

APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DA
DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS

AUTORA: CLAUDIA M. DALZOTO OLIVEIRA
ORIENTADORA: RUTH MARA B. MARCINIUK

Claudia Mara Dalzoto Oliveira concluiu o Curso de Letras Português-Inglês pela FAFIG - Unicentro em Guarapuava, PR no ano de 1990. Atualmente professora de Língua Portuguesa na Escola Dr. Rubem Fleury da Rocha e professora de Língua Estrangeira Moderna - Inglês no Colégio Manoel Ribas. Pós-graduada pelas Faculdades Espíritas com o curso Interdisciplinaridade na Educação.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivos investigar e apresentar alternativas educativas para o ensino de Língua Inglesa que promovam não somente o crescimento lingüístico, mas também o desenvolvimento de atitudes emocionais, morais e intelectuais favoráveis ao aprimoramento constante do indivíduo em sua totalidade. Dentro desta proposta, destaca-se o elemento lúdico como atividade complementar aliada à aprendizagem e estimulante para uma vivência crítica e consciente da cidadania, permeando as atividades propostas como forma de facilitar a aquisição da Língua Inglesa sem deixar de lado a formação integral e eficiente do aprendiz/cidadão. A metodologia de investigação utilizada é a da observação participada. Os fundamentos para a análise provêm dos diários da professora-pesquisadora, dos textos de sala de aula gerados por alunos de 3ª série do Ensino Médio e entrevistas com os mesmos. A análise dos dados reforça/reafirma o papel do lúdico na aprendizagem eficiente, indicando que é possível adquirir conhecimento lingüístico por meio de atividades lúdicas. Os dados ainda mostram que o interesse do aluno pelo aprendizado é muito maior quando ele tem oportunidade de demonstrar a aquisição de conhecimentos por meio das atividades lúdicas. O estudo propõe uma discussão sobre as implicações pedagógicas da inclusão deste elemento, sugerindo aos professores de Língua Inglesa que repensem suas práticas pedagógicas, apresentando sugestões para o contexto de sala de aulas. Os resultados foram positivos porque os objetivos foram alcançados, demonstrando que houve aprendizado, participação e principalmente o gosto do aluno em aprender uma nova língua.

Palavras-chave: Lúdico. aprendizagem. Inglês.

ABSTRACT

This study aims to investigate and present educative alternatives for the English Language teaching and learning process that not only promote the linguistic increase, but also the development of emotional, moral and intellectual attitudes towards the constant improvement of the individual in its totality. From this view, the ludic shows itself as an allied complementary activity to learning and stimulation for a critical and conscious experience of the citizenship, permeating the proposed activities as a mean to facilitate the acquisition of the English Language, without leaving aside the integral and efficient formation of the apprentice/citizen. The methodology of investigation employed is the participated observation one. Among the analyzed items were the Educational Notebook: Universal Declaration of Human Rights, tasks, works in groups, Reviewed Crosswords, texts of classroom, and interviews with the students. The fundamentals for the analysis came from the teacher-researcher classroom diary, the texts of classroom generated by the participants and interviews with the students. This analysis indicates that it is possible to acquire linguistic knowledge by means of ludic activities. The data still show that the interest of the students for learning is much bigger when they have chance to demonstrate the acquisition of knowledge by means of ludic activities. The study finishes with a discussion on the pedagogical implications of the ludical element, inviting the teachers of English Language to rethink their pedagogical practices through suggestions for the classroom context. The results were considered positive because the objectives proposed were reached, demonstrating that there were learning, participation and mainly the pleasure of the students in learning a new language.

Word-key: Ludic.learning.English.

1. INTRODUÇÃO

Neste artigo apresentarei os resultados de uma pesquisa onde foram analisadas as propostas do Lúdico no espaço escolar como facilitador da aprendizagem. Ao analisar a prática pedagógica comumente adotada nas aulas de Língua Inglesa chamou-me a atenção a falta de ludicidade, elemento que transmite valores ao mesmo tempo em que aprimora conhecimentos lingüísticos. O espaço da sala de aula não precisa ser essencialmente o da formalidade, mas sim o do aprendizado prazeroso onde os alunos encontrem

mais de uma maneira de desenvolver as habilidades que a língua estrangeira oferece. A realização desta pesquisa justificou-se, *a priori* pelo fato de que, apesar das várias propostas e ações existentes no âmbito da Educação, como projetos educacionais, simpósios, seminários, programas de governo, percebe-se que os resultados continuam insatisfatórios. A constatação de tal fato demonstra a necessidade de mudanças no contexto educacional, dentro do qual o professor torna-se um dos principais, senão o mais importante protagonista, o que pode ser comprovado pelos diversos estudos em torno de sua formação e sua prática.

O professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do Lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificada nas escolas. E é a partir desse ponto de vista que este trabalho se propõe a apresentar alternativas educativas que promovam não somente o crescimento lingüístico, mas também o desenvolvimento de atitudes emocionais, morais e intelectuais favoráveis ao aprimoramento constante do indivíduo em sua totalidade. Aborda a percepção moderna da aprendizagem de LE influenciada pela visão sociointeracionista, onde o foco está na interação entre professor e aluno e entre alunos. O que subjaz a esta visão é a compreensão de que a aprendizagem é de natureza sociointeracional, pois aprender é uma forma de estar no mundo social com alguém, em um contexto histórico, cultural e institucional.

A pesquisa tem como principais objetivos:

- Valorizar o processo ensino-aprendizagem, com vistas à eficácia nos resultados;
- Conhecer e compreender a utilização do lúdico como recurso didático, não em substituição da parte teórica, mas complementar a ela no processo de ensino aprendizagem da Língua Estrangeira Moderna - Inglês;
- Provocar reflexões quanto à aplicação de novas práticas de ensino, permitindo o desenvolvimento de profissionais mais competentes, fornecendo a eles sugestões de várias possibilidades de trabalho;
- Propiciar situações que envolvam atividades lúdicas no ensino da Língua e sua aplicação em processos avaliativos.

O foco principal centrar-se-á na aplicação do Material Didático Pedagógico produzido no segundo semestre de 2007 o qual consiste de um Caderno Pedagógico intitulado "*Universal Declaration of Humans Rights*".

Concomitantemente à aplicação do Caderno Pedagógico acontecem aulas com atividades lúdicas, seja dentro do próprio Caderno Pedagógico e também utilizando as *Revistas Crosswords* do Programa Coquetel nas Escolas aprovado pelo MEC (OFÍCIO CIRCULAR N . 001/02/MEC/GM/ASS/CAB PROTOCOLO - N . 304/2002), com a finalidade de aumentar o rendimento dos alunos em sala de aula tornando as aulas mais leves e descontraídas. O programa auxilia no aprendizado levando o lúdico a alunos e professores, proporcionando conhecimento e diversão, pois o hábito de fazer palavras cruzadas desenvolve a percepção visual, enriquece o vocabulário, aumenta o poder de concentração e a aquisição de conhecimentos.

Acredito que o envolvimento dos alunos na escolha das atividades a serem propostas, suscite um aluno crítico, envolvido tanto no desenvolvimento das aulas, quanto na importância de sua participação ativa nos processos de discussão dos rumos de nossa sociedade.

Este projeto desenvolveu-se em classes de 3ª série do Ensino Médio, sendo 3ªA e 3ªB do período matutino do Colégio Estadual Manoel Ribas em Guarapuava, no Paraná.

Ao concluir esse curso, espera-se que o aluno atue de forma crítica nos contextos escolares, não somente em sala de aula, mas como cidadão capaz de reivindicar seus direitos, e também de cumprir seus deveres.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. ALGUMAS CONCEPÇÕES DO LÚDICO

2.1.1. Explorando o Lúdico na Sala de Aula

A sala de aula precisa ser um grande espaço lúdico de crescimento cognitivo, social e emocional onde se pratique a aprendizagem prazerosa. Para tanto, pode-se lançar mão dos aspectos lúdicos das leituras durante as aulas de língua estrangeira, exercitando-as por meio de poesias, piadas, adivinhas, trava-língua, enigmas, músicas, etc. Segundo Luckesi (2000) são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

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

Na educação, as atividades lúdicas 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 também crianças. Assim, as atividades lúdicas no ensino de uma língua estrangeira, em especial o Inglês, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Filmes, Internet e toda a tecnologia que vier a ser inventada são caminhos sem retrocesso possível para a humanidade e também para a educação a qual, em nenhum momento, deixará de ser o maior de todos os aliados do conhecimento e da cultura. Temos que sentir a satisfação em encontrar idéias novas, rir e se divertir com textos lúdicos e assim difundir com paixão a leitura entre as crianças e adolescentes. Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

Para brincar com as palavras os alunos também têm que se divertir com as imagens, desenhos, gravuras, rimas, se deslumbrar com histórias e depois disso se sentirem motivados a conversar sobre o que leram e ouviram e assim escrever seus próprios textos.

As palavras são brinquedos que não morrem com o passar dos anos, não caem de moda, nos desafiam em diferentes anos e momentos de nossas vidas. São as palavras que nos permitem conquistar um amor, conseguir um emprego, comprar algo que sonhamos, viajar... Quanto mais as conhecemos, mais fácil a vida parece ficar, mas nem todos se deram conta disso, infelizmente.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas intelectuais e morais. Ademais, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos e jovens, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se divertem (NUNES, 2004).

Ainda com base nos apontamentos de NUNES (2004) podemos ressaltar o seguinte pressuposto: 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. Snyders [sd] defende a alegria na escola, vendo-a não só como necessária, mas como possível.

“A maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar; do contrário, desistirão, abandonarão a escola, se puderem”. (...) Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mais a Escola deve ser um local que lhes traga outras coisas. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer. A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da escola. (...)

Desse modo, percebe-se o quão importante é a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e os aprendizados, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais estarão mais interessados em participar das aulas. Claro, que atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

2.1.2 O Lúdico na Aprendizagem de LE

Considerando-se as reflexões acima, passamos à relação entre a aquisição da língua estrangeira (LE) e os processos que estão envolvidos neste fenômeno, como objetos de inúmeras pesquisas na área de Lingüística Aplicada.

Alguns estudiosos sobre a linguagem lúdica na sala de aula, tais como COOK (1997,2000) e NUNES (2004), aqui referenciados por suas pesquisas, contribuirão para a compreensão destes processos.

A escolha da pesquisa sobre Linguagem Lúdica (LL) na sala de aula de língua estrangeira deve-se à importância que este fator parece ter no

aprendizado da LE e nas relações sociais dentro de um grupo, conforme COOK (1997,2000). Este autor acredita que a LL “é de particular relevância para a adaptação mental dos indivíduos, sociedades e para as espécies” e sugere que a LL “está aí para ser explorada para nossa vantagem em muitas áreas da atividade humana” (COOK, 2000). Ele ainda defende a possibilidade de esta habilidade ser nata. O autor ressalta a importância da LL em interações sociais e no poder de memória das crianças. Um tipo de LL que é destacado por COOK é a ficção, que não é apenas apreciada por crianças, mas também por adultos.

A linguagem lúdica, ficção e outros tipos de LL permitem que as pessoas se engajem em “mundos imaginários”, isto é que saiam da vida real. Este escapismo da realidade tem, de acordo com COOK (1997), duas funções básicas: uma cognitiva e uma social. A função cognitiva do engajamento com o mundo imaginário seria o que permite que as pessoas aprendam a prever eventualidades que estariam fora do curso normal da vida. Quanto à função social do uso do lúdico da linguagem, COOK faz referência a usos ritualísticos (religião, mágica) e artísticos da linguagem, tais como duelos verbais, charadas, piadas e trocadilhos, por exemplo, que funcionam em algumas interações sociais básicas, em particular competição e colaboração. Para COOK, “o lúdico introduz no uso da linguagem um elemento aleatório, o qual trabalha contra forças mais racionais e as desestabiliza”.

COOK (2000) ainda acredita que a LL trabalha como um agente desestabilizador, fazendo com que a língua, como um sistema complexo que é, mude, criando novos significados e relações. Com esta afirmação, o autor contribui para o desenvolvimento do ponto mais importante para o presente estudo: LL no aprendizado da LE. Se a LL pode trazer os benefícios sociais e individuais já mencionados, principalmente quanto ao aprofundamento da língua e a aculturação na aquisição da L1 em crianças, é natural que este autor reconheça a utilidade da LL no processo de aprendizado da LE. Ele acredita também que a LL não é apenas um meio neste processo, mas também um fim (COOK, 2000, p.150). Para COOK, aprofundar-se em uma LE requer o uso lúdico dela, isto é, se o aprendiz está apto a brincar com a língua, isso significa que ele tem ferramentas para o uso desta língua em ocasiões mais ordinárias da vida. Além disso, COOK reconhece que a LL, ajudaria aos alunos a lidarem com as dificuldades da vida fora da sala de aula (p.154).

COOK (2000) critica métodos de ensino da LE e materiais tradicionais que tendem a excluir assuntos polêmicos e controversos tais como, sexo, religião,

discriminação racial e assim por diante, com o objetivo de evitar constrangimento e discussões mais acirradas na sala de aula. Ele acredita que a LL reside mais precisamente nesses assuntos e que esse tipo de método de ensino não proporcionaria os inúmeros benefícios que a LL pode oferecer no processo de aprendizagem da LE.

2.1.3. O Componente cognitivo da Ludicidade

Ludicidade é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. A dimensão interior é aquela onde o ser humano vivencia sua experiência de comunidade, dos valores e sentimentos de viver e conviver com o outro e com os outros, vivência da cultura e dos valores comuns, que dirigem a vida, um estado de consciência.

Segundo VYGOTSKY (1989), para a aprendizagem realizar-se, é preciso haver interação, a qual depende de algumas condições para acontecer, entre as quais a de as interações estejam dentro da "zona proximal de desenvolvimento", cujos "andaimes" - ajuda do professor ou dos colegas pela interação - levam a compreender e estruturar as informações/conhecimentos a serem desenvolvidos. Nessa concepção, é evidente a importância das atividades significativas e divertidas (lúdicas), pois são favorecedoras da interação. Assim, a interação do sujeito com o meio faz avançar a aprendizagem, posto que o conhecimento somente pode ser assimilado com a ajuda de um meio facilitador. Ainda em VYGOTSKY (1989), encontram-se subsídios que fundamentam e valorizam as atividades lúdicas realizadas em grupo, favorecendo, entre os participantes, a "mediação interpéssica", que facilita e torna mais efetiva a aprendizagem. O lúdico é, pois, um possibilitador de interação social e da construção do próprio conhecimento.

De acordo com a Teoria Gerativa, proposta por Chomsky, assume-se que a linguagem seja uma característica inata e específica ao ser humano. Todos nós temos inscritos em nosso código genético uma capacidade que nos permite adquirir e desenvolver a linguagem, sendo essa característica exclusiva à nossa espécie. Em CHOMSKY (1995, p.07), encontramos a afirmação de que "a abordagem de Princípios e Parâmetros sustenta que as línguas não possuem regras da maneira que o senso comum as concebe e nem construções gramaticais teoricamente significativas, exceto como artefatos taxionômicos.

Existem princípios universais e uma série finita de opções em relação à sua aplicação (parâmetros), mas não existem regras específicas de uma língua em particular e nem construções gramaticais do tipo tradicional intra ou interlingüisticamente”. (CHOMSKI (1995) *apud* OTHERO (2004))

A fixação de parâmetros, compreendida assim como uma escolha entre as opções possíveis oferecidas por uma língua foi denominada tecnicamente por Chomsky de *Ilíngua* onde *I* é compreendido como “interno”, “individual” e “intensional”. O termo I-língua e a intencionalidade associada ao seu significado serviram de base para o estudo da fixação de parâmetros no processo de aquisição de uma Língua Estrangeira. RAPOSO (1998 *apud* MARCINIUK, p.23) observa que o termo “I - língua” é utilizado tecnicamente por Chomsky (1986) no sentido de “língua interiorizada” em oposição a “E - língua” (de língua exteriorizada), que se refere ao conjunto de frases e expressões determinadas pelo I-língua, sendo que o objeto de estudo da gramática gerativa é a Ilíngua, não a E - língua. CHOMSKI descreve o termo “intencional” como um conceito aplicado às línguas, no sentido técnico de que a I-língua é uma função especificada em intenção, e não em extensão: sua extensão é formada pelo conjunto de suas descrições estruturais (variação infinita de objetos simbólicos). (CHOMSKY (1995) *apud* MARCINIUK (2004, p. 28)).

Dessa forma, podemos entender que uma gramática particular de uma língua deve se enquadrar em padrões formais pré-estabelecidos, comuns a todas as línguas, que podem ser entendidos como a Gramática Universal (GU). Essa Gramática Universal delimita e modela as gramáticas particulares e possibilita a aquisição completa de uma língua, a despeito da insuficiência ou imperfeição de dados de *input* durante a fase de aquisição da criança.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, 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 construção do conhecimento.

2.2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada é pesquisa-ação. Este tipo de metodologia tem como objetivo contribuir para a investigação da ação direta na realidade, possibilitando aos participantes um novo tipo de saber, o que caracteriza um instrumento de mudanças emancipatória para ambos os lados. Verificarei minha própria sala de aula para a realização desse estudo. Participarão desse trabalho, alunos da 3ª série do Ensino Médio da rede pública de ensino e a professora-pesquisadora. Todos os alunos participantes estudam na rede pública de ensino e no Ensino Médio no período matutino com idade entre 15 e 17 anos. A aplicação desse estudo foi realizada durante o primeiro semestre do ano de 2008, no Colégio Estadual Manoel Ribas. Os instrumentos de coleta e seleção de dados foram as entrevistas, produções dos alunos e observações feitas pela professora.

Perguntas aos alunos:

1) O que você está achando do andamento das aulas de inglês?

ótimo bom regular

2) Você gosta de realizar atividades lúdicas?

sim não

3) Como você definiria as atividades lúdicas (Crosswords)?

ótimas boas regulares

4) Em sua opinião a professora deve continuar na mesma dinâmica?

sim não

Se a resposta foi não, justifique. _____

5) É possível adquirir conhecimento lingüístico por meio de atividades lúdicas? (

sim não

6) Você achou importante estudar a Declaração Universal dos Direitos Humanos?

sim não

7) O que você aprendeu no semestre poderá de alguma forma, ser útil para você?

sim não

8) Definir seu aproveitamento durante o semestre:

ótimo bom regular ruim

2.3. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Nas aulas iniciais do ano letivo de 2008 procurei expor com clareza aos alunos o estudo que seria desenvolvido com eles. Abordei o tema Declaração Universal dos Direitos Humanos apresentando um vídeo que mostrava os direitos humanos sendo desrespeitados e fazendo com que eles chegassem à conclusão de quais direitos ali estavam sendo violados, tecendo comentários sobre o assunto. Nas aulas seguintes apresentei a eles o Caderno Pedagógico, em forma virtual e impressa. Iniciei o trabalho expondo e explorando a capa levando-os a compreender a ilustração e citações. Após a apresentação do caderno, iniciei as atividades propriamente ditas.

A primeira parte trouxe, teoricamente, a História da Declaração Universal dos Direitos Humanos. Para essa finalidade foram utilizadas várias técnicas de leitura, exploração de mapas localizando lugares citados no texto visualização de imagens, pesquisas na Internet, atividades orais e escritas. Um dos pontos altos do trabalho foi a realização de uma entrevista com intercambista vinda da Alemanha que respondeu perguntas sobre Nuremberg e o campo de concentração nazista, motivo este que desencadeou a criação e promulgação da Declaração Universal dos Direitos Humanos na época da Segunda Guerra Mundial.

O Capítulo II do Caderno Pedagógico traz o Preâmbulo da Declaração Universal dos Direitos Humanos. O texto foi explorado por leituras dinâmicas e o levantamento do vocabulário e conhecimento das palavras por meio de atividades como caça-palavras.

Do capítulo III ao VI foram explorados os artigos de 1 a 30, sempre com dinamismo na leitura, conversação, vídeos, músicas, visualização de imagens, pesquisas na Internet, apresentação de jogral, caça-palavras, palavras cruzadas, entre outras atividades lúdicas. A conclusão de atividades com o Caderno Pedagógico Declaração Universal dos Direitos Humanos deu-se com produções de textos, poemas, tirinhas, interpretação de canções, de textos, filmes entre outros. Os alunos tiveram oportunidades de explorar diversos sites relacionados às Nações Unidas, Direitos Humanos, UNICEF e visualizar imagens; produziram, ainda, relatórios sobre os conhecimentos adquiridos via Internet.

Concomitantemente ao estudo sobre a Declaração Universal dos Direitos Humanos os alunos exercitavam seu inglês pela resolução de atividades lúdicas da Revista Crosswords do Programa Coquetel nas Escolas. A cada bimestre o aluno recebe uma revista e é convidado a respondê-la. A revista traz atividades como: Quiz, word searches, crosswords, fit words, built-in-words, spot

the differences, cryptograms, e scrambled words. As atividades são todas contextualizadas tratando sobre diversos assuntos de interesse dos adolescentes.

2.4. INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Para confrontar o embasamento teórico adquirido através da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma pesquisa por meio de um questionário, que os alunos responderam. Eles foram questionados se estavam gostando das aulas de Inglês, especialmente das atividades lúdicas e se queriam continuar com essa metodologia, todos disseram que sim. Sobre o material didático Caderno Pedagógico: Declaração Universal dos Direitos Humanos eles disseram ser de suma importância o estudo feito e que as atividades lúdicas contidas no Caderno foram relevantes para o entendimento do mesmo. A resolução de atividades lúdicas da Revista Coquetel Crosswords trouxe muito entusiasmo e vontade de aprender, pois tornaram as aulas mais leves e descontraídas, proporcionando conhecimento e diversão. Todos acreditam que os estudos feitos no primeiro semestre de 2008 serão bastante úteis. Em nenhuma das respostas houve uma opinião negativa em relação ao Lúdico.

Assim isso me permite assegurar que os alunos reconhecem que a prática de atividades lúdicas somente oferece vantagens porque é perceptível entre eles a cooperação, a participação, enfim, promove a alegria, prazer e motivação.

3. CONCLUSÃO

Com base nos objetivos da pesquisa, nos dados e resultados obtidos e no referencial teórico, foi possível chegar às seguintes conclusões: a formação oportuniza ao professor não só o saber da sua sala de aula, mas possibilita também conhecer as questões da educação em suas diversas práticas, analisadas na perspectiva histórico sócio-cultural.

A pesquisa possibilitou-nos verificar a distância que existe entre o discurso e a prática concreta em sala de aula. O trabalho não se conclui aqui, ele mostra alguns pontos de partida. Nesse sentido, sugiro a possibilidade da escola rever o seu projeto político pedagógico, contemplando o Lúdico e suas

aplicações na escola. O papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos. O professor, ao se conscientizar das vantagens do lúdico, o adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades. O pedagogo, como pesquisador, estará em busca de ações educativas eficazes. A inserção de atividades lúdicas que privilegiaram diversas habilidades e diferentes formas de abordagem da língua resultou em um aprendizado mais significativo e eficiente do que aquele observado em aulas de Língua Inglesa cujas atividades restringem-se apenas às metalingüísticas.

Os estudos demonstram que através de atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e sua auto estima. O indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois é ele quem faz descobertas, inventa e promove mudanças.

4. REFERÊNCIAS

- _____; BERTOLDO, E. S. (orgs) *O desejo da teoria e a contingência da prática: discursos sobre e na sala de aula*. Campinas: Mercado de Letras, 2003.
- BROWN, H. D. *Language Testing In: Principles of Language Learning and Teaching*. San Francisco State University, Prentice Hall Regents, 1994: Chapters 10-11
- CHOMSKY, Noam. *The Minimalist Program*. The MIT Press, Cambridge, Massachussets, 1995.
- COOK, G. *Language Play, language learning*. 1 ed. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- COOK, Vivian. *Linguistics and Second Language Acquisition: One Person with two Languages*. In: ARONOFF, Mark & REES- MILLER, Janie. (ed) *The Handbook of Linguistics*. USA :Blackwell Publishers Ltda, 2002.
- CORACINI, M. J. *O jogo discursivo na aula de leitura: língua materna e língua estrangeira*. Campinas: Pontes, 1995.
- ELLIS, R. *Second language acquisition*. OUP, 1997.
- FIORIN, J. L. (org.) *Introdução à Lingüística*, vols. I e II. São Paulo: Contexto, 2002-2003.

HOFFMANN, Jussara. *Avaliação: Mito & Desafio*. 30ª ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2001.

LARSEN-FREEMAN, D, LONG, M.H. *An introduction to second language acquisition research*. London: Longman, 1991/2000.

LUCKESI, Cipriano C. *Avaliação da Aprendizagem Escolar*. 12ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, Cipriano. *Verificação ou avaliação: o que pratica a escola?* Em Luckesi, C., *Avaliação da aprendizagem escolar*. São Paulo: Editora Cortez. 1996.

LEFFA, V. *O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional*. Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999. Disponível em: <<http://www.leffa.pro.br/oensle.htm>> Acesso em: 04 de junho de 2007.

LIGHTBOWN, P.M. e SPADA A. N. *How languages are learned*. Revised Edition. Oxford: Oxford University Press, 1999.

MARCINIUK, Ruth Mara Buffa. *O Processo da Transferência na Aquisição de Língua Estrangeira a partir do Estudo da Posição de Objeto*. Dissertação (Mestre em Lingüística) Curso de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná. 2004 (p22, 23,24).

MUSSALIM, Fernanda e BENTES, Anna Christina (orgs). *Introdução à lingüística 2: domínios e fronteiras*. São Paulo, Cortez, 2004.

NICHOLLS, S. M. *Perspectivas históricas do ensino de línguas estrangeiras: as diferentes abordagens*. In: *Aspectos pedagógicos e metodológicos do ensino de inglês*. Maceió: UFAL, 2001.

NUNES, Ana R. S. Carolino de Abreu. *O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua* Disponível em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigospapers/ludicolinguas>> Acesso em 18 de junho de 2007.

ORLANDI, Eni. *Análise do Discurso: princípios e procedimentos*. Campinas, Pontes, 1987.

ORLANDI, Eni. *A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso*. Campinas, Pontes, 1987.

OTHERO, Gabriel de Ávila. [A Gramática Universal e a Aquisição da Linguagem](#). Entrelinhas. Revista do curso de Letras. Ano I – Número 0 - Maio de 2004. Disponível em: <<http://www.unisinov.br/cursos/>> Acesso em 26 junho 2007.

SILVEIRA, M.I.M. *Línguas estrangeiras: uma visão histórica das abordagens, métodos e técnicas de ensino*. Maceió: Edições Catvanto, 1999.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989. Site de busca: <https://www.google.com.br/>