deve centrar-se no engajamento discursivo do aprendiz, ou seja, em sua capacidade de se engajar e engajar outros no discurso de modo a poder agir no mundo social. (p. 13)

Considerando isto, observamos que a importância do ensino de língua vai além de um componente do currículo escolar, age como um influenciador nas práticas sociais do alunado. Desta forma, ao compreender que, o Ensino de LI, através de seu poder ideológico, instiga valores e criticidade no indivíduo alvo, ou seja, o aluno, produzimos uma SD que tende a inserir o aluno no mundo globalizado.

3.2. Produção da SD

Antes de iniciarmos as aulas, monitoramos a turma do 6º ano e durante duas semanas analisamos o perfil dos alunos, a faixa etária, que variava de 10 a 12 anos, bem como a realidade da turma. Então, devido a este momento de monitoria, pudemos conhecer a turma, para que assim tivéssemos a possibilidade de produzir um trabalho que se adequasse ao perfil dos discentes, e tivesse maior probabilidade de ser bem sucedido. Depois de algumas reflexões e de acordo com nossas análises, decidimos que trabalhar com atividades lúdicas seria a melhor opção, visto que eles estavam em séries iniciais e o aprendizado por meio do lúdico se encaixaria perfeitamente nesta turma, pois como afirma Maluf (2009, p.21) “Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer.”

Com base nesta proposta, o foco de nosso trabalho foi a introdução da LI para os alunos do sexto ano. Inicialmente começamos a desenvolver a nossa SD, e tivemos como apoio o livro didático que era disponibilizado pela escola, utilizando alguns conteúdos programados para esta série. Como tínhamos pouco tempo para desenvolver este trabalho, mais especificamente 3 meses, dividimos a SD em três módulos, cada um com a duração de 4 semanas, objetivando confeccionar três tipos de jogos: (i) *loto-reading*; (ii) *memory game* e por último (iii) *board game*. Quanto à efetivação da produção de cada jogo, esta ficou destinada a quarta semana de cada módulo.

Quanto à questão do vocabulário, observamos que é essencial o professor trabalhar este conteúdo, pois o mesmo é fundamental para a aquisição de uma LE como confirma Folse (2004),

Paralelamente a seu papel na leitura em L2, uma ampla base de vocabulário na L2 pode ter um efeito significativo sobre a escrita dos alunos (Laufer, 1998) e sobre as habilidades de escuta e fala (Joe, 1995). Embora a correlação não implique causalidade, estudos empíricos têm mostrado que bons leitores, escritores, palestrantes e ouvintes em L2 sabem muito mais vocabulário. (p. 2 – *Texto traduzido pelas autoras*)⁶

⁶ Texto original: Paralleling its role in L2 reading, a large L2 vocabulary base can have a significant effect on learners' writing skills (Laufer, 1998) and in listening and speaking tasks (Joe, 1995). Though correlation does not imply causality, empirical studies have shown that good L2 readers, writers, speakers, and listeners know much more vocabulary.

Após estas considerações, passemos agora para a efetiva análise de nossa SD tendo como base a aplicação do primeiro módulo.

3.3. Fase de aplicabilidade e os resultados parciais do nosso projeto.

Assim como já foi mencionado na metodologia, para a produção deste artigo será analisado apenas o primeiro módulo, que é a confecção do jogo *loto-reading*, e isto se deve ao fato de que ainda não concluímos nosso projeto. Este primeiro módulo foi iniciado com o estudo do vocabulário sobre cores, animais, alfabeto e partes do corpo. Este conhecimento lexical foi importante para que eles pudessem se apropriar de cada vocabulário para a produção final do módulo. Pensando nisto, em cada aula tivemos a preocupação de levar atividades dinâmicas, para que eles pudessem aprender de forma divertida e para que não sentissem tanta dificuldade em entender o conteúdo, pois, uma vez que trabalhamos com o lúdico, não seria coerente proporcionar aos alunos apenas aulas de aspecto tradicional.

Não tivemos dificuldade em aplicar a SD, pois os alunos estavam interessados, não apresentando resistência com a nossa presença e aceitando com entusiasmo as atividades propostas. O que nos impressionou de fato foi maturidade apresentada pela turma, pois apesar de estarem em uma série inicial, eles não se dispersavam com facilidade. Sentimos que eles gostavam de novidades e de aulas diferentes e foi isso que buscamos proporcionar a eles.

Na primeira semana trabalhamos com o vocabulário das cores a partir de objetos contidos na sala, e isto nos revelou que eles já tinham conhecimento de algumas palavras, porém havia alguns vocábulos desconhecidos, e esta troca de conhecimento foi muito importante. Para lidar com este conteúdo, e também nas aulas subsequentes, levamos um texto para que se pudesse ser instigadas as habilidades de leitura. No momento da leitura do texto, interagindo com os alunos, e possibilitando a eles uma participação efetiva na compreensão textual, explicamos sentença por sentença para um melhor entendimento do mesmo, e logo após, trabalhamos o *speaking*, falando as sentenças para que eles repetissem. No decorrer deste processo, percebemos que alguns alunos, a partir das nossas interferências, buscavam construir e desenvolver suas aptidões cognitivas, de forma autônoma, desde a etapa da pré-leitura do gênero, fazendo induções com o auxílio do professor, e isso é uma questão essencial para o desenvolvimento do aluno como um cidadão crítico.

Uma outra etapa desta aula foi a explicação das cores primárias e secundárias, e uma forma lúdica de explicar sobre tais cores foi distribuir tintas para que eles mesmos fizessem a mistura das cores, e descobrissem o resultado de cada combinação. Através desta atividade, percebemos que apenas falar não é suficiente para o entendimento de alguns conteúdos e quando colocamos nossos alunos para praticar tal assunto, a compreensão torna-se mais fácil. Como resultado desta atividade, houve a produção de posters pelos alunos, os quais deixamos expostos na sala, para que os discentes pudessem fixar o conteúdo desta aula, tendo contato quase que diário com ele.

O tópico da segunda semana foi sobre os animais na qual apresentamos aos alunos um texto que revisava o assunto anterior e introduzia o novo, e esta aula foi produtiva porque eles já tinham conhecimento do léxico da aula anterior e também já sabiam de algumas palavras do vocabulário sobre animais, facilitando a compreensão do texto. E é em pontos como este que percebemos a importância da SD, pois ela proporciona ao professor a verificação do acúmulo de conhecimento pelo aluno, fazendo com que ele mesmo possa ir construindo sua aprendizagem. E este acúmulo de conhecimento de dá pelo fato que variamos os tipos de atividades, e buscamos a cada aula trazer algo novo para os alunos, porque desta forma damos aos discentes as chances de sucesso como afirma Dolz, *et al* (2010, p. 89), é muito importante

propor atividades as mais diversificadas possível, dando, assim, a cada aluno a possibilidade de ter acesso, por diferentes vias as noções e os instrumentos, aumentando, deste modo, suas chances de sucesso.

O que nos chamou a atenção no momento das atividades foi a troca de experiências que existia entre alguns alunos, pois haviam os que captavam o assunto com mais facilidade, ajudava a quem tinha uma certa dificuldade. É em momentos como este que percebemos o quanto é importante os alunos serem autônomos, pois é nesta troca de experiência entre eles mesmos que o aprendizado acontece.

Na terceira semana explicamos o vocabulário das partes do corpo e também do alfabeto. Para atingirmos os objetivos desta proposta, dividimos a turma em dois grandes grupos, desenhamos um boneco no quadro e fomos apresentando o vocabulário em pedaços de papel para que eles identificassem cada parte do corpo. Com estas atividades percebemos que os alunos já tinham o conhecimento de várias palavras relacionadas a esse tema. Em seguida, trabalhamos o alfabeto oralmente e a resposta foi bastante positiva quando relacionamos o tempo que tínhamos para trabalhar este conteúdo e o desempenho deles.

Embora alguns poucos alunos mostrassem resistência em relação às atividades e evitando a interação com os demais, esta aula nos deixou com uma sensação confortável em relação ao desempenho geral da turma, uma vez que a grande maioria conseguiu aprender o vocabulário, e concluir as atividades previstas interagindo com os professores e com os colegas da turma.

Na quarta semana houve a produção do *loto-reading*. Para melhor compreensão por parte dos alunos, nós mesmas construímos um jogo (vide Apêndice) e levamos para a aula com o objetivo de servir como exemplo para que os alunos pudessem construir seu próprio jogo, e obtivemos o resultado esperado, porque a explicação ficou bem mais fácil e eles puderam entender melhor a partir do exemplo. Com a preparação do modelo, nós pudemos perceber e entender quais seriam as possíveis dificuldades que os alunos iriam se deparar. Assim, tivemos um embasamento maior para poder pedir que eles produzissem o jogo.

Esta aula foi a efetivação de todo o nosso trabalho com o léxico, e percebemos que todo o nosso esforço foi compensando, porque eles já sabiam de todo o vocabulário e a montagem do jogo ficou mais simples. Para a confecção deste jogo, dividimos a turma em quatro grupos, compostos por quatro alunos, e os provemos com todo o material necessário para a produção, para que não houvesse empecilhos relacionados a isso. E como resultado, tivemos a efetivação da produção do jogo por todos os grupos (vide Anexo).

Acreditamos que o resultado da produção do primeiro jogo (módulo 1) foi gratificante quando comparamos o conhecimento que os alunos tinham na primeira aula até a última, visto que houve avanço lexical e também compreensão textual. Percebemos que isto só foi realizado porque não só nós acreditamos que seria possível ensinar LI através dos jogos lúdicos, como também porque tínhamos uma ferramenta que foi essencial neste processo, a SD, que apesar de ser uma construção demorada, depois de concluída se torna bastante prática e útil, e provavelmente não teríamos obtido um resultado positivo se não tivéssemos nos apropriado desta prescrição.

Com relação aos alunos houve um grande avanço com relação à aquisição do vocabulário, pois sabemos o quanto o ensino público possui lacunas, porém isto não foi empecilho para desenvolvermos este trabalho, e um ponto a ser ressaltado é a motivação dos alunos para aprender. A partir disto podemos ver que o ensino de LI é possível em escolas públicas: basta o professor acreditar e saber motivar a turma, buscando os recursos que lhe são acessíveis.

Acreditamos que conseguimos mostrar a importância da utilização de jogos lúdicos para aquisição de vocabulário em LI, tendo como suporte a SD. Além do mais, a partir de nosso trabalho, compreendemos que nossos alunos são capazes de aprender uma nova língua através de atividades lúdicas, e que os professores de formação inicial podem contribuir para uma mudança na qualidade do ensino de LI em escolas públicas.

4. Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo mostrar como a utilização de jogos lúdicos em sala de aula influencia na aquisição de vocabulário em LI, despertando o interesse dos alunos pela mesma. Pudemos constatar que o ensino de vocabulário é eficaz para todas as séries, assim como afirma Zilles (2001). No decorrer do projeto, observamos a evolução dos alunos no momento que eles se apropriavam do léxico proposto. Por esta razão, escolhemos trabalhar com os jogos lúdicos com alunos de séries iniciais, pois sabemos que atividades dinâmicas proporcionam um aprendizado mais efetivo em LI.

No desenvolvimento do projeto, tivemos o auxílio de uma ferramenta muito importante, a SD, que continha todas as atividades propostas, incluindo textos, exercícios e dinâmicas elaboradas para cada aula, com o objetivo final de produzir um jogo. Pensando nisto, concluímos que a proposta de Dolz, Noverraz e Shenewly (2010) contribuiu beneficentemente para o desfecho de nosso projeto.

Ao analisarmos nossos alunos desde o início das aulas até a produção do jogo *loto-reading*, foi perceptível a evolução de cada um, seja no conhecimento do léxico ou no interesse pela língua. Houve também a evolução na nossa prática docente, ao constatarmos que o planejamento das aulas a partir da SD contribuiu para um ensino mais eficaz, diferenciado do ensino tradicional.

Apêndice



Modelo do jogo *loto-reading* produzido pelas professoras para servir como modelo para a produção dos alunos.

Anexos



Momento de produção do jogo *loto-reading* pelos alunos. Na última foto, temos o jogo pronto.

Referências Bibliográficas:

ANTUNES, Irandé. *Muito Além da Gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho*. São Paulo, Parábola Editorial, 2007.

BRASIL, Ministério da educação. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiros e quartos ciclos do ensino fundamental*. Brasília. MEC/SEF, 1998.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. *Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento*. In: ROJO, Roxane e CORDEIRO, Glais Sales. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004, p. 81-108.

FOLSE, K. S. *Myths about Teaching and Learning Second Language Vocabulary: What Recent Research Says*. *TESL Reporter* 37,2 (2004), pp. 1-13.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. *Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas*, 2. Ed- Petrópolis- RJ: Vozes, 2009.

STAREPRAVO, Ana Ruth. *Revista Nova escola: Todo mundo ganha*. Ed Abril, nº260, março 2013, p.31.

ZILLES, M. *O Ensino de Vocabulário em contexto de instrução de língua estrangeira*. 2001. 192f. Dissertação (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2001.