



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI**  
**CAMPUS ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS/ INGLÊS**

**O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS  
DO LÚDICO**

**FABIO DA SILVA COSTA**

Biblioteca UESPI - PHB  
Registro Nº M 279  
CDD 420.7  
CUTTER C 8372  
V \_\_\_\_\_ EX. 02  
Data 03 / 09 / 14  
Visto: \_\_\_\_\_

**PARNAÍBA - PI**  
**NOV. 2007**

**FABIO DA SILVA COSTA**

**O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS  
DO LÚDICO**

Monografia apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, ministrada pelo professor Carlos Eduardo Cup Correia, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Letras/Inglês pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI.

Orientadora:

Profª Rozane da Silva Costa

**PARNAÍBA - PI  
NOV. 2007**


FABIO DA SILVA COSTA


## O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS DO LÚDICO


Monografia apresentada à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, como requisito para obtenção do grau em Licenciatura Plena em Letras/ Inglês pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI

Aprovada em \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_\_

### BANCA EXAMINADORA:

  
\_\_\_\_\_  
Presidente – Prof. Esp. Mario Eduardo Pinheiro  
Uespi – Parnaíba

  
\_\_\_\_\_  
1º Membro Prof. Esp. Carlos Eduardo Kup Correia  
Uespi - Parnaíba

  
\_\_\_\_\_  
2º Membro Prof. Esp. Lisiane R. Caminha Vilanova  
Uespi - Parnaíba

Dedico este trabalho à minha família pelo apoio incondicional e em especial minha esposa Luciana Cristina Rodrigues Costa por está comigo em mais essa batalha. Aos professores pela enorme contribuição para a formação do meu conhecimento e aos bons amigos que percorreram esse caminho.

## **AGRADECIMENTOS**

À professora Rozane da Silva Costa, pela colaboração no decorrer deste trabalho, sempre apresentando observações importantes em seus comentários encorajadores e incentivos para sempre continuar na busca pelo conhecimento.

À professora Thalitta Damasceno Siqueira, pelo incentivo e por nunca me deixar desistir diante dos obstáculos, dedicando parte de seu tempo para o acompanhamento da criação e execução deste trabalho.

À coordenadora Ligia Maria Thomaz Bastos, pelo suporte acadêmico e operacional na realização deste trabalho.

Ao professor Carlos Eduardo Cup Correia, pela orientação na fase inicial deste trabalho.

Creio que onde há prazer, o conhecimento  
está próximo.

(Ma. Gabriela Llansol, *Finita*)

## RESUMO

Este trabalho faz uma reflexão teórica sobre o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa nas séries iniciais e a importância do lúdico neste processo. O foco central é acentuar os vários aspectos da ludicidade como fonte impulsionadora do processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Neste sentido, busca-se estabelecer relações significativas entre o lúdico e o ensino da Língua Inglesa, tendo como base pensadores que defendem o ensino através do lúdico. Serão destacados com mais ênfase neste trabalho Vygotsky e Piaget que valorizam o lúdico como ferramenta pedagógica que exerce uma função fundamental no que diz respeito ao desenvolvimento da criatividade, iniciativa, autonomia, cooperação e interação com o meio, como também da apropriação do significado. Além disso, trata-se do processo ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, enfocando a motivação, as estratégias de ensino e a competência comunicativa. Finalmente, o presente trabalho contém algumas sugestões práticas sobre a aprendizagem da Língua Inglesa com o intuito de tornar mais eficaz o trabalho do professor nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** Séries iniciais. Lúdico. Língua estrangeira. Processo.

## ABSTRACT

This work is a theoretical reflection on the teaching-learning of the English language in the initial series of primary education and the importance of the playful and fun in this process. The focus is to accentuate some aspects of playfulness as stimulant strategies on the learning process and development of the child. In this sense, it tries to set relationships between the playful and education of the English language based on thinkers who believe on teaching through playful and entertainment. In this work Vygotsky and Piaget will be more emphasized because they believe that the playful as pedagogical tool has a vital role with regard to the development of creativity, initiative, independence, cooperation and interaction with the environment, in addition the ownership of meaning. Moreover, it is the teaching-learning process of a foreign language, focusing the motivation, strategies for teaching and communicative competence. Finally, this work contains some practical suggestions on learning of the English language in order to make more effective the work of the teacher in the initial series of primary education.

**Key-words:** Initial series. Playful. Foreign language. Process.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>1 A ORIGEM DO LÚDICO</b> .....	12
<b>1.1 A importância do Lúdico</b> .....	13
<b>2 O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LINGUA ESTRANGEIRA</b> .....	16
<b>2.1 Motivação</b> .....	17
<b>2.2 O Ambiente e o Input Lingüístico</b> .....	19
<b>2.3 Competência Comunicativa</b> .....	20
<b>3 DESENVOLVIMENTO INFANTIL</b> .....	22
<b>4 A LINGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS</b> .....	25
<b>5 O LÚDICO NA SALA DE AULA E ATIVIDADES PROPOSTAS</b> .....	28
<b>5.1 Atividades de colorir</b> .....	30
<b>5.2 Cartões ou flashcards</b> .....	30
<b>5.3 Comandos</b> .....	32
<b>5.3.1 There are four in my group</b> .....	32
<b>5.3.2 Simon says</b> .....	32
<b>5.3.3 Atividade com bola</b> .....	33
<b>5.3.4 What's the time Mr. wolf?</b> .....	34
<b>5.3.5 Where are we going?</b> .....	34
<b>ESTUDO DE CASO</b> .....	35
<b>CONCLUSÃO</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	40
<b>ANEXO</b> .....	42

## INTRODUÇÃO

A língua inglesa ganha a cada dia mais importância, pois atualmente é a língua da comunicação internacional, é a língua dos computadores e da cultura (música, cinema, quadrinhos, literatura, vídeo-game). A mesma traz muitos benefícios tanto na vida escolar quanto na sua vida social.

Os primeiros contatos com a aprendizagem de Língua Estrangeira (LE) em especial a Língua Inglesa (LI) de forma sistematizada, vem ocorrendo de modo cada vez mais precoce tanto em escolas públicas, particulares e nos curso de idiomas. Sem dúvida as características do mundo moderno, que foram acima citadas, têm implicações importantes neste processo, visto que além de ser capazes de se comunicar na língua materna, as crianças precisam aprender uma ou mais línguas estrangeiras.

Considera-se então que o aprendizado de uma língua estrangeira é essencial, e que escolas públicas e particulares a ofereçam nas séries iniciais do Ensino Fundamental é muito importante. Neste sentido, o ensino de língua inglesa deve atender às necessidades cognitivas, lúdicas e de interação que se evidenciam em crianças das séries iniciais de escolaridade.

Para tanto, o ensino de língua inglesa como língua estrangeira deve ser expresso, de forma gratificante e significativa ao aluno. A criança deve ter o entendimento de que sua exposição em outro fenômeno lingüístico, diferente ao da língua materna, apresenta, igualmente, uma função comunicativa que possa estabelecer relações interpessoais de comunicação.

Um problema existente que deve ser evitado é uma abordagem de ensino de língua estrangeira vinculada apenas a um sistema abstrato de formas lingüísticas ou vocábulos isolados, destituída de qualquer contexto ou significado. Infelizmente essa prática ainda existe, pois não são levados em consideração vários aspectos que envolvem um ensino de línguas ou qualquer aprendizado direcionado às crianças.

A criança, em seu contato inicial com a língua estrangeira, necessita de certo tempo de familiarização com o fato de estar exposta a uma nova forma de comunicação diferente de sua língua materna.

É importante que a criança se sinta segura, mantendo um relacionamento amigável com os demais elementos do grupo, e, principalmente um vínculo de confiança com o professor, que estará mediando essa nova experiência.

O suporte de segurança a ser fornecido ao aluno pode ser potencializado com a busca de efetivo contato com o professor durante a dinâmica de sala de aula. Ele deve procurar, ao máximo, dirigir-se diretamente a cada aluno, engajando cada indivíduo e, ao mesmo tempo, motivando e ganhando a atenção da turma para a realização das atividades.

Esse vínculo interativo com a turma pode ser sustentado por meio da utilização de atividades lúdicas, pois a mesma tem o poder sobre a criança de despertar a motivação, fazendo com que o aprendizado de uma LE torne-se significativa e prazeroso. E ainda, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem.

Diante desta realidade, este trabalho apresenta sugestões de uma abordagem lúdica voltada para a realidade dos alunos das séries iniciais do ensino fundamental, e que servirão como ferramenta para auxiliar o ensino de LI na sala de aula.

A estrutura deste trabalho inclui além do capítulo introdutório, mais seis capítulos. No capítulo introdutório, é apresentada a justificativa para a realização do trabalho, a problematização, bem como a hipótese que norteia a realização do mesmo.

No segundo capítulo descreve-se o processo de ensino e aprendizagem e outros aspectos como: motivação, ambiente de assimilação e competência comunicativa.

O terceiro capítulo apresenta concepções sobre o desenvolvimento infantil, os quais justificam o uso de metodologia lúdica como ferramenta para alcançar resultados satisfatórios no ensino de uma LE.

O quarto capítulo apresenta alguns motivos pelo qual a língua inglesa deve ser inserida nas séries iniciais do ensino fundamental.

No quinto capítulo são apresentadas algumas sugestões de como o lúdico pode ser trabalhado na sala de aula, através de jogos e brincadeiras.

O sexto e último capítulo apresenta as considerações finais a respeito deste trabalho, com o objetivo de mostrar a importância da ludicidade no ensino de língua estrangeira. Esta, que a cada dia vem sendo um instrumento imprescindível como ferramenta que possibilita novos saberes intelectuais, lingüísticos, culturais e além de ser um canal de relevância universal.

## 1. A ORIGEM DO LÚDICO

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que significa "jogo". Se o mesmo estivesse relacionado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou em suas origens. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Sendo funcional: ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo. Nem desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia.

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, 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.

São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de

relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mas importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

### **1.1 A Importância do Lúdico**

Segundo o *Dicionário Aurélio Eletrônico Século XXI versão 3.0 (1999)*, o vocábulo *jogo* originou-se do latim *jocu* que significa *gracejo; zombaria*. O dicionarista apresenta duas acepções para a palavra: a primeira diz ser o jogo uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho; a segunda definição diz que é uma brincadeira, um passatempo, um divertimento. É esta acepção que representa a essência e a importância do lúdico: uma forma de aprender brincado.

Com relação ao jogo, Piaget (1975) acredita que o mesmo é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos, nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o

acontecido, mas de executar a representação. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Esta é uma atividade com contexto cultural e social. É uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

No entendimento de Batllori (2006, p15), algumas das capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades que podem ser desenvolvidos com os jogos são:

- Estimular a comunicação.
- Ajudar a desenvolver a imaginação.
- Facilitar a aquisição de novos conhecimentos.
- Fomentar a diversão individual e em grupo.
- Facilitar a observação de novos procedimentos.
- Proporcionar experiências.
- Ajudar a explorar potencialidades e limitações.
- Incentivar a confiança e a comunicação.

- Agilizar a astúcia e o talento.
- Agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato.
- Incentivar o respeito às demais pessoas e culturas.

Segundo o autor, o jogo não é fonte de aprendizado somente para a criança, mas também para os educadores. É um meio insuperável de conhecer a criança como ela é na realidade.

“ Por meio do jogo a criança se manifesta espontaneamente, sem censura nem convenções, pois para ela o jogo é uma coisa tão seria e sagrada e fica tão interessada nele que se mostra como é, de forma que nos ajuda a elaborar novas estratégias.. Batllori (2006, p15).<sup>13</sup>

Quem colocar em dúvida a seriedade com que as crianças brincam, o autor convida-o a interromper ou finalizar um jogo antes de sua conclusão, sob qualquer pretexto (hora de ir para a cama, ir à casa da avó, ou qualquer outra razão); sua manifestação não será de entusiasmo. (Batllori, 2006, p15-16).

Deve-se, portanto aproveitar-se este entusiasmo para que as crianças adquiram novos conhecimentos. O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

De acordo com informações aqui defendidas, o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando as manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.



## 2. O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Sejam quais forem as razões - econômicas, diplomáticas, sociais, comerciais ou militares - a necessidade de entrar em contato com falantes de outro idioma é muito antiga. Supõe-se que as primeiras aprendizagens de uma língua estrangeira aconteceram pelo contato direto com o estrangeiro. Paralelamente a estas aquisições em meio natural, alguns povos se preocuparam em aprender e ensinar, de forma sistemática, algumas línguas estrangeiras.

Várias tentativas foram realizadas até que se criassem as metodologias de ensino que se baseavam em métodos e abordagens. Estes, que são maneiras eficientes de se chegar ou alcançar um determinado resultado. Então ficou claro o desejo de ensinar e aprender inglês de maneira eficiente, pois diversos métodos foram desenvolvidos ao longo dos tempos tais como: *"The grammar translation; Gouin and series method; the direct method; the silent way; total physical response; the natural approach"*. Um dos que ficou mais conhecido devido suas origens e o momento na história foi o *"Audiolingual method"* que por muitos anos assumiu um papel de destaque. Mas quem realmente deixou sua marca foi o *"grammar translation"* (tradicional gramática tradução), método até hoje adotado pela maioria dos profissionais da área devido sua forma simples e mais fácil de ser trabalhada.

Vale ressaltar que as crianças aprendem melhor uma língua estrangeira do que os adultos, pois as crianças estão naturalmente voltadas para a comunicação e que, por tal razão utilizam grande parte de seu tempo útil em atividades relacionadas com a comunicação. Assim, a língua estrangeira deve ser inserida nas séries iniciais. As atividades propostas na língua estrangeira não pretendem

ultrapassar o domínio sócio-cultural da criança. O uso de qualquer língua é basicamente uma questão de comunicação.

## **2.1 Motivação**

A motivação pode ser definida como o conjunto de fatores circunstanciais e dinâmicos que determina a conduta de um indivíduo. A motivação é uma força interior propulsora, de importância decisiva no desenvolvimento do ser humano. Assim como na aprendizagem em geral, o ato de se aprender línguas é ativo e não passivo. Não se trata de se submeter a um tratamento, mas sim de construir uma habilidade. Não é o professor que ensina nem o método que funciona; é o aluno que aprende. Por isso, a motivação da criança no aprendizado de línguas é um elemento chave.

A motivação pode ser ativada tanto por fatores internos como externos. A origem da motivação é sempre o desejo de se satisfazer necessidades. O ser humano é um animal social por natureza e, como tal, tem uma necessidade absoluta de se relacionar com os outros de seu ambiente. Essa tendência integrativa da pessoa é o principal fator interno ativador da motivação para muitos de seus atos. Por exemplo, se estivermos em um ambiente caracterizado pela presença de uma língua estrangeira, naturalmente teremos uma forte e imediata motivação para assimilarmos essa ferramenta que nos permite interagir no ambiente, dele participar e nele atuar. Aprender uma língua fora do ambiente de sua cultura seria como aprender a nadar fora d'água.

As características dos ambientes que freqüentamos representam fatores externos. Por exemplo, se o ambiente em que o aprendizado da língua deve ocorrer for autêntico e proporcionar atividades voltadas aos interesses do aprendiz, o grau de motivação será alto. Entretanto, se o ambiente carecer de autenticidade, de elementos da cultura estrangeira, como por exemplo, uma sala de aula com um número excessivo de alunos e um professor de proficiência limitada, onde a Língua inglesa dificilmente se impõe sobre a Língua materna, e se as atividades nesse ambiente forem ditadas por um plano didático predeterminado em vez de centradas na pessoa e nos interesses do aprendiz, o grau de motivação será baixo.

Outra necessidade que buscamos satisfazer (principalmente crianças, adolescentes e jovens adultos) é a necessidade de explorar o desconhecido. Esta característica do ser humano também demonstra a importância do ambiente de aprendizado da língua estar autenticado pela marca e presença da cultura estrangeira.

Além de poder ser ativada por fatores internos e externos, a motivação pode ser classificada em direta e indireta. Motivação direta seria aquela que nos impulsiona diretamente ao objeto que satisfaz uma necessidade nossa. Por exemplo: você admira e se identifica com uma cultura estrangeira, quer a ela se integrar, e por isso investe todos seus esforços no aprendizado da respectiva língua. Motivação indireta ou instrumental é aquela que nos impulsiona em direção a um objetivo intermediário, por exemplo, aprender inglês, que, por sua vez, possibilitará a satisfação de uma necessidade maior. Esta é provavelmente a forma mais freqüente de motivação no aprendizado de línguas.

## 2.2. O Ambiente e o Input Lingüístico

O processo de aprendizagem e a aquisição de uma língua é bem discutida por Krashen<sup>1</sup> em sua *comprehensible input hypothesis*, o mesmo, sustenta que assimilação de línguas ocorre em situações reais, quando a pessoa está exposta a uma linguagem que esteja um pouco acima (não muito acima) de sua capacidade de entendimento. Ora, é natural que quando adultos se dirigem às crianças, usam um linguajar próprio, modificado tanto no plano estrutural como no vocabulário, para se aproximar ao nível de compreensão da criança. Já nos ambientes em que adultos vivem, eles não recebem o mesmo tipo de tratamento. Uma vez que são adultos, seu universo de pensamento e linguagem é mais amplo, ou seja, o caminho já desbravado é maior e a linguagem, por eles almejada e a eles dirigida, tende a ser mais complexa e os conceitos mais abstratos, facilmente se situando além de seu nível de entendimento.

Neste caso, o *input* está vinculado à aquisição a qual se processa de forma gradual e que tem como foco a mensagem, ou seja, o uso lingüístico na e para a comunicação. O crescimento lingüístico é permitido pela compreensão de formas "novas" (i+1), cujo processo ocorre em conjunção com uma série de fatores de ordem emocional, cultural e social. Quanto ao ambiente, neste devem ocorrer situações reais. O argumento que se poderá levantar a partir desses aspectos é que, embora não se possa generalizar, ao aprender uma língua estrangeira, a criança geralmente interessa-se ou prende-se à mensagem, ao uso do idioma, ao passo que

---

<sup>1</sup> **Stephen Krashen**, professor emérito da University of Southern California (USC), é um lingüista renomado, pesquisador militante da área de educação. Ficou conhecido por sua contribuição para a Lingüística aplicada, na área de aquisição de segunda língua, educação bilíngüe e compreensão de textos. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-krash.html>

muitos adultos se prendem mais às formas ou à estrutura do mesmo, ativando constantemente seu “monitor” (espécie de fiscal lingüístico) o que torna sua aprendizagem mais lenta.

Desta forma, podemos perceber que os ambientes de convívio das crianças são, por natureza, mais propícios ao aprendizado de línguas do que os ambientes dos adultos.

### 2.3. Competência Comunicativa

“Saber e não fazer ... ainda não é saber.”  
Provérbio Zen

Segundo o *Dicionário Aurélio Eletrônico Século XXI versão 3.0* (1999), o vocábulo competência significa: “Qualidade de quem é capaz de apreciar e resolver certo assunto, fazer determinada coisa; capacidade, habilidade, aptidão, idoneidade”. Mas quando se adiciona o termo comunicativa, significa: “Conhecimento que têm os membros de uma comunidade lingüística (q. v.) das regras que tomam o uso lingüístico adequado às diferentes situações sociais; competência pragmática.

No domínio do ensino de uma língua, falar de competência significa falar de habilidade de comunicar-se de forma culturalmente apropriada.

O sociolingüista norte-americano, Hymes (Hymes, 1996, *apud*: BORTONIRICARDO, Stella MARIS, 2004) foi o primeiro a incorporar a dimensão social ao

conceito de competência. Ao acrescentar comunicativo ao termo competência, demonstrando claramente estar preocupado com o uso da língua. Segundo o autor, não é bastante que o indivíduo saiba e use a fonologia, a sintaxe e o léxico da língua para caracterizá-lo como competente em termos comunicativos. É preciso que, além disso, esse indivíduo saiba e use as regras do discurso específico da comunidade na qual se insere.

O indivíduo demonstra possuir competência se sabe quando falar, quando não falar, e a quem falar, com quem, onde e de que maneira. Hymes, então amplia o conceito de competência para incluir a idéia de “capacidade para usar”, unindo desta forma as noções de competência e desempenho. Vale ressaltar que para ele, o maior problema com o conceito de competência lingüística residia no fato de que esse conceito não dava conta das questões de variação da língua. Ao propor o conceito de competência comunicativa, que é bastante amplo para incluir não só as regras que presidem à formação das sentenças, mas também as normas sociais e culturais que definem a adequação da fala. Assim, o autor inclui a noção de adequação no âmbito da competência.

Nas séries iniciais deve-se usar a noção de adequação na competência. Entretanto, na sala de aula, deve-se perceber se as crianças estão tendo oportunidade de adquirir alguma fluência, mas sem levarem-se em consideração os pequenos erros. Do mesmo modo, deve-se usar uma linguagem que as crianças encontrarão na sua realidade. O lúdico mais uma vez proporciona tal situação de aprendizagem.

### 3. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Entender como a criança se desenvolve é um ponto essencial para os profissionais da educação que atuam na faixa-etária de 0 a 12 anos. Em um sentido amplo o desenvolvimento refere-se às mudanças qualitativas, tais como aquisição e o aperfeiçoamento de capacidades e funções, que permitem à criança realizar coisas novas, progressivamente mais complexas, com uma habilidade cada vez maior. O crescimento termina em determinada idade, quando esta alcança sua maturidade biológica, enquanto que desenvolvimento é um processo que acompanha o homem através de toda a sua existência.

Piaget (1975), recorrente neste campo, se preocupou em estudar a evolução do pensamento até a adolescência, procurando compreender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para interagir com a realidade. Para o autor, a criança não pensa como o adulto devido à ausência de algumas habilidades. Logo sua teoria compreende que os seres humanos passam por etapas, ou seja, uma série de mudanças ordenadas e previsíveis que evoluem como um espiral, de modo que cada estágio engloba a anterior e o amplia. Piaget não estabelece idades rígidas para os estágios, mas estes apresentam uma seqüência constante.

Apesar das diferenças individuais de cada criança, há evidências de que o processo maturacional, a seqüência dos estágios evolutivos e a direção do desenvolvimento são comuns a todos os seres humanos em todos os lugares e em todos os tempos de sua história.

Embora todas as crianças progridam com certos padrões, a idade em que cada uma se torna capaz de executar atividades novas e a maneira como as executa, varia de uma para outra. Por exemplo: uma criança pode desenvolver-se de uma forma lenta, rápida, regular ou irregular em vários aspectos de sua vida. E esta é uma das várias razões para se afirmar que uma criança não deve ser comparada com outra, pois cada uma segue um estilo próprio e um ritmo peculiar de desenvolvimento.

A maturidade ocorre no momento em que o organismo está pronto para a execução de determinada atividade e não se limita ao estado adulto. Em qualquer fase da vida, podemos falar em maturidade. Por exemplo, a criança que anda com um ano de idade, apresenta maturidade nesta função, porém não existe apenas maturidade física, mas também maturidade mental, social, emocional, sexual, enfim maturidade geral da personalidade.

É oportuno lembrar que, se a criança não está madura para executar uma determinada atividade, não poderá aprendê-la, pois não disporá de condições para a sua realização.

Aprendizagem é a mudança sistemática do comportamento ou da conduta, que se realiza através da experiência e da repetição e depende de fatores internos e externos, ou seja, de condições neuropsicológicas e ambientais.

Toda aprendizagem depende da maturação (condições orgânicas e psicológicas) e das condições ambientais (cultura, classe social, etc.). É através da aprendizagem que o homem desenvolve o comportamento que o possibilita viver.



Para Piaget (1975), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vygotsky (1998), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem as regras do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

“O lúdico cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança”, quando Vygotsky afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes”, que já tenham adquirido esse conhecimento. Neste momento o professor atua, proporcionando a aquisição do conhecimento através do lúdico, pois as crianças realizam as atividades, usam o conhecimento já adquirido e com a ajuda do professor realiza outras atividades mais complexas.

#### 4. A LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS

As crianças assimilam uma LE, em particular o Inglês, com maior naturalidade quando começam mais cedo, pois dessa forma poderão dedicar mais tempo ao aprendizado da língua alvo, acumulando um conhecimento maior e mais sólido.

Algumas das razões para o ensino da LI para criança deriva-se da sua curiosidade, sendo este um grande fator de motivação, que é essencial ao aprendizado. As aulas de LI para crianças que freqüentam as séries iniciais devem ser bastante lúdicas, principalmente para as crianças menores. No ensino da LI, de início, não se deve perseguir a perfeição, mas sim animar o educando a tentar se expressar na língua em estudo.

Um dos principais fatores a que se deve ter atenção ao trabalhar qualquer LE nas séries iniciais é o vocabulário. Este deve ser aprendido pela criança, sempre que possível, através do uso de objetos referidos, autênticos, ou com representação de material audiovisual.

O pesquisador BROWN (2003) acredita que quanto mais a criança é exposta a uma palavra, maior será a retenção da mesma, e que quanto maior o engajamento no processo de aprendizagem de uma LE, mais a criança incorporará essas novas palavras.

Independentemente de se reconhecer a importância do aprendizado de uma Língua Estrangeira (LE), consideramos necessário apontar algumas justificativas do porquê de se ensinar a Língua Inglesa nas séries iniciais.

O caso típico é o papel que o Inglês representa em função do poder e da influência da economia norte-americana. Essa influência cresceu ao longo deste século, principalmente a partir da Segunda Guerra Mundial, e atingiu seu apogeu na chamada sociedade globalizada e de alto nível tecnológico, em que alguns indivíduos vivem neste final de século. O Inglês, hoje, é a língua mais usada no mundo dos negócios, e em alguns países como Holanda, Suécia e Finlândia, seu domínio é praticamente universal nas universidades. (BRASIL, MEC, 1998, p. 23).

Porém, apresentação da LI nas séries iniciais, é para alertar os profissionais sobre as diferenças individuais levando em consideração a formação para a cidadania, pois a partir desta perspectiva do ensino da LI nas séries iniciais, vislumbra-se a proposta de que a escola possibilite o desenvolvimento da autonomia moral, condicionando a reflexão ética, e o domínio de um novo idioma.

Analisando o uso do Inglês como uma ferramenta para a formação da criança como cidadão, a LI pode promover a auto-estima, para que a criança nas séries iniciais valorize o que produz individualmente ou no grupo. Favorecendo a convivência, considerando a igualdade e a identidade para que aprenda a conhecer, a fazer, a ser e a conviver dentro de seu idioma ou em qualquer outro.

O ensino da LI desempenha um fator de que a aprendizagem de LE “não é só um exercício intelectual de aprendizagem de formas estruturais (...), é sim, uma experiência de vida, pois amplia as possibilidades de se agir discursivamente no mundo”. (BRASIL, MEC, 1998, p. 38).

Assim, o papel que a LI desempenha nas séries iniciais é auxiliar as relações sociais e culturais da criança, possibilitando um desenvolvimento intelectual mais sólido para a criança através do aspecto cultural que a LI possui, de forma a desenvolver as potencialidades individuais e ao mesmo tempo o trabalho coletivo. Isso implica o estímulo à autonomia do sujeito, desenvolvendo o sentimento de segurança em relação às suas próprias capacidades. O aluno das séries iniciais

pode perceber que através do seu trabalho e do seu esforço é possível transformar e intervir no meio onde vive.

Por fim, aprender uma LE nas séries iniciais não é mais uma questão de necessidade, mas sim um direito que não pode ser negado a nenhuma criança, pois quando se ensina uma LE, neste caso o Inglês, nas séries iniciais, valorizam-se acima de tudo as competências e habilidades que a criança desenvolve ao longo de sua vida escolar.

## 5. O LÚDICO NA SALA DE AULA E ATIVIDADES PROPOSTAS

A idéia de um ensino despertado pelo interesse dos alunos tomou o jogo uma ferramenta ideal para a aprendizagem. Nele, o aluno constrói novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento que estimula a aprendizagem, pelo fato do lúdico fazer parte do cotidiano das crianças. Além disso, o lúdico transforma o aprendizado numa atividade prazerosa, interessante e útil. Dessa forma, o aluno pode ter o interesse em aprender a LI despertado. Também, o lúdico pode facilitar a aquisição de certo conhecimento.

A língua estrangeira, no nosso caso a língua inglesa deve ser apresentada de forma interessante e significativa para cada faixa etária, podendo utilizar-se de jogos, músicas, vídeos, entre outros que ajudarão na fixação da matéria. Quando o inglês é apresentado como diversão, as crianças passam a ser estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração. Através de trabalhos lúdicos, a criança passa a ter uma finalidade em seu aprendizado.

Por meio de uma aula lúdica, a criança passa a ser estimulada, tendo uma nova vazão em seu aprendizado.

Assim:

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, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem (NUNES, 2004, ON-LINE).

Ainda com base nos apontamentos de NUNES (2004, ON-LINE)) vemos 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 à aula.

Assim, a criatividade e a curiosidade das crianças estarão sendo bastante estimuladas, passando a desenvolver uma ótima capacidade de concentração. Além disso, “quanto mais cedo a pessoa tiver contato com outro idioma, melhor. Nós nascemos com habilidades de discriminar os sons de qualquer língua, mas perdemos isso com o passar dos anos. Essa capacidade é mais aguda nos primeiros 5 anos de vida” .<sup>2</sup>

Contudo, precisamos lembrar que nas séries iniciais o professor de Inglês não deve cobrar e nem ensinar enfoques gramaticais da língua Inglesa, pois durante esta fase da vida escolar, a apresentação do Inglês deve-se dar através de forma alegre e prazerosa, para que a criança sinta-se sempre motivada.

São muitos os jogos tradicionais que podem ser aproveitados no ensino da língua inglesa. Cada professor perceberá o tipo de atividade que melhor se adapta aos seus alunos. Tendo que levar em consideração o tipo de linguagem que se exercita ou a recepção, na qual apenas espera-se que as informações sejam

---

<sup>2</sup> Dr. Luiz Celso Pereira Vilanova – Chefe do setor de Neurologia infantil da Universidade Federal de São Paulo.

realmente recebidas ou a produção. O essencial no jogo é o fato de, através de uma brincadeira bem orientada, as crianças serem capazes de conduzir ao contato natural e despreocupado com a língua inglesa.

Os jogos e atividades aqui mencionadas são resultados de um estudo de caso, de experiências, trocas de experiências entre colegas e adquiridas em palestras e congressos.

### **5.1 Atividade de colorir**

A atividade de colorir costuma ser do interesse das crianças. Propõe-se o seguinte: é fornecido um desenho em preto e branco aos alunos. Em cada objeto igual no desenho é escrita a inicial de uma cor, por exemplo, R para *red*, ou B para *blue*. Se o desenho for formado por formas geométricas, pode ser feita uma legenda indicando que todos os *circles* devem ser preenchidos com *blue* e que todos os *squares* devem ser preenchidos com *red* e assim por diante. O desenrolar do jogo é simples e o objetivo lingüístico é obvio: a prática das cores e das figuras geométricas.

### **5.2 Cartões ou flashcards**

Os cartões ou *flashcards* servem para uma grande variedade de aplicações e tem a possibilidade de ser adquiridos em lojas especializadas,

adaptadas de revistas ou jornais ou desenhados pelas próprias crianças. Para além de jogos do gênero cartas ou dominós, este é aconselhável. Dispõem-se duas filas de cadeiras e determinam-se duas equipas. A fila da direita será a fila *yes*, a fila da esquerda será a *no*. O professor mostra uma carta e afirma *This is a house*. A primeira pessoa de uma das equipas, se considerar a afirmação correta, senta-se na fila *yes*, se a considerar incorreta (se o cartão mostrar a imagem de um animal), senta-se na fila *no*. Em seguida é a vez da primeira pessoa do grupo adversário. Ganhará a equipa que mais depressa conseguirem sentar corretamente. Este jogo, que serve de exercício de fixação, é mais animado quando as crianças já dominam o vocabulário de mais do que uma unidade temática.

*I went to the market* é um jogo tradicional que além de exercitar a memória, utiliza corretamente a estrutura verbal do passado e o uso dos determinantes *some*, *a*, *an*. O primeiro aluno diz *I went to the market and I bought a potato*. Simultaneamente, coloca dentro de um saco um cartão com uma batata desenhada. Este saco será passado ao menino (a) do lado que deverá repetir a frase e acrescentar mais um produto. Por exemplo, *I went to the market and I bought a potato and some milk*, e coloca dentro do saco o cartão com o desenho do leite. E assim por diante até que todas as crianças tenham a oportunidade de acrescentar mais um produto à lista das compras. Em vez de nos restringirmos ao campo semântico da alimentação, podemos consentir alguma liberdade e usar os nomes dos animais ou objetos, desde que haja cartões que os representem.



### 5.3 Comandos

Jogo através de comandos dispensa material pré-programado e, portanto, pode ser jogado em qualquer momento ou quando as crianças estão bem agitadas na sala.

#### 5.3.1 There are four in my group

Quando as crianças estiverem desconcentradas ou agitadas o professor diz *There are four in our group* e todos tem de se reunir em grupos de quatro. Se alguma criança ficar de fora, acompanha o professor. Uma solução prática para desmobilizar crianças que disputam o seu lugar num grupo é a de contra-ordenar *There is one in our group*. Nestas atividades pratica-se a expressão *there is/there are* e os números.

#### 5.3.2 Simon says...

*Simon says...* é também fácil de realizar. O objetivo lingüístico são os verbos de ação, o jogo se adapta a variações mais adequadas a níveis mais altos se englobarmos advérbios e locais. As crianças caminham pela sala ou fora da sala, ate que o professor diz *Simon says run*. Todas as crianças têm que correr. O professor bate palmas e todos voltam a caminhar ate que seja dita nova ordem

*Simon says touch your nose* ou *Simon says sleep*. Se a ordem não for precedida por *Simon says* e apenas for dito *walk with giant steps* ninguém deve seguir a ordem e se o fizer será desclassificado.

Para crianças menores, podemos simplificar o jogo aproveitando o conhecimento das cores, roupas e objetos escolares. O professor diz *touch a yellow sweater* ou *Touch a red chair*, aproveitando a existência de determinados objetos em sala. Desta maneira conseguimos momentos muito divertidos e recebemos informação relativa ao grau de compreensão das crianças.

### **5.3.3 Atividade com bola**

Com uma simples bola podemos promover alguma produção oral. Todas as crianças se sentam no chão, em um círculo. Lançamos uma bola de material suave, para evitar acidentes, para um menino ou menina que começa a contagem dos números. Esta criança, depois de ter dito o número *one*, lança a bola para outra que deverá prosseguir com a contagem dos números em inglês. Perde aquele que não conseguir acompanhar a numeração. Em substituição dos números, também se pode treinar os dias da semana ou os meses do ano.

### 5.3.4 What's the time Mr. wolf?

Neste jogo, uma criança é eleita *wolf*. As restantes desempenham o papel de ovelhas que, enquanto dão voltas ao redor do lobo, perguntam *What' the time Mr. Wolf?* Ele vai respondendo *It's three o'clock, / It's eleven o'clock*. Com estas respostas, que mostram as horas em inglês, nada acontece e as ovelhas continuam a girar em torno do lobo. De vez em quando, o lobo responde *It's tea time* ou *It's dinner time*, numa alusão às refeições. Neste momento todas as ovelhas fogem e a que for pega passará a ser o lobo.

### 5.3.5 Where are we going?

Uma sala de aula pode ser transformada em casa ou cidade. Determinamos e etiquetamos os espaços que simbolizam as divisões da casa ou locais típicos da cidade. O objetivo lingüístico é o de praticar o vocabulário relacionado com estas unidades. As crianças perguntam *Where are we going?* Ao passo que o professor responde *you are going to the supermarket*, ou *you are going to the kitchen*, todas as crianças se dirigem para os locais que representam os lugares que o professor disse. Se enganarem-se perdem.

## 6. ESTUDO DE CASO

Este estudo de caso é parte integrante da monografia cujo objetivo é demonstrar a aplicabilidade de atividades lúdicas como ferramenta norteadora das ações didático-pedagógicas no ensino da língua inglesa nas séries iniciais.

O estudo se deu em um curso de línguas da rede particular. A escola doravante H.P., localiza-se no centro de Parnaíba, em uma região comercial e residencial.

A instituição favorecia o uso do lúdico, pois a mesma é caracterizada com motivos alegres (decoreção), dispõe de um playground no pátio e outros brinquedos a disposição das crianças. As salas de aula são bem caracterizadas com informações em língua inglesa. Uma delas é organizada para atender o público da educação infantil e series iniciais do ensino fundamental.

A combinação dos elementos acima resultou em uma primeira impressão com relação a essa escola que pode ser sintetizada assim: trata-se de uma escola bem organizada, voltada para o ensino de língua, por ter uma estrutura bem adequada ao ensino de línguas para crianças na fase das series iniciais, é bastante procurada, razão pela qual o número maior de alunos da escola são crianças, não deixando de ter alunos de todas as idades.

O contato inicial com os professores foi através de uma conversa informal, na qual foi explicitado o objetivo da pesquisa. Logo após, foi combinado às observações na sala e a aplicação de questionário com os alunos.

Primeiramente, realizou-se uma observação sistemática das aulas, registrando-as por meio de notas de campo: uma descrição detalhada da atividade (tema, tópicos abordados e objetivos); a forma como tal atividade é introduzida, proposta ou negociada com os estudantes; a reação imediata ao início da atividade; a adesão no desenvolvimento atividade (participação); e a apreciação final do professor. Esses dados compõem a visão inicial do processo de ensino e aprendizagem da turma em questão.

Em linhas gerais, a sondagem de conhecimentos prévios, as explicações, instruções e as expressões orais do professor se dão paralelamente em língua inglesa e língua portuguesa. As atividades são voltadas para a comunicação com ênfase no vocabulário. Estas contemplavam de certa forma, a heterogeneidade da turma no que diz respeito aos diferentes níveis de conhecimento de inglês, delineando uma metodologia uma específica.

Com o propósito de identificar o perfil sociocultural dos estudantes observados bem como para conhecer seus objetivos específicos com relação ao aprendizado de língua inglesa, foi utilizado um questionário respondido anonimamente.

Com o intuito de avaliar o tipo de atividade que desperta maior interesse e, concomitantemente, identificar gostos e preferências, foi dirigida uma questão sobre quais os tipos de atividades os alunos julgam achar mais prazerosa e eficiente. Nas respostas que envolviam jogos e brincadeiras solicitou-se que fossem citados as preferidas pelos alunos.

No questionário foi perguntado se existe a disciplina Língua Inglesa na escola, todos os alunos responderam que sim. Perguntados se gostavam da disciplina, a maioria respondeu que sim. Mas em relação às aulas que eles têm na escola, responderam que não estão satisfeitos, classificando-as como complicadas e chatas. Nas questões relacionadas aos jogos, perguntaram-se quais atividades mais o motivavam nas aulas de inglês. A maioria deles respondeu que os jogos eram as atividades preferidas e que traziam mais motivação para as aulas.

Questionou-se também sobre o que eles aprendiam com os jogos e a maioria respondeu que: aprendiam mais, aumentavam o vocabulário e pronunciavam melhor as novas palavras aprendidas.

As últimas questões pediam que eles, de certa maneira, descrevessem as aulas com jogos e a maioria respondeu que eram ótimas, sempre aprendiam algo novo e se divertiam bastante, com isso o grau de motivação era sempre alto.

Diante do exposto, fica claro a aplicabilidade do lúdico como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem da língua inglesa nas séries iniciais, pois desperta grande interesse nos alunos, proporcionando motivação, esta que está diretamente relacionada com os estímulos que levam a aprendizagem. Percebeu-se que os jogos e atividades lúdicas eram caracterizados por criar condições apropriadas para a aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental.

## CONCLUSÃO

Muito se tem discutido a respeito da ludicidade como ferramenta de apoio para o professor interagir com seus alunos no ambiente escolar. Levando em consideração os aspectos mencionados no corpo deste trabalho, é necessário o reconhecimento dos jogos e brincadeiras durante o processo de aquisição de novos conhecimentos, como também de apropriação de uma língua estrangeira.

É sabido também que o elemento lúdico proporciona benefícios que o ensino tradicional ignora ou, muitas vezes, descarta. Assim, o estudo se justifica pela necessidade de uma cultura de ensino sistemático da língua inglesa permeado pela ludicidade. Esta deve ser encarada como um caminho para tornar este ensino mais envolvente para os alunos e mais humano para os professores.

Ensinar a LI nas séries iniciais é construir um caminho comunicativo para que a criança seja capaz de transmitir e assimilar o conhecimento da sociedade e do mundo em que vive. O ensino da LI nas séries iniciais, fortalecido com uma visão crítica, pode encaminhar a criança para a construção de seu próprio conhecimento, permitindo que ela possa integrar-se à sociedade como agente transformador e construtor de uma nova mentalidade.

Assim, integrada à área de linguagens, códigos e suas tecnologias, a LI assume a condição de fonte indissolúvel do conjunto de conhecimento que permite à criança das séries iniciais aproximar-se de várias culturas, e propiciando sua integração num mundo globalizado.

Tem se observado que o ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira não estão acontecendo como deveria. Infelizmente em nossa realidade é

feito através de atividades descontextualizadas, nas quais nem o professor e tampouco o aprendiz se sente motivado para tal situação. Dessa maneira, far-se-á necessário por parte dos docentes a responsabilidade de despertar o interesse da criança durante o processo de aquisição de uma nova língua, procurando desenvolver a competência comunicativa através de atividades didáticas que privilegiam os jogos e as brincadeiras no decorrer da aprendizagem.

Com isso vemos a necessidade de enfatizarmos a prática de atividades lúdicas durante o processo em que a criança passa ao ter contato com uma língua estrangeira. Com isso torna-se imprescindível uma mudança nas aulas de língua inglesa nas séries iniciais do ensino fundamental.

Em suma o lúdico enquanto função educativa propicia a aprendizagem do educando, seu saber, sua compreensão de mundo e de seu conhecimento. Assim, ele é um elemento essencial para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

Compete aos professores e profissionais de língua inglesa, mostrar as maneiras de como desenvolver aulas criativas e prazerosas no período em que as crianças estão tendo o contato inicial com uma língua estrangeira.



**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BARBARA, Leila; RAMOS, Rosinda Castro Guerra. **Reflexão e ações no ensino-aprendizagem de línguas**. São Paulo: Mercado de Letras, 2005.

BATLLORI, Jorge. **Jogos para Treinar o Cérebro**. São Paulo: Madras, 2006.

BORTONI-RICARDO, Stella MARIS. **Educação em Língua Materna: a Sociolingüística na Sala de Aula**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

BRASIL. MEC. **Parâmetros Curriculares nacionais: língua estrangeira / ensino fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROWN, H. Douglas. **Principles of Language Teaching and Learning**. New Jersey: Prentice Hall, 2003.

\_\_\_\_\_. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. New Jersey Prentice Hall, 2004.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, **Dicionário Aurélio Eletrônico**, Século XXI, versão 3.0, Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira 1999

FONTANA, Nivia Maria; LIMA, Marília dos Santos (org.) **Língua Estrangeira e Segunda Língua: aspectos pedagógicos**. Caxias do Sul: EDUCS, 2006.

LACERDA, Ana Maria Peres; Punchivailo, Vivência Júlia Cardoso. **Just for Kids. Book Intro/1**. Curitiba: Ed. Positivo, 2007.

LACOSTE, Yves. **A Geopolítica do Inglês**. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

LIGHTBOWN, Pasty M.; SPADA, Nina. **How Languages are Learned**. 2. ed. Oxford: University press. 2004.

**MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincadeiras para a Sala de Aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.**

**NUNES, Ana R. S. Carolino de Abreu. O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua. Disponível em <[http://www.lingua.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.lingua.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. acesso em 10 de setembro de 2007.**

**OLIVEIRA, Jorge Leite de. Texto Acadêmico: técnicas de redação e pesquisa científica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.**

**PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1975. Disponível em:[http://200.156.28.7/Nucleus/media/common/Nossos\\_Meios\\_RBC\\_RevAgo2002\\_Artigo\\_3.rtf](http://200.156.28.7/Nucleus/media/common/Nossos_Meios_RBC_RevAgo2002_Artigo_3.rtf). acesso em 10 de setembro de 2007.**

**VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1994. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm>, acesso em: 08 de setembro de 2007.**

## **ANEXO**

**QUESTIONÁRIO SÓCIO-ECONÔMICO**

1.Quantas pessoas na família:

2  3  4  5  Acima de 5

2.Sua residência é:

Própria  Alugada  Outros

3.Sua casa tem?

TV  DVD/Video  Computador  
 TV a cabo  Video-game  Bicicleta  
 Carro  Moto

4.Você costuma fazer?

Ler livros ou jornais  
 Ir ao cinema  
 Ir à praia  
 Brincar com os colegas  
 Utilizar a internet  
 Ir à igreja  
 Outros \_\_\_\_\_

**QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO**

1. Você tem a disciplina Inglês na escola?

Sim (  Não (  Falta professor

2. O que você acha da disciplina?

(  ) Ótima (  ) Boa (  ) Regular (  ) Ruim

3. O que você acha das aulas de Inglês?

(  ) Legais (  ) Divertidas (  ) Normais

(  ) Chatas (  ) A Desejar (  ) Complicadas

**EM RELAÇÃO AOS JOGOS**

1. Quais atividades mais o motivam nas aulas de inglês?

(  ) leituras

(  ) tarefas de completar

(  ) diálogos

(  ) jogos

2. O que você pode aprender com jogos?

(  ) Aprender mais sobre o idioma

(  ) Aumentar vocabulário

- Melhorar pronúncia
- Complementar o conteúdo que vejo na escola
- Nada, só serve para passar o tempo
- Outro \_\_\_\_\_

3. Qual a sua avaliação sobre as aulas com jogos?

Ruins

- Regulares
- Boas
- Ótimas

4. Como eram as aulas que envolviam jogos e brincadeiras?

Cansativas e enfadonhas.

- Gostei, mas só participava porque é necessário.
- Sempre aprendo algo novo e me divirto bastante

5. Qual o grau de motivação que os jogos proporcionam.

- baixa  
regular
- alta

**FABIO DA SILVA COSTA**

**O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS  
DO LÚDICO**

Monografia apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, ministrada pelo professor Carlos Eduardo Cup Correia, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Letras/Inglês pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI.

Orientadora:

Profª Rozane da Silva Costa

**PARNAÍBA - PI  
NOV. 2007**

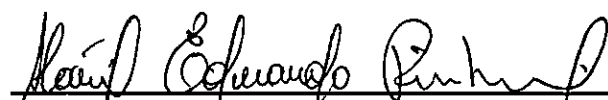
FABIO DA SILVA COSTA

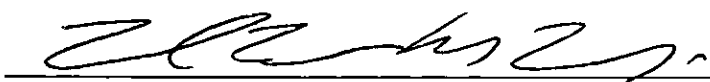
## O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS DO LÚDICO

Monografia apresentada à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, como requisito para obtenção do grau em Licenciatura Plena em Letras/ Inglês pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI

Aprovada em \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_\_

### BANCA EXAMINADORA:

  
\_\_\_\_\_  
Presidente – Prof<sup>o</sup>. Esp. Mario Eduardo Pinheiro  
Uespi – Parnaíba

  
\_\_\_\_\_  
1º Membro Prof<sup>o</sup>. Esp. Carlos Eduardo Kup Correia  
Uespi - Parnaíba

  
\_\_\_\_\_  
2º Membro Prof<sup>a</sup> Esp. Lisiane R. Caminha Vilanova  
Uespi - Parnaíba



Dedico este trabalho à minha família pelo apoio incondicional e em especial minha esposa Luciana Cristina Rodrigues Costa por está comigo em mais essa batalha. Aos professores pela enorme contribuição para a formação do meu conhecimento e aos bons amigos que percorreram esse caminho.

## **AGRADECIMENTOS**

À professora Rozane da Silva Costa, pela colaboração no decorrer deste trabalho, sempre apresentando observações importantes em seus comentários encorajadores e incentivos para sempre continuar na busca pelo conhecimento.

À professora Thalitta Damasceno Siqueira, pelo incentivo e por nunca me deixar desistir diante dos obstáculos, dedicando parte de seu tempo para o acompanhamento da criação e execução deste trabalho.

À coordenadora Ligia Maria Thomaz Bastos, pelo suporte acadêmico e operacional na realização deste trabalho.

Ao professor Carlos Eduardo Cup Correia, pela orientação na fase inicial deste trabalho.

Creio que onde há prazer, o conhecimento  
está próximo.

(Ma. Gabriela Llansol, *Finita*)

## RESUMO

Este trabalho faz uma reflexão teórica sobre o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa nas séries iniciais e a importância do lúdico neste processo. O foco central é acentuar os vários aspectos da ludicidade como fonte impulsionadora do processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Neste sentido, busca-se estabelecer relações significativas entre o lúdico e o ensino da Língua Inglesa, tendo como base pensadores que defendem o ensino através do lúdico. Serão destacados com mais ênfase neste trabalho Vygotsky e Piaget que valorizam o lúdico como ferramenta pedagógica que exerce uma função fundamental no que diz respeito ao desenvolvimento da criatividade, iniciativa, autonomia, cooperação e interação com o meio, como também da apropriação do significado. Além disso, trata-se do processo ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, enfocando a motivação, as estratégias de ensino e a competência comunicativa. Finalmente, o presente trabalho contém algumas sugestões práticas sobre a aprendizagem da Língua Inglesa com o intuito de tornar mais eficaz o trabalho do professor nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** Séries iniciais. Lúdico. Língua estrangeira. Processo.

## ABSTRACT

This work is a theoretical reflection on the teaching-learning of the English language in the initial series of primary education and the importance of the playful and fun in this process. The focus is to accentuate some aspects of playfulness as stimulant strategies on the learning process and development of the child. In this sense, It tries to set relationships between the playful and education of the English language based on in thinkers who believe on teaching through playful and entertainment. in this work Vygotsky and Piaget will be more emphasized because they believe that the playful as pedagogical tool has a vital role with regard to the development of creativity, initiative, independence, cooperation and interaction with the environment, in addition the ownership of meaning. Moreover, it is the teaching-learning process of a foreign language, focusing the motivation, strategies for teaching and communicative competence. Finally, this work contains some practical suggestions on learning of the English language in order to make more effective the work of the teacher in the initial series of primary education.

**Key-words:** Initial series. Playful. Foreign language. Process.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>1 A ORIGEM DO LÚDICO</b> .....	12
1.1 A importância do Lúdico .....	13
<b>2 O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LINGUA ESTRANGEIRA</b> .....	16
2.1 Motivação .....	17
2.2 O Ambiente e o Input Lingüístico .....	19
2.3 Competência Comunicativa .....	20
<b>3 DESENVOLVIMENTO INFANTIL</b> .....	22
<b>4 A LINGUA INGLESA NAS SÉRIES INICIAIS</b> .....	25
<b>5 O LÚDICO NA SALA DE AULA E ATIVIDADES PROPOSTAS</b> .....	28
5.1 Atividades de colorir .....	30
5.2 Cartões ou flashcards .....	30
5.3 Comandos .....	32
5.3.1 There are four in my group .....	32
5.3.2 Simon says .....	32
5.3.3 Atividade com bola .....	33
5.3.4 What's the time Mr. wolf? .....	34
5.3.5 Where are we going? .....	34
<b>ESTUDO DE CASO</b> .....	35
<b>CONCLUSÃO</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	40
<b>ANEXO</b> .....	42

## INTRODUÇÃO

A língua Inglesa ganha a cada dia mais importância, pois atualmente é a língua da comunicação internacional, é a língua dos computadores e da cultura (música, cinema, quadrinhos, literatura, vídeo-game). A mesma traz muitos benefícios tanto na vida escolar quanto na sua vida social.

Os primeiros contatos com a aprendizagem de Língua Estrangeira (LE) em especial a Língua Inglesa (LI) de forma sistematizada, vem ocorrendo de modo cada vez mais precoce tanto em escolas públicas, particulares e nos curso de idiomas. Sem dúvida as características do mundo moderno, que foram acima citadas, têm implicações importantes neste processo, visto que além de ser capazes de se comunicar na língua materna, as crianças precisam aprender uma ou mais línguas estrangeiras.

Considera-se então que o aprendizado de uma língua estrangeira é essencial, e que escolas públicas e particulares a ofereçam nas séries iniciais do Ensino Fundamental é muito importante. Neste sentido, o ensino de língua inglesa deve atender às necessidades cognitivas, lúdicas e de interação que se evidenciam em crianças das séries iniciais de escolaridade.

Para tanto, o ensino de língua inglesa como língua estrangeira deve ser expresso, de forma gratificante e significativa ao aluno. A criança deve ter o entendimento de que sua exposição em outro fenômeno lingüístico, diferente ao da língua materna, apresenta, igualmente, uma função comunicativa que possa estabelecer relações interpessoais de comunicação.

Um problema existente que deve ser evitado é uma abordagem de ensino de língua estrangeira vinculada apenas a um sistema abstrato de formas lingüísticas ou vocábulos isolados, destituída de qualquer contexto ou significado. Infelizmente essa prática ainda existe, pois não são levados em consideração vários aspectos que envolvem um ensino de línguas ou qualquer aprendizado direcionado às crianças.

A criança, em seu contato inicial com a língua estrangeira, necessita de certo tempo de familiarização com o fato de estar exposta a uma nova forma de comunicação diferente de sua língua materna.

É importante que a criança se sinta segura, mantendo um relacionamento amigável com os demais elementos do grupo, e, principalmente um vínculo de confiança com o professor, que estará mediando essa nova experiência.

O suporte de segurança a ser fornecido ao aluno pode ser potencializado com a busca de efetivo contato com o professor durante a dinâmica de sala de aula. Ele deve procurar, ao máximo, dirigir-se diretamente a cada aluno, engajando cada indivíduo e, ao mesmo tempo, motivando e ganhando a atenção da turma para a realização das atividades.

Esse vínculo interativo com a turma pode ser sustentado por meio da utilização de atividades lúdicas, pois a mesma tem o poder sobre a criança de despertar a motivação, fazendo com que o aprendizado de uma LE torne-se significativa e prazeroso. E ainda, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem.



Diante desta realidade, este trabalho apresenta sugestões de uma abordagem lúdica voltada para a realidade dos alunos das séries iniciais do ensino fundamental, e que servirão como ferramenta para auxiliar o ensino de LI na sala de aula.

A estrutura deste trabalho inclui além do capítulo introdutório, mais seis capítulos. No capítulo introdutório, é apresentada a justificativa para a realização do trabalho, a problematização, bem como a hipótese que norteia a realização do mesmo.

No segundo capítulo descreve-se o processo de ensino e aprendizagem e outros aspectos como: motivação, ambiente de assimilação e competência comunicativa.

O terceiro capítulo apresenta concepções sobre o desenvolvimento infantil, os quais justificam o uso de metodologia lúdica como ferramenta para alcançar resultados satisfatórios no ensino de uma LE.

O quarto capítulo apresenta alguns motivos pelo qual a língua inglesa deve ser inserida nas séries iniciais do ensino fundamental.

No quinto capítulo são apresentadas algumas sugestões de como o lúdico pode ser trabalhado na sala de aula, através de jogos e brincadeiras.

O sexto e último capítulo apresenta as considerações finais a respeito deste trabalho, com o objetivo de mostrar a importância da ludicidade no ensino de língua estrangeira. Esta, que a cada dia vem sendo um instrumento imprescindível como ferramenta que possibilita novos saberes intelectuais, lingüísticos, culturais e além de ser um canal de relevância universal.

## 1. A ORIGEM DO LÚDICO

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que significa "jogo". Se o mesmo estivesse relacionado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou em suas origens. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Sendo funcional: ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo. Nem desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia.

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, 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.

São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de

relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mas importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

### **1.1 A Importância do Lúdico**

Segundo o *Dicionário Aurélio Eletrônico Século XXI versão 3.0* (1999), o vocábulo *jogo* originou-se do latim *jocu* que significa *gracejo; zombaria*. O dicionarista apresenta duas acepções para a palavra: a primeira diz ser o jogo uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho; a segunda definição diz que é uma brincadeira, um passatempo, um divertimento. É esta acepção que representa a essência e a importância do lúdico: uma forma de aprender brincado.

Com relação ao jogo, Piaget (1975) acredita que o mesmo é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos, nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o

acontecido, mas de executar a representação. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Esta é uma atividade com contexto cultural e social. É uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

No entendimento de Batllori (2006, p15), algumas das capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades que podem ser desenvolvidos com os jogos são:

- Estimular a comunicação.
- Ajudar a desenvolver a imaginação.
- Facilitar a aquisição de novos conhecimentos.
- Fomentar a diversão individual e em grupo.
- Facilitar a observação de novos procedimentos.
- Proporcionar experiências.
- Ajudar a explorar potencialidades e limitações.
- Incentivar a confiança e a comunicação.

- Agilizar a astúcia e o talento.
- Agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato.
- Incentivar o respeito às demais pessoas e culturas.

Segundo o autor, o jogo não é fonte de aprendizado somente para a criança, mas também para os educadores. É um meio insuperável de conhecer a criança como ela é na realidade.

“ Por meio do jogo a criança se manifesta espontaneamente, sem censura nem convenções, pois para ela o jogo é uma coisa tão seria e sagrada e fica tão interessada nele que se mostra como é, de forma que nos ajuda a elaborar novas estratégias.. Battlori (2006, p15).<sup>16</sup>

Quem colocar em dúvida a seriedade com que as crianças brincam, o autor convida-o a interromper ou finalizar um jogo antes de sua conclusão, sob qualquer pretexto (hora de ir para a cama, ir à casa da avó, ou qualquer outra razão); sua manifestação não será de entusiasmo. (Batllori, 2006, p15-16).

Deve-se, portanto aproveitar-se este entusiasmo para que as crianças adquiram novos conhecimentos. O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

De acordo com informações aqui defendidas, o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando as manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

## 2. O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Sejam quais forem as razões - econômicas, diplomáticas, sociais, comerciais ou militares - a necessidade de entrar em contato com falantes de outro idioma é muito antiga. Supõe-se que as primeiras aprendizagens de uma língua estrangeira aconteceram pelo contato direto com o estrangeiro. Paralelamente a estas aquisições em meio natural, alguns povos se preocuparam em aprender e ensinar, de forma sistemática, algumas línguas estrangeiras.

Várias tentativas foram realizadas até que se criassem as metodologias de ensino que se baseavam em métodos e abordagens. Estes, que são maneiras eficientes de se chegar ou alcançar um determinado resultado. Então ficou claro o desejo de ensinar e aprender inglês de maneira eficiente, pois diversos métodos foram desenvolvidos ao longo dos tempos tais como: *"The grammar translation; Gouin and series method; the direct method; the silent way; total physical response; the natural approach"*. Um dos que ficou mais conhecido devido suas origens e o momento na história foi o *"Audiolingual method"* que por muitos anos assumiu um papel de destaque. Mas quem realmente deixou sua marca foi o *"grammar translation"* (tradicional gramática tradução), método até hoje adotado pela maioria dos profissionais da área devido sua forma simples e mais fácil de ser trabalhada.

Vale ressaltar que as crianças aprendem melhor uma língua estrangeira do que os adultos, pois as crianças estão naturalmente voltadas para a comunicação e que, por tal razão utilizam grande parte de seu tempo útil em atividades relacionadas com a comunicação. Assim, a língua estrangeira deve ser inserida nas séries iniciais. As atividades propostas na língua estrangeira não pretendem

ultrapassar o domínio sócio-cultural da criança. O uso de qualquer língua é basicamente uma questão de comunicação.

## **2.1 Motivação**

A motivação pode ser definida como o conjunto de fatores circunstanciais e dinâmicos que determina a conduta de um indivíduo. A motivação é uma força interior propulsora, de importância decisiva no desenvolvimento do ser humano. Assim como na aprendizagem em geral, o ato de se aprender línguas é ativo e não passivo. Não se trata de se submeter a um tratamento, mas sim de construir uma habilidade. Não é o professor que ensina nem o método que funciona; é o aluno que aprende. Por isso, a motivação da criança no aprendizado de línguas é um elemento chave.

A motivação pode ser ativada tanto por fatores internos como externos. A origem da motivação é sempre o desejo de se satisfazer necessidades. O ser humano é um animal social por natureza e, como tal, tem uma necessidade absoluta de se relacionar com os outros de seu ambiente. Essa tendência integrativa da pessoa é o principal fator interno ativador da motivação para muitos de seus atos. Por exemplo, se estivermos em um ambiente caracterizado pela presença de uma língua estrangeira, naturalmente teremos uma forte e imediata motivação para assimilarmos essa ferramenta que nos permite interagir no ambiente, dele participar e nele atuar. Aprender uma língua fora do ambiente de sua cultura seria como aprender a nadar fora d'água.

As características dos ambientes que freqüentamos representam fatores externos. Por exemplo, se o ambiente em que o aprendizado da língua deve ocorrer for autêntico e proporcionar atividades voltadas aos interesses do aprendiz, o grau de motivação será alto. Entretanto, se o ambiente carecer de autenticidade, de elementos da cultura estrangeira, como por exemplo, uma sala de aula com um número excessivo de alunos e um professor de proficiência limitada, onde a Língua inglesa dificilmente se impõe sobre a Língua materna, e se as atividades nesse ambiente forem ditadas por um plano didático predeterminado em vez de centradas na pessoa e nos interesses do aprendiz, o grau de motivação será baixo.

Outra necessidade que buscamos satisfazer (principalmente crianças, adolescentes e jovens adultos) é a necessidade de explorar o desconhecido. Esta característica do ser humano também demonstra a importância do ambiente de aprendizado da língua estar autenticado pela marca e presença da cultura estrangeira.

Além de poder ser ativada por fatores internos e externos, a motivação pode ser classificada em direta e indireta. Motivação direta seria aquela que nos impulsiona diretamente ao objeto que satisfaz uma necessidade nossa. Por exemplo: você admira e se identifica com uma cultura estrangeira, quer a ela se integrar, e por isso investe todos seus esforços no aprendizado da respectiva língua. Motivação indireta ou instrumental é aquela que nos impulsiona em direção a um objetivo intermediário, por exemplo, aprender inglês, que, por sua vez, possibilitará a satisfação de uma necessidade maior. Esta é provavelmente a forma mais freqüente de motivação no aprendizado de línguas.



## 2.2. O Ambiente e o Input Lingüístico

O processo de aprendizagem e a aquisição de uma língua é bem discutida por Krashen<sup>1</sup> em sua comprehensible input hypothesis, o mesmo, sustenta que assimilação de línguas ocorre em situações reais, quando a pessoa está exposta a uma linguagem que esteja um pouco acima (não muito acima) de sua capacidade de entendimento. Ora, é natural que quando adultos se dirigem às crianças, usam um linguajar próprio, modificado tanto no plano estrutural como no vocabulário, para se aproximar ao nível de compreensão da criança. Já nos ambientes em que adultos vivem, eles não recebem o mesmo tipo de tratamento. Uma vez que são adultos, seu universo de pensamento e linguagem é mais amplo, ou seja, o caminho já desbravado é maior e a linguagem, por eles almejada e a eles dirigida, tende a ser mais complexa e os conceitos mais abstratos, facilmente se situando além de seu nível de entendimento.

Neste caso, o *input* está vinculado à aquisição a qual se processa de forma gradual e que tem como foco a mensagem, ou seja, o uso lingüístico na e para a comunicação. O crescimento lingüístico é permitido pela compreensão de formas "novas" (i+1), cujo processo ocorre em conjunção com uma série de fatores de ordem emocional, cultural e social. Quanto ao ambiente, neste devem ocorrer situações reais. O argumento que se poderá levantar a partir desses aspectos é que, embora não se possa generalizar, ao aprender uma língua estrangeira, a criança geralmente interessa-se ou prende-se à mensagem, ao uso do idioma, ao passo que

---

<sup>1</sup> **Stephen Krashen**, professor emérito da University of Southern California (USC), é um lingüista renomado, pesquisador militante da área de educação. Ficou conhecido por sua contribuição para a Lingüística aplicada, na área de aquisição de segunda língua, educação bilíngüe e compreensão de textos. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-krash.html>