

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DE SÃO PAULO-PUC-SP**

ELISANGELA AMADO

**O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA EM UMA PERSPECTIVA LÚDICA
NO SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**ESPECIALIZAÇÃO EM PRÁTICAS REFLEXIVAS E ENSINO-
APRENDIZAGEM DE INGLÊS NA ESCOLA PÚBLICA**

**SÃO PAULO
2020**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DE SÃO PAULO-PUC-SP**

ELISANGELA AMADO

**O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA EM UMA PERSPECTIVA LÚDICA
NO SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do título de Especialista em Práticas Reflexivas e Ensino-Aprendizagem de Inglês na Escola Pública, sob a orientação da Professora Doutora Maria Fachin Soares.

**SÃO PAULO
2020**

Ficha catalográfica

AMADO, Elisangela. O ensino da língua inglesa em uma perspectiva lúdica no sexto ano do Ensino Fundamental. São Paulo: 2020.

Monografia (Especialização) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Área de Concentração: Especialização em Práticas Reflexivas e Ensino-Aprendizagem de Inglês na Escola Pública.

Orientador: Professora Doutora Maria Fachin Soares.

BANCA EXAMINADORA

ORIENTAÇÃO DE MONOGRAFIA

SÃO PAULO, ____/____/____

Autorizo exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia por processos fotocopiadores ou eletrônicos.

_____ , ____/____/____.
Assinatura Local Data

DEDICATÓRIA

...dedica-se a Deus e a minha família.

Ao meu pai Vitor Amado (in memoriam) e à minha mãe, Isildinha de Jesus Tavares Amado, que sempre acreditaram em mim.

Ao meu cônjuge que suportou a minha ausência tantas vezes.

A todos os professores com quem tive a oportunidade de aprender em todas as etapas da minha vida e que me influenciaram de diversas maneiras.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a DEUS por permitir a realização de uma etapa tão importante na minha vida.

À minha mãe, Isildinha, que investiu e incentivou-me desde o princípio da minha vida acadêmica.

Ao meu cônjuge que compreendeu a minha ausência e participou da minha formação.

À minha professora doutora Maria Fachin Soares que me apoiou e orientou nessa jornada.

Aos amigos da PUC, pela ajuda e incentivo dado em especial ao Daniel Martins, Márcia Tofolório, Rena Alessandra, Dagmar Folha e Ana Paula Mendes.

Aos alunos do sexto ano do Ensino Fundamental que participaram desta pesquisa.

A todos os professores do curso Práticas Reflexivas de Ensino-aprendizagem de inglês na escola pública.

Manifesto minha gratidão às pessoas que direta e indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

A Língua Estrangeira no Ensino Fundamental tem um valioso papel construtivo como parte integrante da educação formal. Envolve um complexo processo de reflexão sobre a realidade social, política e econômica, com valor intrínseco importante no processo de capacitação que leva à libertação. Em outras palavras, Língua Estrangeira no Ensino Fundamental é parte da construção da cidadania. (PCN- 1998, p.41)

RESUMO

Esta pesquisa objetiva investigar e discutir a importância do lúdico como recurso pedagógico para o aprendizado da língua Inglesa no sexto ano do Ensino Fundamental em uma escola pública do estado de São Paulo. Para tanto foram usados alguns instrumentos de pesquisa: planejamento das aulas, um jogo, uma brincadeira, duas aulas expositivas / dialogadas, dois questionários, uma entrevista e notas de campo da professora pesquisadora. Esta pesquisa está inserida dentro do paradigma interpretativista. Como referenciais teóricos são utilizados autores como Krashen (1985), Luckesi (2005), Vygotsky (1984), Mattos (1999), Mariano (2012), Oliveira e Dias (2017) entre outros. Os resultados deste estudo apontaram como as práticas lúdicas podem contribuir para motivar a aprendizagem significativa da língua Inglesa.

Palavras-chave: Ensino-Aprendizagem, Língua Inglesa, Lúdico, Escola Pública.

ABSTRACT

This research aims to explore and discuss the importance of play as an educational resource for learning English in a public school in the state of São Paulo in the sixth grade of primary school. For this purpose, some research tools have been used: Lesson planning, a game, a play, two educational classes / themes, two questionnaires, an interview and field notes for the researcher's teacher. The research method focuses on teaching and learning the English language from a fun perspective. This research is part of the explanatory model. Since theoretical references use authors such as Krashen(1985), Luckesi (2005), Vygotsky (1984), Mattos (1999), Mariano (2012), Oliveira, Dias (2017) and others. The results of this paper show how fun practices can stimulate significant learning of the English language.

Key-words: Teaching-learning. English Language, play, Public school,

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	19
1.1.O papel do método para o ensino-aprendizagem.....	19
1.2. Aprendizagem significativa.....	20
1.3. A motivação no processo de ensino-aprendizagem.....	22
1.4. A importância do lúdico no desenvolvimento humano.....	24
CAPÍTULO 2 - METODOLOGIA DE PESQUISA.....	28
2.1. Escolha da metodologia.....	28
2.2. A produção, coleta e registro dos dados.....	29
2.3. Planejamento de aula.....	31
2.4. Participantes.....	35
2.5. Descrição da escola.....	36
CAPÍTULO 3 - DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DE ANÁLISE DE DADOS.....	38
3.1. Primeiro questionário (antes da ministração das aulas planejadas).....	39
3.1.1. Análise das tabelas da pesquisa.....	39
3.1.1.1. Análise dos dados coletados.....	43
3.2.. Segundo questionário (Depois da ministração das aulas planejadas Pesquisa de opinião/satisfação sobre as aulas aplicação do jogo e da brincadeira) resultado da pesquisa realizada em 27/02/2019.....	44
3.3. Entrevista.....	50
3.3.1. Transcrição das respostas dos alunos na entrevista (A opinião dos alunos a respeito das perguntas da entrevista).....	50
3.4. Notas de campo.....	51
3.4.1. Notas de campo da primeira aula (12.02.2019).....	52
3.4.2. Notas de campo da segunda aula - aula convencional (13/02/2019).....	52

3.4.3. Notas de campo da terceira aula - aula convencional continuação (19/02/2019).....	52
3.4.4. Notas de campo da quarta - aula jogo Big dice (20/02/2019).....	52
3.4.5. Notas de campo da quinta aula - brincadeira hot potato (26/02/2019).....	53
3.4.6. Notas de campo da sexta aula (27/02/2019)	53
3.4.7. Notas de campo da sétima aula (28/02/2019).....	53
CAPÍTULO 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
ANEXOS.....	60

ÍNDICE DOS QUADROS

Quadro 1 – Cronograma das aulas dadas.....	31
Quadro 2 – Primeira aula.....	31
Quadro 3 – Segunda e Terceira aula.....	31
Quadro 4 – Quarta aula.....	33
Quadro 5 – Quinta aula.....	34
Quadro 6 - Sexta aula.....	34
Quadro 7 – Sétima aula.....	34

ÍNDICE DAS TABELAS

Tabela 1. Tabulação da primeira questão.....	39
Tabela 2. Tabulação da segunda questão.....	39
Tabela 3. Tabulação da terceira questão.....	39
Tabela 4. Tabulação da quarta questão.....	40
Tabela 5. Tabulação da quinta questão.....	40
Tabela 6. Tabulação da sexta questão.....	40
Tabela 7. Tabulação da sétima questão.....	41
Tabela 8. Tabulação da oitava questão.....	41
Tabela 9. Tabulação da nona questão.....	42
Tabela 10. Tabulação da décima questão.....	42
Tabela 11. Tabulação da décima primeira questão.....	42
Tabela 12. Tabulação da décima segunda questão.....	43
Tabela 13. Tabulação da primeira questão.....	45
Tabela 14. Tabulação da segunda questão.....	45
Tabela 15. Tabulação da terceira questão.....	45
Tabela 16. Tabulação da quarta questão.....	46
Tabela 17. Tabulação da quinta questão.....	46
Tabela 18. Tabulação da sexta questão.....	47
Tabela 19. Tabulação da sétima questão.....	48
Tabela 20. Tabulação da oitava questão.....	48
Tabela 21. Tabulação da nona questão.....	49
Tabela 22. Tabulação da décima questão.....	49
Tabela 23. Excerto da primeira questão.....	50
Tabela 24. Excerto da segunda questão.....	50
Tabela 25. Excerto da terceira questão.....	50
Tabela 26. Excerto da quarta questão.....	51
Tabela 27. Excerto da quinta questão.....	51
Tabela 28. Excerto da sexta questão.....	51
Tabela 29. Excerto da sétima questão.....	51

ÍNDICE DOS ANEXOS

Anexo 1 – Cronograma das aulas dadas.....	60
Anexo 2 – Planejamento das aulas.....	60
Anexo 3 – Questionário 1.....	64
Anexo 4 – Livro Didático.....	67
Anexo 5 – Questionário 2.....	75
Anexo 6 – Roteiro de Entrevista.....	76

INTRODUÇÃO

Sou professora no estado de São Paulo, leciono língua inglesa no sexto ano do Ensino Fundamental. No decorrer da minha trajetória profissional tenho percebido que o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa tem se pautado na prática da tradução de vocabulário e no estudo gramatical muitas vezes descontextualizado, causando desmotivação para aprender.

Despertou o meu interesse em pesquisar metodologias e atividades que viessem a nortear a minha prática em sala de aula, a fim de realizar um trabalho transformador, motivador e significativo para o aluno. Na busca de atender aos meus anseios, pesquisei diversos trabalhos que abordam o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica. Contudo, constatei que a maioria do material consultado, enfatiza o assunto no Ensino Fundamental - anos iniciais. Todavia os meus anseios me direcionam a abordar o processo de ensino-aprendizagem no sexto ano do Ensino Fundamental, sendo que leciono para esse seguimento.

Percebo que os alunos do sexto ano apresentam dificuldades de aprendizagem da língua inglesa. Afinal, no Ensino Fundamental - Anos iniciais a professora tende a ter uma abordagem mais maternal, próxima e lúdica. Os alunos que estavam no quinto ano tinham apenas 1, 2 ou 3 professores, e a rotina assegurava um maior contato entre professor e o aluno. Já no sexto ano, esta rotina muda, pois, a estrutura das aulas requer que a cada 45 minutos os professores troquem de sala, ocasionando menos vivência com os alunos.

Esse distanciamento pode causar em alguns educandos a falta de estímulo à aprendizagem. Mas será que o desinteresse do aluno para aprender os conteúdos escolares ocorre apenas por conta desse distanciamento por parte do professor? Algumas circunstâncias contribuem para comprometer a aprendizagem significativa.

Em tese um segmento deveria ser a continuidade do anterior e estarem alinhados pelos conteúdos e sequências didáticas e até mesmo pelas metodologias de ensino. O Ensino Fundamental é dividido em dois momentos, do primeiro ano até o quinto ano a utilização de materiais concretos e situações mais vivenciais, a partir do sexto ano não é o que ocorre de fato, uma vez que cada professor tem sua metodologia e planejamento de aula.

As mudanças psicológicas são relevantes e não podem ser desconsideradas nessa faixa etária entre 11 e 12 anos. Além disso, ocorrem mudanças físicas que também são marcantes na entrada da adolescência. Agora o interesse é por atividades em grupos e interagir com os colegas.

O meu interesse em utilizar o lúdico como recurso pedagógico é uma tentativa de motivar o aluno no processo de ensino-aprendizagem, bem como minimizar os efeitos na transição entre as duas séries (5º e 6º anos).

Sendo assim, esta pesquisa poderá contribuir para melhorar e aprimorar a minha prática pedagógica, bem como auxiliar a de outros profissionais que, como eu, sentem a necessidade de deixar o ensino sistemático e tradicionalista para percorrer um caminho inovador de forma prazerosa: despertar, motivar a aprendizagem e auxiliar o aluno a ser o construtor do seu saber.

A falta da utilização de metodologias e estratégias adequadas, incentivadoras e motivadoras, pode interferir diretamente na aprendizagem e comprometer o desenvolvimento do aluno, bem como ocasionar a desmotivação do mesmo.

Nesse sentido, o grande desafio, para nós professores de inglês, especialmente do sexto ano do Ensino Fundamental, é criar situações didáticas que estimulem o interesse dos alunos pelos conteúdos ministrados.

De acordo com Krashen (1985):

O ensino de línguas eficaz não é aquele que depende de receitas didáticas em pacote, de prática oral repetitiva, ou que busca apoio de equipamentos e tecnologia, mas sim aquele que explora a habilidade do instrutor em criar situações de comunicação autêntica, naturalmente voltadas aos interesses e às necessidades de cada grupo e cada aluno. (Krashen, 1985, p. 107)

Segundo Vygotsky (1984, p.33) o conceito de interação envolve a relação do indivíduo com o mundo social. A criança quando nasce, aprende na interação com outros indivíduos a relacionar-se, carregando signos com significados históricos-culturais do grupo a que pertence.

Nessa nuance, ressalta-se que o ser humano, desde o seu nascer, aprende em decorrência de suas experiências e vivências que vão sendo realizadas com outros membros que fazem parte do seu dia a dia. Essas aprendizagens ocorrem, geralmente, de forma lúdica, por meio de brincadeiras e jogos, os quais possibilitam a criar hipóteses a respeito de um determinado assunto ou informação.

Assim, ressalta-se que o lúdico, no âmbito educacional, tem se tornado um valioso instrumento de aprendizagem, pois uma atividade realizada de forma prazerosa pode tornar-se mais relevante, despertando o interesse do aprendiz pelo conteúdo a ser trabalhado.

Nesse sentido Luckesi (2005) aponta que:

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência plenitude que ela possibilita a quem a vivência em seus atos. (LUCKESI, 2005, p.2)

Mediante ao apresentado até o momento, alguns questionamentos me inquietam, sendo: De que forma o lúdico contribui para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no sexto ano do Ensino Fundamental? Como desenvolver atividades lúdicas que atendam aos anseios e necessidades dos alunos nas aulas de inglês?

Em busca de atender aos anseios e nortear ações, este trabalho objetiva a trazer propostas de metodologias que tratam o lúdico como instrumento auxiliador, bem como de propor atividades que possibilitem e facilitem a aprendizagem da língua inglesa.

A metodologia escolhida foi a de pesquisa participativa, por meio de planejamento de aula, notas de campo, dois questionários e uma entrevista com alunos do sexto ano do Ensino Fundamental, a fim de possibilitar melhor entendimento e compreensão do assunto.

Portanto, a presente pesquisa pretende trazer uma reflexão crítica sobre o ensino-aprendizagem da língua inglesa enfocando a relevância do lúdico nesse processo no âmbito escolar. Partindo do pressuposto que a sala de aula é um ambiente heterogêneo na qual cada aluno tem seu tempo e modo para aprender, constato a relevância de uma pedagogia que procura diversificar e adequar estratégias que visam contemplar as condições e necessidades de aprendizagem do aluno, proporcionando, assim, não só o desenvolvimento pessoal e social, bem como o cognitivo.

No capítulo 1 discuto a fundamentação teórica do estudo em cinco sessões: O papel do método para o ensino-aprendizagem segundo Colunista Portal (2012); aprendizagem significativa (Moreira, 2010); a motivação no processo de ensino-

aprendizagem de acordo com Alves (2013) e Gardner (1995); a importância do lúdico no desenvolvimento humano conforme Bueno (2010), Franco (2016), Gomes (2004), Luckesi (2005), Mariano (2012), Salvo (2013) e Vygotsky (1989); e a perspectiva lúdica no ensino da língua inglesa (Silva, 2015).

O capítulo 2 trata da metodologia de pesquisa e das razões pela escolha da pesquisa participativa. O capítulo encontra-se dividido em: escolha da metodologia (Guedes (2019), Thiollent (1985) e Vygotsky (1989)); procedimento de coletas de dados (Oliveira e col. (2013) e Proença (2007)); os instrumentos de coleta (Marconi & Lakatos (1999) e Minayo (2013)); participantes; descrição da escola e descrição da turma.

O capítulo 3 traz a discussão dos resultados de análise de dados. O capítulo está dividido em: primeiro questionário (antes da ministração das aulas planejadas); segundo questionário (Depois da ministração das aulas planejadas: Pesquisa de opinião/satisfação sobre as aulas, aplicação do jogo e da brincadeira); entrevista e notas de campo.

Por fim o capítulo 4 será apresentado às considerações finais, seguida por referências bibliográficas e pelos anexos.

CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo tem como objetivo fazer uma discussão das teorias e conceitos que embasam esta pesquisa. Está estruturado em cinco sessões: O papel do método para o ensino-aprendizagem; aprendizagem significativa; a motivação no processo de ensino-aprendizagem; conceito de lúdico; perspectiva lúdica no ensino da língua inglesa.

1.1. O papel do método para o ensino-aprendizagem

O método é uma maneira elaborada de planejar algo, ou seja, “uma maneira planejada de ensinar ou aprender uma língua. Metodologia é um conjunto de métodos usados para estudar ou ensinar algo” (COLUNISTA PORTAL, 2012 p.4). Dentro de um método destacam-se os seguintes elementos:

- **Abordagem** – Reflexão de um modelo ou teoria. Uma abordagem se refere às teorias que envolvem a aprendizagem de uma língua que servem como recurso para a prática do ensino de línguas;
- **Planejamento** – um plano que especifica como será uma aula (os objetivos que se quer atingir, os tipos de atividades que serão aplicadas, o papel do professor e dos alunos, o papel dos materiais utilizados, etc);
- **Procedimento** – abrange as técnicas e as práticas utilizadas para o momento do ensino e da aprendizagem. (Idem, 2012 p.4)

Para que o processo de ensino-aprendizagem seja significativo é necessário que o docente planeje as suas aulas de forma a considerar os três elementos citados. Segundo o *site* Colunista Portal (2012 p.4), para o docente de língua inglesa o melhor procedimento metodológico a ser realizado depende do conhecimento que o professor tem sobre a realidade de seus alunos, para tanto, alguns questionamentos devem ser levados em conta:

- 1) Avaliar as necessidades dos alunos: Para que eles estão aprendendo Inglês? Qual é o propósito?

- 2) Examinar as restrições institucionais: tempo de aula, tipo de classe, tipo de materiais que podem ser utilizados, disponibilidade de salas ambiente (vídeo, informática, biblioteca, etc);
- 3) Determinar as atitudes e aptidões dos alunos;
- 4) Identificar os gêneros discursivos, as atividades e os tipos de textos com os quais os alunos precisam ter contato. (COLUNISTA PORTAL, 2012 p. 4)

Educar requer que o docente seja um transformador e mediador de saberes e conhecimentos, que saiba despertar no educando o desejo e a vontade em querer participar do processo de ensino-aprendizagem, de forma a construir os seus próprios saberes. Para tanto a metodologia pedagógica deve ser planejada e organizada de forma a proporcionar aos alunos instrumentos, ferramentas e materiais que possam permitir a aquisição de novos conhecimentos e a ampliação dos pré-existentes tornando a aprendizagem significativa.

1.2. Aprendizagem significativa

O desenvolvimento humano ocorre em virtude das relações estabelecidas entre o sujeito e os demais membros que fazem parte de seu grupo social. O conhecimento é adquirido por intermédio da interação que o sujeito realiza, ao longo de sua vivência, com o mundo que o rodeia, em decorrência das mais variadas situações que são apresentadas nos âmbitos social e familiar, ou seja, a aprendizagem acontece em virtude das novas informações que possibilitam a construir o próprio conhecimento.

A interação permite ao sujeito a construir saberes, dando significado aos novos conhecimentos e aos que já possui. Assim, vai aprendendo de forma significativa o que lhe possibilita a ter um desenvolvimento pleno.

Nesse sentido, Moreira (2010) aponta que:

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não literal, não ao pé-da-letra, e não arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende. (MOREIRA, 2010, p.2)

Para Ausubel (1963, p. 58) a aprendizagem significativa é o mecanismo humano, por excelência, para adquirir e armazenar a vasta quantidade de ideias e informações representadas em qualquer campo de conhecimento. (apud MOREIRA, 2010 p.2)

No processo de aprendizagem deve-se considerar a história do sujeito, para que as atividades favoreçam a aprendizagem. De acordo com Ausubel (1978) citado por Moreira (1985):

Uma das condições para a ocorrência da aprendizagem significativa é que o material a ser aprendido seja relacionável (ou incorporável) a estrutura cognitiva do aprendiz, de maneira não-arbitrária e não literal (...). A outra condição é que o aprendiz manifeste uma disposição para relacionar de maneira substantiva e não-arbitrária o novo material potencialmente significativo, a sua estrutura cognitiva. Esta condição implica que, independentemente de quão potencialmente significativo seja o material a ser aprendido, se a intenção do aprendiz for simplesmente a de memorizá-lo, arbitrária e literalmente, tanto o processo de aprendizagem como seu produto serão mecânicos (ou automáticos). (AUSUBEL, 1978 apud MOREIRA, 1985, p.156)

Em outras palavras, para Ausubel (1978) há duas condições para que a aprendizagem significativa ocorra: o conteúdo a ser ensinado deve ser potencialmente revelador e o estudante precisa estar disposto a relacionar o material de maneira consistente e não arbitrária. Apud (MOREIRA, 2010 p.3)

Reitera-se que a aprendizagem significativa ocorre em virtude da relação entre conhecimentos novos com os pré-existentes, ou seja, os conhecimentos novos precisam se conectar com os saberes que o aluno adquiriu ao longo de sua história. Nesse processo, os conhecimentos novos e prévios passam a ter um novo significado para o sujeito, proporcionando-lhe uma base para a construção e aquisição de outros saberes.

Portanto, a interação entre os conhecimentos novos e pré-existentes vão se constituindo de base para o entendimento e compreensão por parte do aluno, a respeito do conteúdo e informações que são norteadas pelo docente.

Segundo Moreira (2010), a aprendizagem significativa se divide em 3 tipos, sendo:

- A Aprendizagem Representacional: é basicamente uma associação simbólica primária. Atribuindo significados a símbolos como, por exemplo, valores sonoros vocais a caracteres linguísticos;

- A Aprendizagem de Conceitos: é uma extensão da Representacional, mas num nível mais abrangente e abstrato, como o significado de uma palavra, por exemplo;
- A Aprendizagem Proposicional: é o inverso da Representacional. Necessita é claro do conhecimento prévio dos conceitos e símbolos, mas seu objetivo é promover uma compreensão sobre uma proposição através da soma de conceitos mais ou menos abstratos. Por exemplo, o entendimento sobre algum aspecto social. (MOREIRA, 2010, p.4)

Um fator importante a ser considerado para que a aprendizagem seja significativa refere-se à disposição do educando em querer ou desejar aprender determinado assunto; portanto compete ao docente propor ações que despertem a vontade no aluno em adquirir o novo conhecimento.

1.3. A motivação no processo de ensino-aprendizagem

O processo de ensino-aprendizagem, para que seja significativo, necessita que a postura do docente diante as todas as questões do ensinar e aprender envolvam ações desafiadoras e transformadoras. As ações podem incluir novas metodologias e estratégias de ensino, através de recursos que possibilitem a aquisição e apropriação, auxiliando os atores na busca de soluções.

Enfatiza-se que as ações que desafiam e transformam o processo de ensino aprendizagem precisam ser motivadoras, pois a motivação é a mola propulsora do desejo humano em realizar uma ação e alcançar um determinado objetivo. Um sujeito motivado a realizar uma determinada ação, está propenso a buscar meios que o auxiliem a executar a atividade ou tarefa de forma a completá-la.

Segundo Alves (2013):

A motivação é, então, aquilo que é susceptível de mover o indivíduo, de levá-lo a agir para atingir algo e de lhe produzir um comportamento orientado, sendo assim, motivação é um impulso que leva a ação. O conceito de Motivação encontra-se associado à vontade e ao interesse. Vontade para fazer um esforço e alcançar determinadas metas. (ALVES, 2013, p.15)

A motivação ocorre conforme o desejo que cada pessoa tem em aprender, a buscar novos caminhos e horizontes, entretanto é necessário, às vezes, que a

motivação seja despertada no sujeito, por meio de ações e atitudes dos que fazem parte do seu âmbito familiar, social e escolar.

No âmbito educacional, percebe-se que existem alunos que necessitam ser incentivados à realizar as atividades propostas. O professor é o norteador de saberes, portanto precisa conhecer o que motiva o seu aluno, para que possa, por exemplo, pesquisar novas metodologias, que auxiliem a despertar no discente a vontade de adquirir novos conhecimentos, ou seja, de fazer parte do processo de aprendizagem.

De acordo, com Gardner (1995) a motivação é a associação do esforço aliado ao desejo de abarcar a meta, somando-se atitudes favoráveis diante da aprendizagem de língua. Contudo, o estudioso destaca que o professor pode influenciar de forma positiva ou negativa na vontade e na motivação do aluno em aprender uma nova língua.

A motivação impulsiona o sujeito a posicionar-se mediante a um determinado assunto ou conhecimento a ser adquirido, ou seja, o conduz a sair de sua situação de conforto para buscar os meios que possam auxiliar na realização de uma atividade. Assim, quando se sente motivado o sujeito passa a utilizar meios que se encontram disponível.

Na realidade a motivação está relacionada ao desempenho do aluno, pois quando motivado e incentivado o discente sente facilidade e alegria na realização das atividades, auxiliando: o desenvolvimento afetivo, cognitivo, a autonomia e o senso crítico. Assim, a motivação é a força energética que impulsiona o sujeito a por em prática saberes pré-existentes e a buscar novos conhecimentos, despertando-lhe a vontade de aprender.

Portanto, o docente que espera que o seu aluno participe de forma plena e prazerosa do processo de ensino-aprendizagem, precisa ter em sua metodologia pedagógica atividades que sejam motivadoras. O professor deve ser consciente e flexível quanto ao seu planejamento de aula a fim de modificar a atitude de seus alunos, ou seja, transformar o desinteresse em vontade de aprender, a continuar buscando novas aprendizagens para ampliar o conhecimento adquirido, nesse caso a língua inglesa.

Importante salientar que um instrumento que pode motivar o aluno a ter uma postura ativa no processo de ensino-aprendizagem são as atividades que envolvam

o lúdico, pois a ludicidade possui a propriedade de estimular o participante a realizar as tarefas de forma subjetiva e de se sentir no controle da ação.

1.4.A importância do lúdico no desenvolvimento humano

Durante o desenvolvimento humano o lúdico se encontra presente, sendo: nas brincadeiras e jogos vai realizando, criando e recriando, como forma de entretenimento, que possibilita a explorar todo o conhecimento e a buscar novos. Mesmo, sendo visto como forma de recreação, o lúdico possibilita ao seu praticante a melhorar e desenvolver habilidades, bem como a socializar, interagir, expor ideias e pensamentos, entre outros benefícios motores e cognitivos.

Segundo Salvo (2013):

A atividade lúdica tem o objetivo de produzir prazer e diversão. Quem pratica esta atividade percebe que ela vem acompanhada de inúmeras brincadeiras para enriquecer os conhecimentos de forma prazerosa na educação. Nos jogos e brincadeiras as crianças desenvolvem a coordenação, a atenção, a imitação, introduz-se às regras, imaginação e memória. (SALVO, 2013, p. 1).

Brincando a criança expressa os seus sentimentos e expõe suas ideias, temores, vontades, anseios, etc. No decorrer da brincadeira a criança se torna livre para conduzir e controlar as ações de forma subjetiva. O brincar aproxima a criança da cultura social na qual se encontra inserida, bem como permite a conhecer novas culturas e sociedades, ampliando conhecimentos, transformando-a na construtora de seu próprio saber.

A brincadeira para a criança é um importante instrumento que proporciona momentos de descobertas a respeito de si e do mundo que a rodeia, independente da situação do contexto que esteja inserida, sendo: cultural, social e familiar.

Nesse sentido, segundo Mariano (2012):

As brincadeiras podem ser consideradas como a principal atividade da criança, independente, de sua cultura, do momento histórico, e do meio ao qual está inserida. Brincando ela se apropria de inúmeros conhecimentos, nos quais ocorrem importantes mudanças e transformações em seu desenvolvimento psicossocial, emocional, intelectual, cognitivo e motor. (MARIANO, 2012, p.12)

No brincar a criança se sente livre para agir de forma subjetiva e independente, de criar e recriar conforme a sua vontade, transformando assim, suas experiências em realidades significativas a ela.

Segundo, Mariano (2012):

O brincar é para a criança uma fonte de descoberta de valor incalculável, pois, enquanto brinca, vivencia o lúdico de forma significativa produzindo no cérebro uma atividade intensa marcada pelo prazer que, por sua vez, desenvolve o senso de companheirismo, afirma a personalidade, proporcionando à criança a descoberta do seu próprio “eu”. (MARIANO, 2012, p.12)

Para Gomes: “A ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo” (2004, p.47),

Franco (2016) aponta que:

Jogando e brincando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua condição social e ao seu pleno bem-estar, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades, como, a motora, a cognitiva e a afetiva. Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de compartilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões, testando os limites. (FRANCO, 2016, p.199)

Assim, Gomes (2004) estabelece em seus escritos à premissa básica do lúdico:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p.146)

Por intermédio dos instrumentos que compõe o brincar a criança aprende a se conhecer e a explorar os seus saberes, a reconhecer no outro, atributos e conhecimentos que possam se integrar aos seus de maneira a permitir-lhe a realizar a atividade de forma concreta, ou seja, durante a brincadeira a criança se encontra pré-disposta a aceitar sugestões e a socializar suas descobertas e ideias.

De acordo com o postulado por Luckesi (2005) a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência, isto é, a vivência lúdica de uma atividade exige uma entrega total do ser humano. Ainda de acordo com o autor:

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se em torno do que é lúdico, tenho tido tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que

uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência plenitude que ela possibilita a quem a vivência em seus atos. (LUCKESI, 2005, p.2)

No âmbito educacional, a perspectiva de utilizar o lúdico como instrumento auxiliador de aprendizagem se torna cada vez mais relevante. No momento que o docente utiliza o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, instiga o aluno: a confrontar conhecimentos, desenvolver estratégias, explorar habilidades, ou seja, o desafia na busca de soluções, que possam responder as suas ansiedades e expectativas.

Segundo Bueno: “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade tanto na criação como na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar” (2010, p. 25).

De acordo, com Vygotsky (1989):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1989, p. 130)

Nesse sentido, ressalta-se que o educador atento às necessidades de seus alunos deve promover momentos no qual o lúdico faça parte, ou seja, planejar atividades lúdicas que possibilitem a criança a participar de forma construtiva e significativa, e não apenas por mero prazer.

A importância do ensino da língua inglesa para as crianças são em decorrência das novas formas de comunicação que se utilizam de instrumentos tecnológicos que possibilitam a interação e socialização com novas culturas e sociedades.

Segundo, Silva (2015):

Aprender uma língua estrangeira não é mais uma questão de necessidade, mas sim um direito que não pode ser negado a nenhum aluno, pois quando se ensina uma LE, neste caso o Inglês, valorizam-se acima de tudo as competências e habilidades que a criança desenvolve ao longo de sua vida escolar. (SILVA, 2015, p.9)

A idade é um dos fatores importantes para o ensino da língua inglesa para os alunos do Ensino Fundamental, pois os mesmos assimilam com maior facilidade o ensino de línguas, contudo tendem a ter maior resistência quanto à metodologia

formal, pois julgam ser maçante e frustrante. Entretanto, se a metodologia utilizada for motivadora, despertará o interesse no aluno em aprender e de participar da construção do novo saber, assim a aprendizagem se torna significativa.

De acordo, com Silva (2015)

Elas só procuram assimilar e fazer uso da língua estrangeira em situações de autêntica necessidade, desenvolvendo sua habilidade e construindo seu próprio aprendizado a partir de situações reais de interação em ambiente da língua e da cultura estrangeira. (SILVA, 2015, p.9)

A utilização de jogos e brincadeiras durante o processo de ensino-aprendizagem possibilita ao docente a atingir o seu objetivo na transmissão de conhecimento, e ao aluno a entender o mesmo. Por outro lado, é evidente no cotidiano escolar que professores de outras disciplinas como Matemática, por exemplo, se utilizam de jogos em suas aulas, e por que não nas aulas de Inglês?

Cabe salientar que durante as aulas, é normal o aluno se distrair com outros fatores, que acaba por atrair a sua atenção, contudo, o docente precisa propor atividades que despertem a atenção do educando. Uma das possibilidades são as atividades que envolvam o lúdico, pois, normalmente jogos e brincadeiras despertam o interesse do aluno, facilitando a sua aprendizagem. Portanto, o professor de língua inglesa, deve ter em sua metodologia de ensino, propostas que envolvam a ludicidade, como instrumento auxiliador de aprendizagem.

Um ambiente que proponha metodologias que envolvam atividades lúdicas pode ser mais eficiente que qualquer outro método de ensino que envolva atividades tradicionais. Assim, quando a atividade a ser realizada envolve situações lúdicas, a assimilação e aprendizagem tornam-se eficazes, facilitando a aquisição de novos conhecimentos e a construção de saberes.

Desta forma, compete ao professor proporcionar um ambiente escolar motivador, com atividades desafiadoras e instigantes, que despertem nos alunos o interesse na aprendizagem da língua inglesa, pois o ser humano possui, em sua essência, a tendência de participar de atividades que envolvam jogos e brincadeiras, realizando-as de forma prazerosa e espontânea.

CAPÍTULO 2 - METODOLOGIA DE PESQUISA

Neste capítulo, discutimos os procedimentos metodológicos da pesquisa. Está dividido em 5 sessões: escolha da metodologia; produção, coleta e registro dos dados; planejamento de aula; participantes e descrição da escola.

O trabalho pretende responder as seguintes perguntas de pesquisa:

- a) De que forma o lúdico contribui para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no sexto ano do Ensino Fundamental?
- b) Como desenvolver atividades lúdicas que atendam os anseios e necessidades dos alunos nas aulas de inglês?

2.1. Escolha da metodologia

Este trabalho tem por objetivo buscar compreender como o lúdico pode auxiliar os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental na aprendizagem da língua inglesa. Retrata as atividades lúdicas no sexto ano do Ensino Fundamental como ferramenta pedagógica para o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, tendo em vista que o mesmo possibilita ao aluno a externar os seus sentimentos, habilidades, a realizar questionamentos, interagir, socializar e a descobrir novos conceitos que ampliarão saberes já constituído.

Durante o processo de reflexão a respeito das dificuldades que os alunos apresentam em minhas aulas, considereirei o dever de entender como acontece a aprendizagem da Língua Inglesa por meio do lúdico.

De acordo com Guedes a pesquisa participante “tem como objetivo proporcionar ao pesquisador uma forma de observação participante em que terá o contato direto, empírico, com o objeto de estudo” (2019, p.3).

Para a pesquisadora a pesquisa participante objetiva em proporcionar saberes que possam auxiliar os alunos na qualidade de sua aprendizagem. Em outros termos, devido à vivência dos problemas enfrentados pelos discentes é necessária a participação dos mesmos: na construção, planejamento, realização e avaliação dos resultados obtidos por meio da nova metodologia. De acordo com

Thiolent (1985) a pesquisa participante ocorre em decorrência da necessidade de se conhecer as dificuldades da população pesquisada.

O benefício que envolve este tipo de pesquisa é significativo para o pesquisador, é a oportunidade de se aproximar dos alunos e poder observar como constroem as suas estratégias de aprendizagem.

2.2. A produção, coleta e registro dos dados

Os instrumentos adotados para a realização da pesquisa foram à coleta de dados por meio de: planejamento das aulas, notas de campo da professora pesquisadora, duas aulas expositivas / dialogadas, uma entrevista, dois questionários (perguntas abertas e fechadas).

“A entrevista representa uma técnica de coleta de dados na qual o pesquisador tem um contato mais direto com a pessoa, no sentido de se inteirar de suas opiniões acerca de um determinado assunto” (OLIVEIRA e col., 2013 p.8). Esse método requer certo cuidado por parte do pesquisador para evitar revelar os objetivos no decorrer da elaboração, desenvolvimento e aplicação da entrevista.

De acordo com Oliveira e col. (2013, p.9): “Questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”.

Segundo Proença (2007):

A observação participante consiste num excelente recurso metodológico para pesquisa de campo pelo fato de possibilitar inserção mais densa nas práticas e representações vivenciadas pelas respectivas expressões escolhidas para estudo. Por esse método o pesquisador acompanha de modo mais próximo o evento de sua investigação; as incursões mais constantes e nas situações cotidianas do grupo. (PROENÇA, 2007, p.1)

Os dados apurados servirão de base, por intermédio de análise, para responder as perguntas propostas para a realização deste trabalho de pesquisa. Ressalta-se que a coleta de dados possibilitou análise e posterior transcrição a fim de possibilitar entendimento a respeito da finalidade da pesquisa.

Os instrumentos propostos ao grupo focal para coleta de dados são: planejamento das aulas, uma entrevista (individual), dois questionário (perguntas abertas e fechadas), duas aulas expositivas/dialogadas, notas de campo da professora pesquisadora.

Entrevista: “Encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de um determinado assunto” (MARCONI & LAKATOS, 1999, p. 94). A entrevista foi realizada com os alunos de forma individual e em grupo, por meio de perguntas que possibilitassem verificar as impressões que possuem a respeito do método tradicional de lecionar aulas de inglês.

Questionário: “Instrumento de coleta de dados constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito” (MARCONI & LAKATOS, 1999:100). Na pesquisa o questionário foi aplicado em dois momentos, no início e no final do projeto. No primeiro momento as perguntas foram realizadas para estabelecer os conhecimentos que os alunos tinham sobre o inglês. No segundo momento foi empregado questionário para saber a opinião dos alunos sobre a utilização do lúdico como ferramenta de aprendizagem do inglês.

Observação participante: Esse instrumento foi utilizado durante a realização da atividade com a nova metodologia envolvendo o lúdico. Minayo (2013) defende que a “observação participante” pode ser considerada como parte essencial do trabalho de campo na pesquisa quantitativa. Vejamos seu entendimento sobre esse conceito:

Definimos observação participante como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com a finalidade de compreender o contexto da pesquisa. Por isso, o observador faz parte do contexto sob sua observação e, sem dúvida, modifica esse contexto, pois interfere nele, assim como é modificado pessoalmente. (MINAYO, 2013, p. 70).

Os dados da pesquisa foram produzidos no período de 12 à 28 de fevereiro de 2019. Objetivando responder as perguntas desta pesquisa, bem como buscar compreender a utilização do lúdico como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa para os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental.

2.3. Planejamento de aula

Nesse momento, será apresentada a organização do cronograma das aulas para trabalhar o conteúdo (*Greetings*) e as atividades lúdicas, conforme descrito abaixo:

Quadro 1: Cronograma das aulas dadas.

Aula	Data	Tempo	Nº de alunos presentes
1ª	12/02/2019	15h50 às 16h40	30
2ª	13/02/2019	16h40 às 17h30	30
3ª	19/02/2019	15h50 às 16h40	30
4ª	20/02/2019	16h40 às 17h30	30
5ª	26/02/2019	15h50 às 16h40	30
6ª	27/02/2019	16h40 às 17h30	30
7ª	28/02/2019	15h50 às 17h30	5

Quadro 2: Aula 1

Organização da aula:	Apresentação inicial; Apresentação da Pesquisa; Aplicação do primeiro questionário.
Objetivos:	Conhecer o perfil de cada aluno; Conscientizá-los acerca da relevância da Pesquisa; Verificar o conhecimento prévio acerca da língua Inglesa.
Procedimentos:	A professora convidará os alunos a fazer um quadrado na sala de aula, de modo que todos possam visualizar uns aos outros. Em seguida acontecerá a apresentação da pesquisa feita pela professora, bem como responder algumas perguntas referentes a pesquisa e após isso, a professora distribuirá aos participantes da pesquisa o primeiro questionário contendo doze perguntas abertas e fechadas. Sendo que serão selecionados cinco alunos para coleta e análise de dados.

Quadro 3: Aula 2 e 3

Organização da aula:	Apresentação aula convencional - tempo estimado 100 minutos. Conteúdo: Greetings (saudações) Levantamento de conhecimentos prévios.
Objetivos da aula	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunizar o conhecimento, a oralidade e a escrita de greetings ou saudações; • Aprender como usar greetings (saudações) e apresentar pessoas; • Conhecer linguagem formal e informal.
Procedimentos	Apresentação - aula expositiva e dialógica Conteúdo: Greetings (saudações) Warm up (aquecimento) Levantamento de conhecimentos prévios dos alunos

	<p>A professora começará a aula falando em Português:</p> <p>Perguntará aos alunos Como você costuma cumprimentar seus amigos? E sua família? E seus professores? Você já usou expressões em inglês para cumprimentar alguém? Em caso afirmativo, quais?</p> <p>As respostas são pessoais</p> <p>A professora deverá estimular os alunos a responder às questões propostas e, se desejar escreva no quadro as expressões e cumprimentos em inglês que eles já usaram. Para essa aula utilizaremos o livro didático Way to English for Brazilian Learners 6º ano-Ensino Fundamental- Anos Finais (Unidade 1 Hello) páginas 18,19, 20, 21e 22 (ver anexos).</p> <p>A aula será dividida em seis momentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Before Reading (antes da Leitura) Responda as questões abaixo: exercícios 1, 2 e 3 página 20 (ver anexos) – a professora deverá interagir com os alunos e estimular as respostas. • Reading (Leitura) Classic Peanuts by Schulz página 20 (ver anexos) Pergunte aos alunos sobre suas impressões acerca do texto, estimule o levantamento de hipóteses a partir das imagens. Apesar de os alunos ainda não ter a habilidade de leitura desenvolvida em inglês a professora deve lembrar aos alunos que um texto pode ser lido fazendo previsões ou levantamento de hipóteses a partir das imagens. Nesta primeira leitura o objetivo é verificar se as hipóteses levantadas se confirmam. A professora fará a leitura em voz alta de uma pequena história em quadrinhos- Classic Peanuts by Schulz página 20 (ver anexos). • Reading for General Comprehension (Leitura para compreensão geral) Explique aos alunos que aqui se propõe a compreensão do texto de forma geral, e não detalhada. Lembre a eles que podem se apoiar nas imagens e no vocabulário já conhecido. Estimule os alunos a responder a seguinte pergunta: Na história em quadrinhos, todas as meninas, ao encontrar Snoopy, fazem a mesma coisa. Que coisa é essa? • Reading for Detailed comprehension (Leitura para compreensão detalhada) Explique aos alunos que esta leitura se destina à compreensão detalhada do texto; eles deverão reler o texto para identificar informações específicas. Eles responderão os exercícios de 1 a 3(ver anexos) com a orientação da professora • Reading for Critical Thinking (Leitura para pensamento crítico) Comente com os alunos que esta seção visa a uma reflexão crítica sobre questões relacionadas ao texto, de modo que possam considerar novas perspectivas sobre o tema. Faça grupos de 4 a 6 alunos para a discussão dirigida de duas questões. A) Na história em quadrinhos, é possível perceber que todas as personagens cumprimentam Snoopy. O
--	---

	<p>cumprimento pode ser visto como um sinal de educação, de gentileza. Quais atitudes e / ou gestos dos personagens, ao cumprimentar Snoopy, são bons exemplos de gentileza? B) você tem hábito de cumprimentar as pessoas ao encontrá-las (na sua rua, na escola, no elevador etc?)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulary Study(Estudo de vocabulário) Destaque para os alunos a importância do estudo sistemático do vocabulário e estimule-os a usar outras seções do livro didático como por exemplo Vocabulary Corner(canto do vocabulário) página 154 e Glossary (glossário) página 177 (ver anexos). Finalmente proponha aos grupos que formem duplas para a leitura dos diálogos um e dois. Esta encenação ajudará os alunos quanto ao aspecto estrutural do texto, as diferentes maneiras de cumprimentar uma pessoa e fixação do repertório lexical.
--	---

Quadro 4: Aula 4

Organização da aula:	Apresentação - aula no pátio; Jogo: Big Dice - Trata-se de um jogo educativo com perguntas abertas, fechadas e tarefa surpresa.
Objetivos:	Proporcionar interação e aprendizagem fora da sala de aula; Verificar se o conteúdo trabalhado; anteriormente (Greetings) saudações foram assimiladas pelos alunos.
Procedimentos:	<p>A professora irá propor o jogo Dado Grande (Big Dice) criado por ela</p> <p>Itens do jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um dado de tamanho grande bem colorido para chamar a atenção das crianças(foi produzido pela professora); • Uma caixa decorada contendo perguntas sobre greetings ou saudações (ex. Como se fala em inglês Como você está?; • Uma lata decorada contendo tarefa surpresa (ex. Monte um pequeno diálogo com uma situação formal ou informal; • Placas contendo repertório lexical sobre (greetings) ou saudações(ex. Hi, Hello). <p>Para a realização do jogo recomenda-se um espaço amplo como pátio ou quadra da escola para uma locomoção confortável e uma proposta diferente do convencional.</p> <p>Disponha as crianças em circulo e explique as regras do jogo; os colegas não poderão soprar as respostas; A professora fará um sorteio com os números da chamada. O aluno escolhido irá para o centro do circulo e jogará o dado, o número que sair estabelecerá a quantidade de perguntas que serão respondidas.</p> <p>Se o aluno acertar ganhará um brinde que poderá ser material didático ou não dependendo da preferência da professora, se o aluno errar ele terá uma outra chance escolhendo uma tarefa surpresa na lata. Se errar novamente o aluno poderá ser orientado pela professora</p>

	ou por algum aluno que souber a resposta certa. E os demais alunos estarão todos com as placas penduradas no pescoço, pois a tarefa surpresa consiste em formar frases ou diálogos em diferentes contextos utilizando os alunos com as placas.
--	---

Quadro 5: Aula 5

Organização da aula:	Apresentação - aula diferenciada na sala de aula Brincadeira: Hot Potato – Trata-se de uma brincadeira feita em círculo, os alunos cantam até a música parar e anunciar que a batata queimou! Levantamento de conhecimentos prévios.
Objetivos:	Levar o aluno a prática oral em sala de aula de forma cantada, bem como recordar o vocabulário trabalhado anteriormente sobre (Greetings).
Procedimentos:	A professora irá propor a brincadeira Batata Quente (ou hot potato): a brincadeira exige apenas uma bola e atenção dos alunos. Para desenvolvê-la, disponha as crianças em círculo, pode ser na sala de aula ou em outro lugar, explique que elas vão precisar se concentrar e coordenar os movimentos ao ritmo da fala, que deve ser mudado, para rápido a todo instante: “Batata Quente, quente, quente...queimou!” Nesse momento, quem estiver com a mão na bola, responde uma pergunta ou completa uma frase em inglês sobre o conteúdo trabalhado anteriormente (Greetings) que pode ser feita pela professora ou algum colega de sala. Se acertar continua no círculo e a brincadeira prossegue; se errar, após ser orientado, espera três rodadas para voltar à brincadeira. Ensine-as a pronunciarem em inglês: Hot potato, hot, hot, hot... burned!

Quadro 6: aula 6

Organização da aula:	Apresentação; Segundo questionário.
Objetivos da aula:	Obter informações acerca das impressões dos alunos após as aulas de inglês ministradas conforme o planejamento.
Procedimentos:	Nesta aula aplicarei o segundo questionário da pesquisa, tendo como finalidade obter informações sobre as impressões dos alunos mediante aplicação das atividades lúdicas e a aula expositiva/dialogado ministrado. Assim como no primeiro questionário serão selecionados apenas cinco alunos para realizar a coleta e a tabulação dos dados.

Quadro 7: aula 7

Organização da Aula:	Apresentação Entrevista
Objetivo da Aula:	Verificar as impressões que os alunos possuem a respeito da aula expositiva/ dialogada e a proposta de jogo e brincadeira. Será uma pesquisa de satisfação.
Procedimentos:	Nesta aula entrevistarei cinco alunos de forma individual, por meio de perguntas que possibilitem verificar as impressões que possuem a respeito da

	aula expositiva/dialogada e a proposta de jogo e brincadeira.
--	---

Nota de campo:

É importante destacar que as notas de campo consistem, conforme Falkemback (1987), em um Instrumento de anotações, um caderno com espaço suficiente para anotações, comentários e reflexão, para uso individual do investigador no seu dia-a-dia.

No caderno de campo se anotam todas as observações de fatos concretos, fenômenos sociais, acontecimentos, relações verificadas, experiências pessoais do investigador, suas reflexões e comentários. Ele facilita criar o hábito de escrever e observar com atenção, descrever com precisão e refletir sobre os acontecimentos. (FALKEMBACK, 1987)

Para Meihy (2005) o caderno de campo deve funcionar “[...] como um diário em que o roteiro prático seja anotado – quando foram feitos os contatos, quais os estágios para se chegar à pessoa entrevistada, como correu a gravação, eventuais incidentes de percurso” (p. 187). Assim, ressalta-se que deve ser elaborado pelo pesquisador a fim de proporcionar-lhe subsídios que o auxiliaram no decorrer da análise dos dados coletados.

Por conseguinte, os registros durante o desenvolvimento da pesquisa serão realizados de forma subjetiva e imparcial, ou seja, o pesquisador fará as anotações que julgar necessário para embasar sua análise, sem evidenciar a sua opinião a respeito da forma como os alunos realizam a atividade, mas os pontos negativos e positivos.

2.4. Participantes

O grupo foi constituído por uma turma do sexto ano do Ensino Fundamental com 35 alunos matriculados com faixa etária diversificada (entre 11 e 12 anos), sendo que apenas 30 eram frequentes e a professora pesquisadora. Importante salientar que durante a execução da pesquisa houve grande comprometimento por parte do corpo discente não havendo ausências nas atividades aplicadas. Outro aspecto relevante refere-se à quantidade de participantes para a coleta e tabulação

dos dados dos questionários aplicados. Apesar de 30 alunos terem respondido aos questionários foram selecionados apenas 5 alunos focais para a coleta, tabulação e análise de dados.

Durante a execução da pesquisa 30 alunos participaram das atividades aplicadas, exceto na entrevista que foram selecionados apenas 5 participantes para realizá-la de forma individual, sendo dois meninos e três meninas destacando-se que uma aluna estudou em escola particular de idiomas, quanto aos demais passaram a ter contato com a língua inglesa no ano vigente.

Os alunos participantes são de classe econômica diversificada, ou seja, alguns discentes são carentes e outros possuem poder aquisitivo melhor, contudo são comprometidos, participativos, curiosos, levantam questões sobre vários temas, realizam inferências, propõem ideais, socializam conhecimentos, portanto tornam a aula proveitosa. Todavia percebe-se que precisam de outros incentivos para continuar a desenvolver o interesse pela língua inglesa.

2.5. Descrição da escola

A pesquisa tem como contexto uma escola pública, pertencente ao sistema educacional do Estado de São Paulo localizada em um bairro periférico na zona leste que atende a comunidade ao seu entorno, na qual fui aluna e hoje atuo como professora de língua inglesa desde o ano de 2012.

A escola foi fundada em 1977. Inicialmente organizada em três seguimentos Manhã (Fundamental I) Tarde (Fundamental II) e Noite (Ensino Médio) em 1993 houve uma mudança. Atualmente o horário de funcionamento está dividido em três períodos: manhã e noite (Ensino Médio) e vespertino Ensino Fundamental II. Em média 400 alunos por período. É considerada uma das melhores da região, possui acessibilidades por isso é muito procurada por alunos com necessidades especiais.

A escola possui em seu quadro de funcionários: 01 diretor, 03 vices – diretoras, 02 coordenadoras, 01 gerente de organização escolar, 10 agentes de organização escolar e um corpo docente formado por 69 professores.

A sala de aula possui espaço de 35 metro quadrados (7X5), com ampla janela que fica de frente para quem entra na sala; a mesma possui como mobiliário para os alunos 40 cadeiras e mesas) dispostas em 5 fileiras, uma mesa e cadeira para professor, por ser uma construção antiga a lousa é feita na parede.

As principais atividades de lazer no bairro são: as festas organizadas pela igreja católica, um parque municipal, a escola e suas dependências aos finais de semana com o projeto Escola da Família, onde são oferecidas diversas atividades para a comunidade, tais como: Artesanato, reforço de matemática e língua portuguesa, artes marciais e jogos.

Os pais são participativos, pois muitos deles frequentam as reuniões e eventos, como festas comemorativas e apresentações, quando abertas ao público.

CAPÍTULO 3 - DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DE ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo discutirei os resultados da análise dos dados com o objetivo de responder as perguntas de pesquisa: 1) De que forma o lúdico contribui para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no sexto ano do Ensino Fundamental? 2) Como desenvolver atividades lúdicas que atendam os anseios e necessidades dos alunos nas aulas de inglês?

Os dados são obtidos da observação de 7 aulas planejadas para a pesquisa. Também foram analisados os dados de dois questionários (ver anexos 3 e 5). O objetivo desses dados foi responder as perguntas de pesquisa que proponho para este trabalho, por meio de análise e interpretações oriundas das aulas ministradas, dos questionários um e dois e da entrevista.

Os dados foram coletados durante o mês de fevereiro, de 12/02/2019 a 28/02/2019. As aulas planejadas foram ministradas no período da tarde de acordo com o horário de aula da professora pesquisadora.

Os dados foram discutidos depois de coletados e transcritos. O diretor da instituição de ensino e os responsáveis pelos alunos deram permissão para a coleta de dados, possibilitando a realização desta pesquisa. A análise dos dados está embasada citada e discutida no capítulo 1 podendo ajudar na discussão e compreensão dos dados coletados. Para responder as perguntas de pesquisa, apresento uma análise de cada instrumento de dado apresentado no capítulo 2.

3.1. Primeiro questionário (antes da ministração das aulas planejadas)

O primeiro questionário teve como objetivo conhecer o perfil de cada aluno do 6º ano do Ensino Fundamental, bem como verificar o conhecimento prévio acerca da língua Inglesa, realizado em 12/02/2019.

O questionário foi elaborado com base no questionário de Ramos, com doze perguntas abertas e fechadas, sendo algumas delas com mais de uma opção de resposta, o objetivo era sondar de que forma o inglês atua no cotidiano dos alunos e perceber, também, quais são suas expectativas e necessidades em relação ao idioma.

3.1.1. Análise das tabelas da pesquisa

Tabela 1. Tabulação da primeira questão

Você gosta de inglês?
Alunos
04 - Sim
01 - Não

A primeira tabela refere-se à pergunta “você gosta de inglês?”. Chama a atenção nessa sala o número de alunos que gostam de inglês, tal dado demonstra que os alunos possivelmente estão receptivos para aprender. Importante ressaltar que 30 alunos participaram das atividades aplicadas e responderam a este questionário. Porém apenas 5 alunos focais foram escolhidos para a coleta, tabulação e análise de dados.

Tabela 2. Tabulação da segunda questão

Você faz / fez algum curso de inglês fora da escola?
Alunos
04 - Não
01 - Sim

A segunda tabela refere-se à pergunta: “Você faz / fez algum curso de inglês fora da escola?”. Nota-se a disparidade existente nessa sala a maioria dos alunos responderam que não fazem curso. Porém uma aluna respondeu que sim. Em uma conversa informal alguns alunos disseram não fazer curso por falta de condições financeiras e não por desinteresse. Esta questão ficou muito ampla, pois não fica claro quanto tempo durou o curso, qual é o nível (básico ou intermediário) ou quanto ao foco do curso (quais habilidades linguísticas).

Tabela 3. Tabulação da terceira questão

No que você acha que o inglês contribui / pode contribuir para sua vida?
Aluna L: “Te ajuda quando você for fazer um intercambio para fora do Brasil”.
Aluna K: “Se um dia eu for estudar fora, vou precisar do inglês. Então acredito que contribui bastante”.
Aluna M: “Contribui para estudos e conseguir um bom emprego”.
Aluno E: “No futuro quando eu for para outro país”.
Aluno P: “Para comunicação, novas experiências profissionais e pessoais”.

A terceira tabela demonstra as respostas para pergunta “No que você acha que o inglês contribui / pode contribuir para sua vida?”. O objetivo dessa questão é descobrir as necessidades (*needs*) e desejos (*wants*) dos alunos em relação a

aprendizagem. Percebe-se que os alunos não veem o inglês como necessário no momento atual de suas vidas, apenas para um futuro.

Tabela 4. Tabulação da quarta questão

Você tem interesse e está motivado para aprender Inglês? Assinale com um X uma das alternativas abaixo:
Alunos
02 – Muito interessado e motivado
02 - Mais ou menos interessado e motivado
01 – Pouco interessado e motivado

A quarta tabela refere-se à pergunta “Você tem interesse e está motivado para aprender inglês?”. Houve empate entre: “muito interessado e motivado” e “mais ou menos interessado e motivado”. Por último “pouco interessado e motivado”, com esses dados é possível concluir que, se antes de adequar os conteúdos com as *needs, wants e lacks* os alunos já estão motivados e interessados.

Tabela 5. Tabulação da quinta questão

Como você estuda melhor? Assinale com um X:
Alunos
04 – Com colegas
01 - Sozinho

A quinta tabela apresenta as repostas para a pergunta “Como você estuda melhor?”. Quatro alunos responderam estudar melhor com colegas e um sozinho. Esses dados apontam para uma abordagem que valorize a interação entre os estudantes.

Tabela 6. Tabulação da sexta questão

O que você faz no seu tempo livre? Assinale uma ou mais atividades:
Alunos
03 - Fica no celular conversando com amigos
02 - Fica ouvindo música
03 – Assiste séries

A sexta tabela refere-se à questão “O que você faz no seu tempo livre?”. Os alunos poderiam responder uma ou mais alternativas. O objetivo aqui é perceber as preferências dos alunos. Percebe-se que a tecnologia está sempre presente na vida dos adolescentes. “Fica no celular conversando com amigos” foi a resposta mais citada empatando com “Assiste séries”. Por último, dois alunos responderam “fica ouvindo música”. Tais dados mostraram que os alunos têm preferências por

atividades diferenciadas às quais não estão expostos diariamente na sala de aula. Nesse sentido nota-se a necessidade de redirecionar alguns rumos no planejamento das atividades propostas para a pesquisa.

Tabela 7. Tabulação da sétima questão

Na sua opinião quais itens abaixo são um problema para sua aprendizagem de inglês? Assinale com X uma ou mais alternativas:
Alunos
03 – Medo de ser criticado
02 – Falta de vocabulário

A sétima tabela refere-se à pergunta “na sua opinião quais itens abaixo são um problema para a sua aprendizagem de inglês?”, os alunos poderiam responder uma ou mais alternativas. Porém parece que não entenderam a possibilidade de responder mais de uma alternativa. Vemos que a resposta “medo de errar e ser criticado” foi a mais votada, revelando por parte dos alunos possível medo da exposição. As duas respostas representam as lacunas (*lakcs*), ou seja, aquilo que eles não sabem; “a falta de vocabulário” são indícios daquilo que falta para a aprendizagem dos estudantes.

Tabela 8. Tabulação da oitava questão

Quais atividades deveriam ser dadas mais vezes? Assinale mais de uma se necessário:
Alunos
02 – Leitura de textos autênticos (revistas, jornais, etc.)
05 - Música
05 - Jogos
02 – Informação Cultural

A oitava tabela refere-se à pergunta “Quais atividades deveriam ser dadas mais vezes?” Observa-se um dado curioso, apesar dos alunos demonstrarem medo da exposição, na questão anterior, nota-se nessa questão um ambiente favorável para a prática de atividade lúdica em sala de aula. Contudo, a questão cultural não parece ser prioridade para os alunos.

Tabela 9. Tabulação da nona questão

O que você gostaria de aprender nas aulas de inglês? Assinale mais de uma se necessário:
Alunos
03 – Traduzir textos
02 - Escrever textos diversos
02 – Ouvir e conseguir entender o que os outros falam
01 – Ler melhor textos diversos

A nona tabela traz a questão: "O que você gostaria de aprender nas aulas de inglês?". O objetivo dessa questão é sondar as necessidades (*needs*) e desejos (*wants*) dos alunos. Os alunos poderiam responder mais de uma alternativa. Nota-se que eles têm interesse em "ouvir e conseguir entender o que os outros falam". Uma vez que a matriz de avaliação processual está focada em competência leitora e escritora. "Ouvir música" vem logo em seguida com nove votos. Constata-se também o interesse dos alunos em "ler e traduzir textos diversos" e "escrevê-los e traduzi-los".

Tabela 10. Tabulação da décima questão

Quais são as situações em que você utiliza inglês? Assinale mais de uma se necessário:
Alunos
03 – Assistindo youtubers do mundo
02 – Jogando vídeo-game
01 – Ouvindo música
01 – Pesquisando na internet
03 – Assistindo séries

A décima tabela traz as respostas para a seguinte questão "Quais são as situações em que você utiliza inglês?". Os alunos poderiam responder mais de uma alternativa. Vemos que apenas um aluno utiliza a Língua Inglesa ouvindo música, em seguida dois votos para "jogando vídeo-game". Nota-se um empate entre "assistindo youtubers do mundo" e "assistindo séries" ambas com três votos e por último temos: "pesquisando na internet" com um voto. Percebe-se que o uso de diversas tecnologias está presente mais uma vez no cotidiano dos alunos.

Tabela 11. Tabulação da décima primeira questão

Você acha que está aprendendo inglês nas aulas?
Alunos
05 - Sim
0 - Não

A décima primeira tabela refere-se à pergunta "Você acha que está aprendendo inglês nas aulas?". É um dado bastante gratificante para o professor.

Tabela 12. Tabulação da décima segunda questão

Escreva abaixo as palavras que você aprendeu em inglês:
Alunos
04 - Teacher
03 - Name

02 - Good afternoon
01 - Classroom

A décima segunda tabela é referente à pergunta “escreva abaixo as palavras que você aprendeu em inglês?”, quatro alunos escreveram “*teacher*”, Três “*name*” e dois alunos escreveram palavras relacionadas a *greetings*. Este conteúdo foi ensinado no começo do ano e faz parte do plano de ensino com o objetivo de expandir o repertório lexical para possibilitar os primeiros contatos com a Língua, reconhecer níveis de formalidade em cumprimentos em inglês e engajar-se em pequenos diálogos de trocas de cumprimentos e despedidas. Esse conteúdo contempla os desejos (*wants*) dos alunos.

3.1.1.1. Análise dos dados coletados

Com base nos dados do questionário aplicado, podemos perceber que os alunos demonstram ter interesse em aprender inglês, essa informação pode ser comprovada mediante o número de alunos que responderam a questão três julgarem importante o conhecimento do idioma que pode favorecer seu ingresso no mercado de trabalho, futuras viagens, comunicação e experiências pessoais.

As considerações realizadas pelos alunos conduzem a afirmar que sentem motivados e interessados na aprendizagem da língua, por entenderem que o “objetivo maior é a compreensão que se reproduz no cenário contemporâneo com a aprendizagem do inglês” (DAVID, 2015 p.3).

Sabe-se que o ensino da escola pública está focado nas habilidades de leitura e escrita. No entanto o que o educando deseja é: se comunicar em inglês, ouvir uma música e entender sua mensagem, assistir a um filme e compreender o que está sendo dito bem como oportunidade de falar em inglês nas aulas. Para haver uma aprendizagem significativa é preciso que o assunto faça sentido na vida do aluno, também adequar e contextualizar o conteúdo para que ele possa entender melhor e, assim, não veja a língua inglesa como algo tão distante dele.

Nessa nuance, David (2015) aponta que:

(...) o ensino da língua deve ter como ponto inicial para aprendizagem um fator importante; de um constante relacionamento com o cotidiano, com o que acontece na rotina diária das pessoas, de maneira que permita ao indivíduo satisfazer suas necessidades pessoais. (DAVID, 2005, p.4)

Faz-se necessário, portanto, que o plano de ensino seja repensado de modo a contemplar as reais necessidades do educando. Buscando a ajuda de David (2015) ao afirmar que: “O professor não deve ser um mero transmissor de conteúdo, mas sim um profissional que envolve; expressa e constrói apreciações” (p.6).

Uma vez que as informações apontam para um planejamento que não exclua a leitura e escrita, mas que inclua ainda mais a oralidade. Assim, nós professores podemos utilizar o lúdico como recurso didático aumentando a motivação e o interesse do aluno no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, como aponta Fachinello (2016):

Trabalhar de forma lúdica, com recursos e materiais diversos, torna às aulas atrativas e despertam nos alunos o interesse em aprender, buscar e pesquisar, ampliando o vocabulário em Língua Inglesa, por meio da leitura e produção de pequenos textos. (FACHINELLO, 2016, p.13)

No contexto da prática pedagógica da língua inglesa, considera Piccoli (2006): “O ensino do inglês implica por parte do professor um compromisso de oportunidades para si e para seus alunos, isto é, de um acordo para a construção de análises e síntese visando um viver e agir em sociedade” (p.5).

Todo professor ao fazer seu plano de ensino e ao selecionar os conteúdos de cada série, deveria verificar e analisar seu material, objetivando-se enriquecê-los com sua própria contribuição e a dos alunos, procurando aproximar-se dos interesses, realidades da vivência real deles. (LIBÂNEO, 1990)

3.2. Segundo questionário (Depois da ministração das aulas planejadas Pesquisa de opinião/satisfação sobre as aulas aplicação do jogo e da brincadeira) - resultado da pesquisa realizada em 27/02/2019.

O objetivo desse questionário foi obter informações acerca das impressões dos alunos após as aulas de inglês ministradas conforme o planejamento. Bem como tentar responder as perguntas de pesquisa: 1) De que forma o lúdico contribui para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no sexto ano do Ensino Fundamental? 2) Como desenvolver atividades lúdicas que atendam os anseios e necessidades dos alunos nas aulas de inglês?

Tabela 13. Tabulação da primeira questão

Você aprendeu com as aulas de inglês? Dê exemplos do que você aprendeu:
Aluno E: “Sim. Muitas palavras novas”.
Aluno P: “Eu aprendi a falar alguns cumprimentos”.
Aluna K: “Sim greetings ou saudações”.
Aluna M: “Cumprimentos em inglês”.
Aluna L: “Sim. Aprendi palavras novas que eu não sabia sobre greetings”.

A décima terceira tabela refere-se à primeira questão você aprendeu com as aulas de inglês? Dê exemplos do que você aprendeu: Buscou averiguar a percepção dos alunos quanto a própria aprendizagem, bem como exemplos que a comprovassem. De maneira geral observa-se pelas respostas que todos concordaram ter aprendido com as atividades realizadas, alguns referiram-se aos *greetings*, outros acrescentaram o aprendizado de palavras novas. Tal dado demonstra que as aulas de inglês têm proporcionado aprendizagem da língua alvo.

Tabela 14. Tabulação da segunda questão

Na sua opinião, o que facilitou sua aprendizagem nas aulas de inglês? Assinale com um x uma ou mais alternativas:
Alunos
05 - O uso de jogos e brincadeiras
01 - A aula ser em inglês
01 - outros – A atividade ser em grupo

A décima quarta tabela refere-se à segunda questão tencionava evidenciar os elementos facilitadores durante a execução das atividades. Na sua opinião, o que facilitou sua aprendizagem nas aulas de inglês? Assinale com um x uma ou mais alternativas: Nota-se que os educandos indicaram que a aprendizagem tornou-se possível por meio do jogo, da brincadeira; o lúdico oportunizou a interação. De acordo com Franco (2016, p.199) Jogando e brincando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua condição social e ao seu pleno bem-estar, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades, como a motora, a cognitiva e a afetiva. Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de compartilhar com o outro (...).

Tabela 15. Tabulação da terceira questão

Você teve dificuldade durante as aulas?
Aluno E: “Sim. Porque tinha palavras que eu não lembrava”.
Aluno P: “No começo todo mundo tem dificuldades, mas com a ajuda da professora vai ficando mais fácil de entender”.
Aluna K: “Sim porque eu não sabia falar algumas palavras em inglês e eu tinha medo de errar”.
Aluna M: “Não tive dificuldade, consegui acompanhar bem”.

Aluna L: “Não muito. Eu estava me divertindo e aprendendo ao mesmo tempo”.
--

A décima quinta tabela refere-se à terceira questão os estudantes deveriam apontar as possíveis dificuldades que se fizeram presentes no momento em que executaram as tarefas propostas. Embora tenham admitido desconhecimento de algumas palavras, reconheceram que tal fator não impossibilitou na efetiva realização das mesmas com a ajuda da professora reforçando a teoria de Vygotsky (1989, p. 130) (...) a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa se não a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

Tabela 16. Tabulação da quarta questão

De que maneira o jogo contribuiu para o seu aprendizado de língua Inglesa?
Aluno E: “Foi mais fácil e divertido”.
Aluno P: “Por causa do desafio”.
Aluna k: “Contribuiu para me ajudar a descobrir palavras novas e a tradução delas”.
Aluna M: “As perguntas estavam sendo feitas de maneira mais dinâmica eu tinha que lembrar rápido”.
Aluna L: “Muito. Porque eu gosto de diversão e amigos, o jogo me proporcionou isso”.

A décima sexta tabela refere-se à quarta questão evidencia a eficácia do lúdico como ferramenta pedagógica desenvolvida por meio do jogo, para a aprendizagem da língua inglesa. De que maneira o jogo contribuiu para o seu aprendizado de língua inglesa? Mediante as interações observadas durante a execução das atividades promovidas, fica evidenciada a contribuição do jogo para a aprendizagem dos educandos. Dessa forma Silva (2015, p.9) afirma que os educandos só procuram assimilar e fazer uso da língua estrangeira em situações de autêntica necessidade, desenvolvendo sua habilidade e construindo seu próprio aprendizado a partir de situações reais de interação (...)

Tabela 17. Tabulação da quinta questão

O jogo realizado durante a aula de inglês facilitou a sua compreensão acerca do conteúdo ensinado? Dê exemplo:
Aluno E: “Sim. Porque brincando eu aprendo melhor”.
Aluno P: “Sim. Através do jogo facilita muito. Eu lembrei do que havia aprendido na sala”.
Aluna k: “Sim eu não sabia o significado de algumas palavras de tanto ouvir aprendi”.
Aluna M: “Com certeza. Na lousa tenho dificuldade para acompanhar”.
Aluna L: “Sim. Quando eu tive dúvidas meus amigos me explicaram”.

A décima sétima tabela refere-se à quinta questão havia o propósito de verificar a eficácia do uso do jogo como recurso pedagógico, tanto na construção da apreensão da oralidade quanto ao repertório lexical adquirido. O jogo realizado durante a aula de inglês facilitou a sua compreensão acerca do conteúdo ensinado? Dê exemplos: Os resultados obtidos através das respostas dos alunos demonstraram que o jogo facilitou a compreensão acerca do conteúdo ensinado e evidencia a preferência dos alunos quanto à metodologia de ensino usada pela professora. Desta forma Krashen (1985, p.107) afirma que o ensino de línguas eficaz não é aquele que depende de receitas didáticas em pacote, de prática oral repetitiva, ou que busca apoio de equipamentos e tecnologia, mas sim aquele que explora a habilidade do instrutor em criar situações de comunicação autêntica, naturalmente voltadas aos interesses e às necessidades de cada grupo e cada aluno.

Tabela 18. Tabulação da sexta questão

Como você se sentiu brincando e falando em inglês?
Aluno E: "Alegre".
Aluno P: "Eu me senti bem, é muito legal você poder falar a mesma coisa em duas línguas".
Aluna K: "me senti confortável e bem".
Aluna M: "Eu me senti muito feliz. Gostei muito da aula".
Aluna L: "Eu me senti muito bem. Foi divertido".

A décima oitava tabela refere-se à sexta questão tencionava saber acerca das impressões dos alunos quanto à brincadeira realizada. Como você se sentiu brincando e falando em inglês? Observa-se que os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental apreciaram as aulas de inglês mediante a estratégia de ensino usada. Tal dado é demonstrado com as respostas dos educandos, a maioria deles disseram ter se sentido bem durante as aulas. Além disso mostraram maior interesse em participar de atividades lúdicas mesmo que esta envolva a prática da oralidade. Cabe salientar que com base nas respostas as práticas lúdicas são subsídios que facilitam o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Nesse sentido Silva (2015, p. 9) aponta que aprender uma língua estrangeira não é mais uma questão de necessidade, mas sim um direito que não pode ser negado a nenhum aluno, pois quando se ensina uma LE, neste caso inglês, valorizam-se acima de tudo as competências e habilidades que a criança desenvolve ao longo de sua vida escolar.

Tabela 19. Tabulação da sétima questão

Você gostou das atividades aplicadas?
Aluno E: "Sim. Foi divertido".
Aluno P: "Sim. Tanto faz brincadeiras ou jogos. Gostei muito de aprender brincado".
Aluna K: "Sim. Foi legal".
Aluna M: "Sim. Gostei muito".
Aluna L: "Muito mesmo".

A décima nona tabela refere-se à sétima questão havia intenção de averiguar a opinião dos alunos mediante as atividades aplicadas. Você gostou das atividades aplicadas? É notável a visão positiva dos alunos acerca das práticas lúdicas. Embora não sejam detentores de conhecimentos linguísticos suficientes da língua inglesa, a maioria dos alunos respondeu ter gostado das atividades aplicadas e estavam receptivos a participar das atividades propostas. Nesse sentido Luckesi (2005, p. 2) aponta que tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se em torno do que é lúdico, tenho tido tendência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos.

Tabela 20. Tabulação da oitava questão

Como foi a organização das atividades aplicadas?
Aluno E: "Foi em conjunto para brincar e aprender".
Aluno P: "O grupo fez um grande círculo com as cadeiras".
Aluna K: "Foi rápida a organização".
Aluna M: "Foi em grupo diferente do habitual".
Aluna L: "Em grupo e em círculo".

A vigésima tabela refere-se à oitava questão faz alusão quanto à organização das atividades planejadas. Como foi a organização das atividades aplicadas? Observa-se a interação dos alunos no momento do jogo e da brincadeira. Portanto, a interação fez parte do processo de ensino-aprendizagem. É relevante destacar também a cooperação entre os educandos no momento das atividades lúdicas, aponto para o fato de esta pesquisa estar embasada na abordagem de Vygotsky (1989, p.130) que parte de um princípio de que a interação de um par mais experiente com um menos experiente em uma situação real, nesse caso uma situação real de uso da língua.

Tabela 21. Tabulação da nona questão

O que você achou de aprender inglês com jogos e brincadeiras?
Aluno E: "Muito melhor do que copiar da lousa".
Aluno P: "É mais rápido de entender com as brincadeiras".
Aluna K: "Muito legal, isso me ajudou muito mesmo a entender mais rápido".
Aluna M: "Muito bom, pois ajuda na pronuncia e na agilidade".
Aluna L: "Achei muito legal e divertido".

A tabela vigésima primeira refere-se à nona questão os alunos mostraram sensibilização ao indicar aspectos relevantes tanto no contexto das aulas ministradas quanto na observação pessoal inerente a cada um. O que você achou de aprender inglês com jogos e brincadeiras? Tendo em vista os resultados obtidos neste questionário através das respostas do corpo discente, percebe-se que não inviabilizam as justificativas de que o lúdico contribui para o ensino-aprendizagem da língua inglesa no sexto ano do ensino fundamental, respondendo assim às perguntas de pesquisa que deram origem ao presente trabalho. 1) De que forma o lúdico contribui para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no sexto ano do ensino fundamental? 2) Como desenvolver atividades lúdicas que atendam os anseios e necessidades dos alunos nas aulas de inglês? Nesta concepção, o papel do lúdico como recurso pedagógico torna-se uma proposta viável para superar dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Conforme Vygotsky (1998 p.126), afirma "é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva".

Tabela 22. Tabulação da décima questão

A pesquisa feita pela professora teve importância em sua vida?
Aluno E: "Eu acho que sim, para ela saber se nós gostamos das aulas de inglês".
Aluno P: "Sim através da pesquisa ela vai conhecer ainda mais a gente".
Aluna K: "Sim teve porque a professora ajuda muito a gente".
Aluna M: "Nem tanto, mas gostei de participar".
Aluna L: "Teve sim . Foi legal responder as perguntas".

A tabela vigésima segunda refere-se à décima questão houve a intenção de oportunizar uma reflexão crítica, discente e docente. A pesquisa feita pela professora teve importância em sua vida? É notável a visão dos alunos acerca da importância da pesquisa conforme as respostas observadas. Contudo pode-se concluir que se faz necessária uma ação direcionada a atender as reais necessidades dos alunos, bem como superar as dificuldades de aprendizagem. Para isso requer do professor um efetivo trabalho reflexivo e de planejamento das

atividades a ser realizadas. Todo professor ao fazer seu plano de ensino e ao selecionar os conteúdos de cada série, deveria verificar e analisar seu material, objetivando-se enriquecê-los com sua própria contribuição e a dos alunos, procurando aproximar-se dos interesses, realidades da vivência real deles. (Libâneo, 1990).

3.3. Entrevista

A entrevista foi realizada no dia 28/02/2019 com os alunos de forma individual, por meio de perguntas que possibilitassem verificar as impressões que possuem das aulas expositivas / dialogadas e a proposta de jogo e brincadeira.

3.3.1. Transcrição das respostas dos alunos na entrevista (A opinião dos alunos acerca das atividades aplicadas)

Tabela 23. Excerto da primeira questão

Quais atividades você mais gostou ou menos gostou? Explique:
Aluno E: “Eu gostei de todas, até a aula expositiva na sala”.
Aluno P: “Eu não gosto muito de aula na sala porque não gosto muito de escrever”.
Aluna K: “Eu gostei de tudo foi muito divertido”.
Aluna M: “Eu gostei principalmente do jogo e da brincadeira porque foi muito diferente aprender brincando”.
Aluna L: “Eu gostei da aula expositiva na sala, mas gostei mais da brincadeira”.

Tabela 24. Excerto da segunda questão

De que maneira o jogo e a brincadeira utilizados nas aulas contribuíram para seu aprendizado de língua inglesa? Explique:
Aluno E: “O uso desses recursos me ajudou a aprender mais inglês”.
Aluno P: “Antes eu não falava nada em inglês agora estou tentando”.
Aluna K: “sem palavras falar inglês é muito legal”.
Aluna M: “Facilitou mais a minha compreensão e ajudou a entender o conteúdo”.
Aluna L: “Bastante coisa, o jogo e a brincadeira me ajudaram a falar mais”.

Tabela 25. Excerto da terceira questão

O assunto abordado “Greetings” tem ajudado você a se expressar mais em inglês? Explique:
Aluno E: “Sim, porque nós gostamos de falar inglês e estamos praticando enquanto brincamos”.
Aluno P: “Sim, porque agora na sala ou em casa eu uso as saudações em inglês”.
Aluna K: “Sim, eu estou tentando praticar para não esquecer as palavras que aprendi”.
Aluna M: “Sim, agora sabemos sobre as situações formal e não formal para cumprimentar as pessoas”.
Aluna L: “Sim, agora nós cumprimentamos os amigos da sala em inglês”.

Tabela 26. Excerto da quarta questão

Se tivesse mais jogos e brincadeiras nas aulas de inglês como seria?
Aluno E: “Seria bom”.
Aluno P: “Seria mais legal”.
Aluna K: “Eu adoraria de verdade”.
Aluna M: “Seria diferente igual no quinto ano”.
Aluna L: “Seria melhor aprender brincando”.

Tabela 27: Excerto da quinta questão

Você gostou das atividades aplicadas? Por quê?
Aluno E: “Sim, aprendi com mais facilidade”.
Aluno P: “Sim, foi muito legal brincar em grupo”.
Aluna K: “Sim, eu utilizei vocabulário que aprendi no jogo”.
Aluna M: “Sim, porque são formas diferentes de aprender a mesma coisa”.
Aluna L: “Gostei muito, o mês passou rápido com várias etapas”.

Tabela 28: Excerto da sexta questão

O que você achou da aula convencional e expositiva?
Aluno E: “Achei boa também”.
Aluno P: “Achei muita coisa para lembrar”.
Aluna K: “Achei até boa, mas um pouquinho cansativa.”
Aluna M: “Achei legal , mas odeio usar o livro didático”.
Aluna L: “Eu achei normal, mas com muitas tarefas do livro”.

Tabela 29: Excerto da sétima questão

O que você achou da pesquisa em geral?
Aluno E: “Achei boa, nenhum professor tinha perguntado sobre as aulas antes”.
Aluno P: “Achei importante a professora saber do que a gente gosta”.
Aluna K: “Achei legal e diferente nunca participei antes”.
Aluna M: “No começo não tinha entendido direito, mas agora achei necessária ninguém nunca perguntou nada sobre nossa opinião”.
Aluno L: “Achei legal as várias etapas”.

Ao final da entrevista possibilitou verificar que trabalhar com a ludicidade, desperta o interesse dos alunos na aprendizagem da língua inglesa, pois os possibilita a buscar novas informações que servirão de base para o seu desenvolvimento e na construção e ampliação de seus conhecimentos.

3.4. Notas de campo

Foram registradas as sete aulas planejadas e aplicadas com os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental no período de 12 à 28 de fevereiro de 2019. As anotações eram acerca das minhas observações e reflexões durante e depois de cada aula ministrada.

3.4.1. Nota de campo da primeira aula- questionário 1 (12/02/2019)

Os alunos estavam curiosos, fizeram algumas perguntas, e a professora pesquisadora explicou a relevância e os objetivos da pesquisa.

Os alunos responderam o primeiro questionário que revelou o perfil e as necessidades de aprendizagem dos alunos.

3.4.2. Nota de campo da segunda aula- aula expositiva/dialogada (13/02/2019)

Os alunos estavam ansiosos querendo saber acerca do conteúdo que seria aplicado. A professora pesquisadora seguiu o planejamento conforme o cronograma. Foi utilizado na aula convencional o livro didático “*Way to go for brazilian learners*”.

Notei que alguns alunos não gostavam de usar o livro, apesar disso a aula fluiu com a apresentação do conteúdo e o levantamento de conhecimento prévio dos alunos. Logo após fizemos a apreciação da unidade 1 Hello. No começo os alunos estavam animados, porém no decorrer da aula alguns já estavam cansados de fazer as lições e ficaram dispersos.

3.4.3. Nota de campo da terceira aula- aula expositiva/ dialogada continuação (19/02/2019)

Teve prosseguimento a segunda parte da aula convencional na semana seguinte. As lições do livro foram feitas algumas na aula anterior e outras em casa devido ao tempo não ter sido suficiente. Houve correção das lições e tiramos dúvidas, notei que alguns alunos não trouxeram a lição respondida e não tiveram interesse de perguntar acerca do conteúdo. Alguns alunos assimilaram o conteúdo, outros não conseguiram ou não tiveram muito interesse. Notei que o intervalo entre uma aula e outra também pode ter interferido negativamente alguns esqueceram parte do vocabulário sobre *greetings* ou saudações. Além disso, alguns alunos apresentaram não serem simpáticos ao uso do livro didático.

3.4.4. Nota de campo da quarta aula - jogo Big dice (20/02/2019)

Os alunos estavam agitados porque foram levados para o pátio e o jogo foi uma novidade para eles na aula de inglês. Ficaram perguntando muito sobre os procedimentos e alguns não paravam de manusear o grande dado colorido. Durante o jogo pude perceber que alguns estavam interessados em participar ajudando tanto

na organização quanto jogando. Fiquei surpresa com a quantidade de acertos. Os conhecimentos prévios e os assimilados na aula anterior foram utilizados.

O jogo realizado me revelou o quanto os alunos podem aprender por meio do jogo ou brincadeira (vocabulário, cultura e gramática) o lúdico, no processo de ensino-aprendizagem pode motivar à aprendizagem significativa.

3.4.5. Nota de campo da quinta aula-brincadeira hot potato (26/02/2019)

Os alunos questionaram porque a brincadeira seria aplicada na sala de aula ao invés de ser no pátio. Notei o quanto eles gostam de atividades diferenciadas, os 30 alunos participaram da atividade aplicada, alguns foram voluntários para cantar a música “*Hot potato*”. A brincadeira contribuiu para o aluno ser um agente ativo e proporcionou autonomia para se expressar em inglês.

Alguns ficaram brincando com a bolinha quando ia passando de mão em mão, estavam inseguros para responder as perguntas da brincadeira.

3.4.6. Nota de campo da sexta aula- questionário 2 (27/02/2019)

Notei que os alunos ficaram entusiasmados com as atividades aplicadas e responderam o segundo questionário de maneira positiva. Todos realizaram comentários a acerca das práticas lúdicas. Como por exemplo: aluno E. “Brincando eu aprendo melhor”; aluno P. “Eu me senti bem, é muito legal você poder falar a mesma coisa em duas línguas”. O desejo de participar aumenta consideravelmente quando são propostas atividades lúdicas, pois, houve aluno que declarou ter dificuldades para acompanhar os conteúdos quando são escritos na lousa.

3.4.7. Nota de campo da sétima aula - entrevista (28/02/2019)

Na sétima aula apliquei a entrevista foi planejada como último instrumento de coleta de dados, através dela verifiquei as impressões dos alunos acerca das 4 aulas aplicadas. Percebi o quanto a pesquisa foi significativa para os alunos e para mim. Confesso que fiquei surpresa com algumas falas como, por exemplo: aluna M “ninguém nunca perguntou nada sobre nossa opinião”.

Percebi a relevância de conhecer e analisar as reais necessidades de aprendizagem dos alunos e possibilitar-lhes de expressar as suas opiniões a

respeito da atividade sugerida e desenvolvida, o que vem a propiciar para um bom andamento nas aulas.

CAPÍTULO 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se iniciou este trabalho de pesquisa constatou-se que os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental têm dificuldades quanto à aprendizagem da língua inglesa. Uma vez que a falta de metodologias e estratégias adequadas pode interferir na aprendizagem significativa, causando no educando desmotivação para aprender. Diante disso torna-se relevante averiguar a eficácia do ensino-aprendizagem.

Esta pesquisa possibilitou reflexões e análises acerca da prática pedagógica para o ensino da língua inglesa, bem como a utilização do lúdico como ferramenta capaz de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, podendo proporcionar aos alunos uma abordagem mais dinâmica, despertando-lhes o interesse pelas aulas e na aquisição de novos conhecimentos.

Pode-se afirmar que ao final desta pesquisa, a partir dos estudos bibliográficos, da execução das atividades planejadas e a análise dos dados apurados, fica evidenciada a contribuição do lúdico para uma aprendizagem mais significativa, pois, mediante as repostas coletadas é notável que as práticas lúdicas estão de acordo com as preferências dos educando.

Com a utilização das atividades lúdicas as aulas passaram a ser mais atrativas, despertando o interesse dos alunos, sendo que a expectativa dos educandos era diferente, ou seja, quando a prática pedagógica envolve uma metodologia na qual o lúdico faz parte aumenta a participação e a aprendizagem pode se tornar mais significativa melhorando a compreensão e apropriação dos conteúdos trabalhados.

Nesse sentido, o professor reflexivo deve vislumbrar uma postura flexível, estando atento às dificuldades de aprendizagem de seus alunos e, por conseguinte corrigir rumos em sua prática pedagógica, o que possibilita melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem.

Certamente um aspecto relevante nesta pesquisa, deve-se à conclusão de que ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico foi apontado por parte dos alunos mais elementos facilitadores no processo de ensino-aprendizagem do que contrários.

Em suma finalizo minhas considerações referentes aos resultados obtidos, na certeza de que minha pesquisa não se encerra aqui, mas na expectativa de que este trabalho seja capaz de auxiliar no ensino-aprendizagem da língua inglesa, objetivando a aprendizagem significativa, mais que isso almejando que meus alunos alcancem o despertar de um interesse significativo quanto à sua própria aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, I. da S. **Motivação no contexto escolar: novos olhares**. Serra: Faculdade Capixaba da Serra, 2013. Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia. Disponível em: serra.multivix.edu.br. Acesso em:

ALVES, R. **Aprender para quê?** São Paulo: Revista ÉPOCA, edição nº 344. Entrevista concedida a Paloma Cotes, 20.12.2004.

BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental. Língua estrangeira**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998.

COLONISTA PORTAL. **Métodos e Abordagens do Ensino de Línguas**. Artigo publicado em: 01 de Outubro de 2012. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/metodos-e-abordagens-do-ensino-de-linguas/17926>. Acesso em:

DAVID, R. S. **O Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa em Escolas Públicas: o Real e o Ideal**. Artigo publicado em Só Pedagogia, 2015. Disponível em: https://www.pedagogia.com.br/artigos/o_ensino_aprendizagem. Acesso em:

DAVIS, C. L. F. e OLIVEIRA, Z. M. R. de. **Psicologia na Educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1990. v. 1.

FACHINELLO, R. T. W. **O lúdico na aprendizagem da língua inglesa**. Artigo publicado em 2016, UNIOESTE – PR. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_lem_unioeste_reniterezhawolmuhtfachinello.pdf. Acesso em:

FALKEMBACH, E. M. F. Diário de campo: um instrumento de reflexão. In: **Contexto e educação**. Ijuí, RS Vol. 2, n. 7 (jul./set. 1987), p. 19-24

FRANCO, C. P.de & TAVARES, K. C. A. do. **Way to English for Brazilian Learners: Língua Estrangeira**. Moderna-6ºano-1ªed.-São Paulo: Ática, 2016. (Versão do professor)

FRIEDMANN, A. **Brincar: Crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1996.

GARDNER, H. **Psicologia Social e Aprendizagem de Línguas: O Papel das Atitudes e Motivação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GUEDES, I. C. **O que é pesquisa participante?** Artigo publicado em: 19.02.2019. Disponível em: <https://www.icguedes.pro.br/o-que-e-pesquisa-participante-para-que-serve-e-como-fazer/>. Acesso em:

HUTCHINSON, T. W. A. **English for Specific Purposes: a learning-centred approach**. Cambridge University Press. 1987. Capítulo 6 "Need Analysis" 1990.

LIBÂNEO, J. C. **Didática. Coleção Magistério: 2º Grau**. São Paulo: Cortez, 1990.

MARCONI, M. de A. e LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MARTINS, V. L. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa**. Revista Científica - Intr@Ciência. Edição 10 – Dezembro de 2015. Disponível em: http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170531134517.pdf. Acesso em:

MATTOS, M. G. de. **Educação física infantil: construindo o movimento na escola**. Guarulhos, SP: Phorte, Editora, 1999.

MEIHY, J. C. S. B.. **Manual de história oral**. 5 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

MOREIRA, M.A. (1995). Monografia nº 10 da Série Enfoques Teóricos. Porto Alegre. Instituto de Física da UFRGS. Originalmente divulgada, em 1980, na serie "Melhoria do Ensino", do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino Superior (PADES)/ UFRGS, Nº 15. Publicada, em 1985, no livro "**Ensino e aprendizagem: enfoques teóricos**", São Paulo, Editora Moraes, p. 61-73 - Revisada em 1995.

_____ **O que é afinal aprendizagem significativa?** Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2010. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/oqueefinal.pdf>. Acesso em:

MORAES, C. R.; VARELA, S. **Motivação do Aluno Durante o Processo de Ensino-Aprendizagem**. Londrina: Revista Eletrônica de Educação. Ano I, No. 01, ago. / dez. 2007.

OLIVEIRA, J. C. P. de, e col. **O questionário, o formulário e a entrevista como instrumentos de coleta de dados: vantagens e desvantagens do seu uso na pesquisa de campo em ciências humanas**. III CONEDU – Congresso Nacional de Educação, 2013. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA13_ID8319_03082016000937.pdf. Acesso em:

PICCOLI, M. C. **O educador em língua dominante e o desenvolvimento sustentável**. Revista X, v.1, p.1-16, 2006.

PROENÇA, W. de L. **O Método da Observação Participante: Contribuições e aplicabilidade para pesquisas no campo religioso brasileiro**. Faculdade Teológica Sul Americana – FTSA, Revista Aulas, N.4 – abril 2007/julho 2007. Disponível em: https://www.unicamp.br/~aulas/Conjunto%20III/4_23.pdf. Acesso em:

RAMOS, R. C. G.de (Org.). Reflexão e ações no ensino – aprendizagem de línguas. São Paulo: Mercado de Letras, 2003. p. 29-57.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____ **A formação social da mente**. 6.Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ANEXOS

ANEXO 1 – CRONOGRAMA DAS AULAS DADAS

Quadro 1: Cronograma das aulas dadas.

Aula	Data	Tempo	Nº de alunos presentes
1ª	12/02/2019	15h50 às 16h40	30
2ª	13/02/2019	16h40 às 17h30	30
3ª	19/02/2019	15h50 às 16h40	30
4ª	20/02/2019	16h40 às 17h30	30
5ª	26/02/2019	15h50 às 16h40	30
6ª	27/02/2019	16h40 às 17h30	30
7ª	28/02/2019	15h50 às 17h30	5

ANEXO 2 – PLANEJAMENTO DAS AULAS

Quadro 2- Aula 1

Organização da aula:	Apresentação inicial; Apresentação da Pesquisa; Aplicação do primeiro questionário.
Objetivos:	Conhecer o perfil de cada aluno; Conscientizá-los acerca da relevância da Pesquisa; Verificar o conhecimento prévio acerca da língua Inglesa.
Procedimentos:	A professora convidará os alunos a fazer um quadrado na sala de aula, de modo que todos possam visualizar uns aos outros. Em seguida acontecerá a apresentação da pesquisa feita pela professora, bem como responder algumas perguntas referentes a pesquisa e após isso, a professora distribuirá aos participantes da pesquisa o primeiro questionário contendo doze perguntas abertas e fechadas. Sendo que serão selecionados cinco alunos para coleta e análise de dados.

Quadro 3: Aula 2 e 3

Organização da aula:	Apresentação aula convencional - tempo estimado 100 minutos. Conteúdo: Greetings (saudações) Levantamento de conhecimentos prévios.
Objetivos da aula	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunizar o conhecimento, a oralidade e a escrita de greetings ou saudações; • Aprender como usar greetings (saudações) e apresentar pessoas; • Conhecer linguagem formal e informal.
Procedimentos	Apresentação - aula expositiva e dialógica Conteúdo: Greetings (saudações) Warm up (aquecimento)

	<p>Levantamento de conhecimentos prévios dos alunos</p> <p>A professora começará a aula falando em Português:</p> <p>Perguntará aos alunos Como você costuma cumprimentar seus amigos? E sua família? E seus professores? Você já usou expressões em inglês para cumprimentar alguém? Em caso afirmativo, quais?</p> <p>As respostas são pessoais</p> <p>A professora deverá estimular os alunos a responder às questões propostas e, se desejar escreva no quadro as expressões e cumprimentos em inglês que eles já usaram.</p> <p>Para essa aula utilizaremos o livro didático Way to English for Brazilian Learners 6º ano-Ensino Fundamental- Anos Finais (Unidade 1 Hello) páginas 18,19, 20, 21e 22 (ver anexos).</p> <p>A aula será dividida em seis momentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Before Reading (antes da Leitura) Responda as questões abaixo: exercícios 1, 2 e 3 página 20 (ver anexos) – a professora deverá interagir com os alunos e estimular as respostas. • Reading (Leitura) Classic Peanuts by Schulz página 20 (ver anexos) Pergunte aos alunos sobre suas impressões acerca do texto, estimule o levantamento de hipóteses a partir das imagens. Apesar de os alunos ainda não ter a habilidade de leitura desenvolvida em inglês a professora deve lembrar aos alunos que um texto pode ser lido fazendo previsões ou levantamento de hipóteses a partir das imagens. Nesta primeira leitura o objetivo é verificar se as hipóteses levantadas se confirmam. A professora fará a leitura em voz alta de uma pequena história em quadrinhos- Classic Peanuts by Schulz página 20 (ver anexos). • Reading for General Comprehension (Leitura para compreensão geral) Explique aos alunos que aqui se propõe a compreensão do texto de forma geral, e não detalhada. Lembre a eles que podem se apoiar nas imagens e no vocabulário já conhecido. Estimule os alunos a responder a seguinte pergunta: Na história em quadrinhos, todas as meninas, ao encontrar Snoopy, fazem a mesma coisa. Que coisa é essa? • Reading for Detailed comprehension (Leitura para compreensão detalhada) Explique aos alunos que esta leitura se destina à compreensão detalhada do texto; eles deverão reler o texto para identificar informações específicas. Eles responderão os exercícios de 1 a 3(ver anexos) com a orientação da professora • Reading for Critical Thinking (Leitura para pensamento crítico) Comente com os alunos que esta seção visa a uma reflexão crítica sobre questões relacionadas ao texto, de modo que possam considerar novas perspectivas sobre o tema. Faça grupos de 4 a 6 alunos para a discussão dirigida de duas questões. A) Na história
--	---

	<p>em quadrinhos, é possível perceber que todas as personagens cumprimentam Snoopy. O cumprimento pode ser visto como um sinal de educação, de gentileza. Quais atitudes e / ou gestos dos personagens, ao cumprimentar Snoopy, são bons exemplos de gentileza? B) você tem hábito de cumprimentar as pessoas ao encontrá-las (na sua rua, na escola, no elevador etc?)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulary Study(Estudo de vocabulário) Destaque para os alunos a importância do estudo sistemático do vocabulário e estimule-os a usar outras seções do livro didático como por exemplo Vocabulary Corner(canto do vocabulário) página 154 e Glossary (glossário) página 177 (ver anexos). Finalmente proponha aos grupos que formem duplas para a leitura dos diálogos um e dois. Esta encenação ajudará os alunos quanto ao aspecto estrutural do texto, as diferentes maneiras de cumprimentar uma pessoa e fixação do repertório lexical.
--	--

Quadro 4- Aula 4

Organização da aula:	Apresentação - aula diferenciada no pátio; Jogo: Big Dice - Trata-se de um jogo educativo com perguntas abertas, fechadas e tarefa surpresa.
Objetivos:	Proporcionar interação e aprendizagem fora da sala de aula; Verificar se o conteúdo trabalhado; anteriormente (Greetings) saudações foram assimiladas pelos alunos.
Procedimentos:	<p>A professora irá propor o jogo Dado Grande (Big Dice) criado por ela</p> <p>Itens do jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um dado de tamanho grande bem colorido para chamar a atenção das crianças(foi produzido pela professora); • Uma caixa decorada contendo perguntas sobre greetings ou saudações (ex. Como se fala em inglês Como você está?; • Uma lata decorada contendo tarefa surpresa (ex. Monte um pequeno diálogo com uma situação formal ou informal; • Placas contendo repertório lexical sobre (greetings) ou saudações(ex. Hi, Hello). <p>Para a realização do jogo recomenda-se um espaço amplo como pátio ou quadra da escola para uma locomoção confortável e uma proposta diferente do convencional.</p> <p>Disponha as crianças em círculo e explique as regras do jogo; os colegas não poderão soprar as respostas; A professora fará um sorteio com os números da chamada. O aluno escolhido irá para o centro do círculo e jogará o dado, o número que sair estabelecerá a quantidade de perguntas que serão respondidas.</p> <p>Se o aluno acertar ganhará um brinde que poderá ser material didático ou não dependendo da preferência da professora, se o aluno errar ele terá uma outra chance escolhendo uma tarefa surpresa na lata. Se errar</p>

	novamente o aluno poderá ser orientado pela professora ou por algum aluno que souber a resposta certa. E os demais alunos estarão todos com as placas penduradas no pescoço, pois a tarefa surpresa consiste em formar frases ou diálogos em diferentes contextos utilizando os alunos com as placas.
--	--

Quadro 5- Aula 5

Organização da aula:	Apresentação - aula diferenciada na sala de aula Brincadeira: Hot Potato – Trata-se de uma brincadeira feita em círculo, os alunos cantam até a música parar e anunciar que a batata queimou! Levantamento de conhecimentos prévios.
Objetivos:	Levar o aluno a prática oral em sala de aula de forma cantada, bem como recordar o vocabulário trabalhado anteriormente sobre (Greetings).
Procedimentos:	A professora irá propor a brincadeira Batata Quente (ou hot potato): a brincadeira exige apenas uma bola e atenção dos alunos. Para desenvolvê-la, disponha as crianças em círculo, pode ser na sala de aula ou em outro lugar, explique que elas vão precisar se concentrar e coordenar os movimentos ao ritmo da fala, que deve ser mudado, para rápido a todo instante: “Batata Quente, quente, quente...queimou!” Nesse momento, quem estiver com a mão na bola, responde uma pergunta ou completa uma frase em inglês sobre o conteúdo trabalhado anteriormente (Greetings) que pode ser feita pela professora ou algum colega de sala. Se acertar continua no círculo e a brincadeira prossegue; se errar, após ser orientado, espera três rodadas para voltar à brincadeira. Ensine-as a pronunciarem em inglês: Hot potato, hot, hot, hot... burned!

Quadro 6- aula 6

Organização da aula:	Apresentação; Segundo questionário.
Objetivos da aula:	Obter informações acerca das impressões dos alunos após as aulas de inglês ministradas conforme o planejamento.
Procedimentos:	Nesta aula aplicarei o segundo questionário da pesquisa, tendo como finalidade obter informações sobre as impressões dos alunos mediante aplicação das atividades lúdicas e a aula expositiva/dialogado ministrado. Assim como no primeiro questionário serão selecionados apenas cinco alunos para realizar a coleta e a tabulação dos dados.

Quadro 7- aula 7

Organização da Aula:	Apresentação Entrevista
Objetivo da Aula:	Verificar as impressões que os alunos possuem a respeito da aula expositiva/ dialogada e a proposta de jogo e brincadeira. Será uma pesquisa de satisfação.
Procedimentos:	Nesta aula entrevistarei cinco alunos de forma individual, por meio de perguntas que possibilitem

	verificar as impressões que possuem a respeito da aula expositiva/dialogada e a proposta de jogo e brincadeira.
--	---

ANEXO 3 – QUESTIONÁRIO 1

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Curso de especialização

Práticas reflexivas e ensino-aprendizagem de Inglês na escola pública

Questionário 1

O objetivo deste questionário é obter informações a seu respeito para um melhor planejamento das aulas de inglês.

Nome _____ Idade _____

Série _____ Data: _____

1-Você gosta de inglês?

() Sim () Não

2 - Você faz / fez algum curso de inglês fora da escola?

() sim () Não

3- No que você acha que o inglês contribui / pode contribuir para sua vida?

4 - Você tem interesse e está motivado para aprender Inglês? Assinale com um X uma das alternativas abaixo:

- a) _____ altamente motivado
- b) _____ muito interessado e motivado
- c) _____ mais ou menos interessado e motivado
- d) _____ pouco interessado e motivado
- e) _____ nada interessado ou motivado

5 - Como você estuda melhor? Assinale com um X:

Sozinho _____ Com colegas _____

6- O que você faz no seu tempo livre? Assinale uma ou mais atividades:

_____ Fica no celular conversando com amigos

_____ Fica ouvindo música

_____ Pesquisa na internet

_____ Assisti séries

_____ Outras. Especifique _____

7- Em sua opinião quais itens abaixo são um problema para sua aprendizagem de inglês? Assinale com X uma ou mais alternativas:

_____ falta de vocabulário

_____ falta de oportunidade para usar o que aprende

_____ medo de errar e ser criticado

_____ outros. Especifique _____

8 - Quais atividades deveriam ser dadas mais vezes? Assinale mais de uma se necessário:

_____ oportunidade de conversar em inglês

_____ leitura de textos autênticos (de revista, jornais, etc.)

_____ música

_____ exercícios gramaticais

_____ jogos

_____ informação cultural

_____ outros. Especifique _____

9 - O que você gostaria de aprender nas aulas de inglês? Assinale mais de uma se necessário:

_____ escrever textos diversos

_____ traduzir textos

_____ ler melhor textos diversos

_____ falar bem em diversas situações

_____ ouvir e conseguir entender o que os outros falam

_____ outros. Especifique _____

10- Quais são as situações em que você utiliza inglês? Assinale mais de uma se necessário:

_____ Jogando videogame

_____ Ouvindo música

_____ Pesquisando na internet

_____ Assistindo *youtubers* do mundo

_____ Assistindo séries

11- Você acha que está aprendendo inglês nas aulas?

() Sim () Não

12- Escreva abaixo as palavras que você aprendeu em inglês:

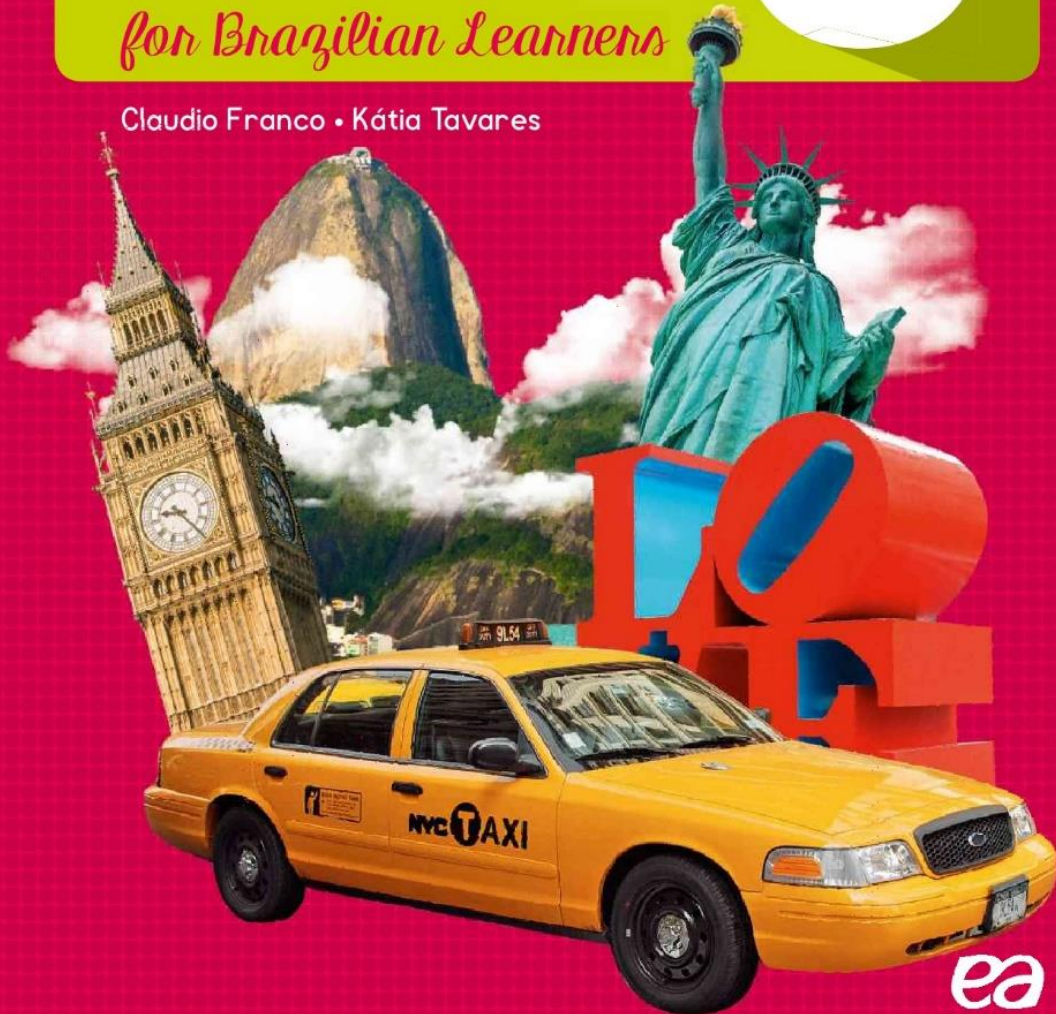
ANEXO 4 – LIVRO DIDÁTICO

6º ano – Ensino Fundamental – Anos Finais – Língua Estrangeira Moderna – Inglês

WAY OF ENGLISH 6

for Brazilian Learners

Claudio Franco • Kátia Tavares



ea
editora ática

1 unit Hello



Warming Up!

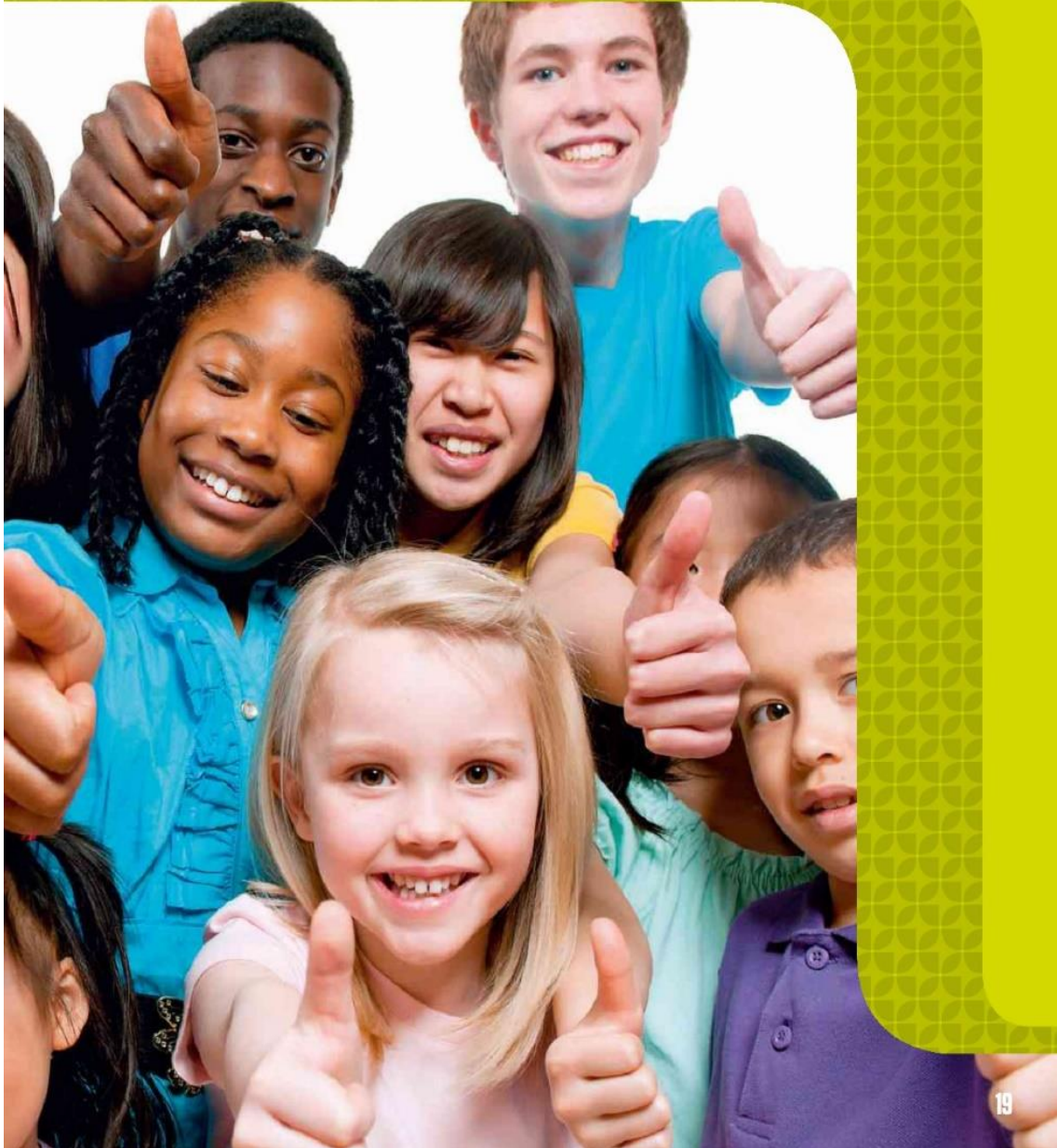
Como você costuma cumprimentar seus amigos? E sua família? E seus professores?

Você já usou expressões em inglês para cumprimentar alguém? Em caso afirmativo, quais?



Learning Objectives

- to learn how to use greetings and introduce people
- to learn how to use subject pronouns
- to learn how to use the affirmative form of the verb *to be*
- to explore motivational posters
- to establish connections with History and Geography



Before Reading

1 Answer the questions below.

- a. Você costuma ler histórias em quadrinhos (comics)?
- b. Quais histórias em quadrinhos você conhece? Qual é a sua preferida?
- c. Quais elementos são comuns nas histórias em quadrinhos?
 - balões de fala
 - balões de pensamento
 - onomatopeias (boom, splash)
 - travessão

tip

Observe as imagens e a fonte (source) do texto. Isso ajudará você a compreendê-lo.

tip

A partir das imagens, faça previsões sobre o que você vai ler. Isso vai ajudar você a compreender o texto.

2 Take a look at the **pictures** and the **source** of the following text. Then, mark the correct item that completes each sentence below.

- a. The text is a cartoon. comic strip.
- b. The text is from a book. website.
- c. The main character is a dog. girl.

3 Look at the pictures again and mark what you expect to find in the text.

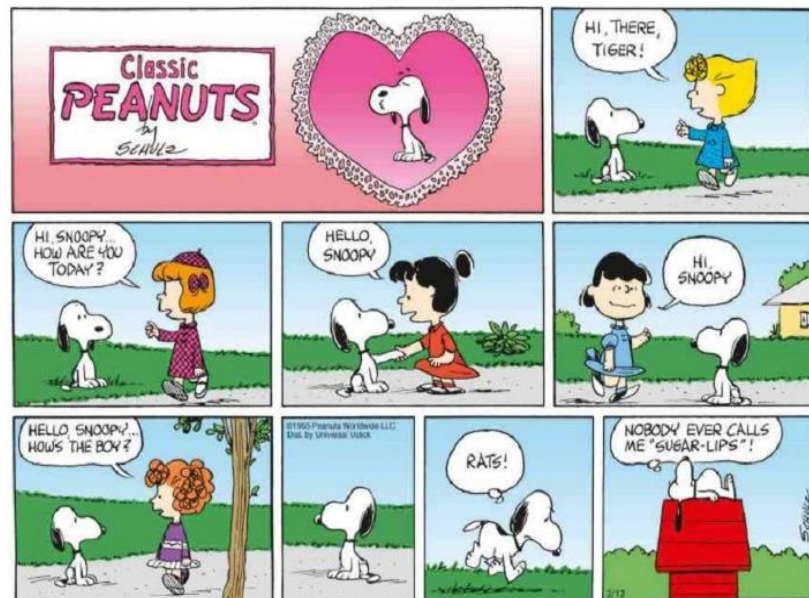
- expressões de cumprimento
- expressões de despedida
- expressões de sentimento
- uma frase engraçada

Reading

Now read the text below to check your predictions.

tip

Ao ler histórias em quadrinhos, observe as relações entre os elementos verbais e não verbais.



SCHULZ, Charles. *Classic Peanuts*. Available at: <www.peanuts.com>. Accessed in: July 2014.

Reading for General Comprehension

Na história em quadrinhos, todas as as meninas, ao encontrar Snoopy, fazem a mesma coisa. Que coisa é essa?

tip

Ao ler, você pode buscar uma compreensão geral do texto ou a identificação de informações específicas.

Reading for Detailed Comprehension

1 Match the columns below.

- a. Charles Schulz is the name of the comic strip.
 b. Peanuts is the name of the dog.
 c. Snoopy is the name of the creator of the comic strip.

2 Complete the following sentences. Use the expressions from the box below.

"How's the boy?" • "the boy" • "Rats!" • "Hi, Snoopy"

- a. "Hello, Snoopy" is equivalent to
 b. "How are you today?" is equivalent to
 c. "Tiger" and refer to "Snoopy".
 d. The exclamation expresses irritation.

3 Match the columns below.

- a. Como Snoopy é chamado por uma das meninas? "Sugar-lips".
 b. Como Snoopy gostaria de ser chamado? "Tiger".

4 Focus on the following panels and mark the correct item that completes each sentence below.



- a. "Rats!" is an example of
 formal language. informal language.
 b. Snoopy is
 excited. frustrated.

tip

Observe que, em um texto, diferentes palavras e expressões podem se referir ao mesmo elemento.

tip

Amigos costumam usar termos e expressões informais para se referir um ao outro como tiger (equivalente a "garotão") e sugar-lips (equivalente a "lábios de mel").

5 Leia os quadrinhos do exercício 4. Por que Snoopy está se sentindo assim?

- Porque as meninas o cumprimentam apenas com acenos ou aperto de mão.
- Porque ele não tem um bom relacionamento com as meninas que o cumprimentam.

Reading for Critical Thinking

Discuss the questions below with your classmates.

- a. Na história em quadrinhos, é possível perceber que todas as personagens cumprimentam Snoopy. O cumprimento pode ser visto como um sinal de educação, de gentileza. Quais atitudes e/ou gestos dos personagens, ao cumprimentar Snoopy, são bons exemplos de gentileza?
- b. Você tem o hábito de cumprimentar as pessoas ao encontrá-las (na sua rua, na escola, no elevador etc.)? Quais são as consequências de adotar boas maneiras no convívio social?

Aa Vocabulary Study

Greetings

1 Imagine Snoopy can talk and complete the following dialogs with the expressions from the box below.

I'm fine, thanks. • Hello, Sally.

tip

Veja que há diferentes maneiras de cumprimentar uma pessoa: Hi / Hi, there. / Hello. / How are you today?

Dialog 1:



Dialog 2:



2 In pairs, practice the dialogs below. Use your own names and take turns.

Dialog 1:

Student A: Hi, there, (name)!

Student B: Hello, (name).

Dialog 2

Student A: Hi, (name). How are you today?

Student B: I'm fine, thanks.

Vocabulary Corner

unit 1

Greetings

Saying Hello:

- _____
- Hi, there.
- Hiya.



Saying Goodbye:

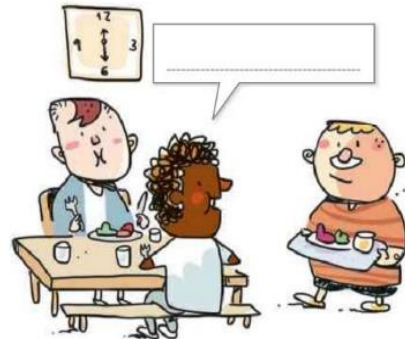
- _____
- Bye bye.
- See you.



Asking how people are:

- How are you (today)?
- I'm fine. _____ And you?

- Hey, _____ up?
- Not much.



G'day (informal) = Good day



Illustrazione: Gabriele Bernuzzi/Archivio da editore

Glossary

Este glossário apresenta uma seleção de palavras e expressões utilizadas no livro, acompanhadas do sentido com que são utilizadas nele. Algumas dessas palavras podem ser utilizadas em mais de um sentido.

- 1** Para você entender melhor como usar o glossário, observe o uso da palavra **own** em dois trechos da unidade 6.

- His parents also **own** luxury homes in Spain and in the Hamptons on Long Island. (page 106, text, Taking it Further, unit 6)
- There's an alcohol-fueled heated shower of his **own** design. (page 109, exercise 8c, Language in Use, unit 6)

Procure **own** no glossário e responda:

- a. Qual o melhor significado para a ocorrência da palavra na página 106?
- b. E na página 109?

Para saber mais sobre as palavras que se encontram no glossário ou para consultar outras, use um dicionário.

- 2** Agora, veja a mesma palavra em um dicionário bilíngue e responda:

- a. Quais as possíveis classes gramaticais de **own**?
- b. Como se diz "completamente só" em inglês?
- c. Quais informações sobre os verbetes podem ser encontradas neste dicionário?
 - classe gramatical
 - definição em inglês
 - transcrição fonética
 - expressões com o verbe
 - exemplos de uso em frases

own /aʊn/ *adjetivo, pronome, verbo adj, pron própria*: *It was my own idea.* Foi ideia minha. **LOC** (all) **on your own**. 1 completamente só. 2 por si só, sem ajuda ♦ **get your own back (on sb)** (*coloq*) vingar-se (de alguém) ♦ **of your own própria**: *a house of your own* uma casa própria.
♦ vt possuir, ter, ser dono de **PHRV own up (to sth)** confessar (algo), confessar-se culpado de algo

DICIONÁRIO OXFORD ESCOLAR:
para estudantes brasileiros de inglês.
Oxford: Oxford University Press, 2007. p. 585.

ANEXO 5 – QUESTIONÁRIO 2

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO- SP

Curso de especialização

Práticas reflexivas e ensino-aprendizagem de Inglês na escola pública

Questionário elaborado pela professora pesquisadora Elisangela Amado

Questionário 2

O objetivo deste questionário é verificar as opiniões dos alunos sobre a metodologia empregada, utilizando o lúdico como ferramenta de aprendizagem.

Nome: _____

Idade: _____ série: _____ data: _____

1) Você aprendeu com as aulas de inglês? Dê exemplos do que você aprendeu:

2) Em sua opinião, o que facilitou sua aprendizagem nas aulas de inglês? Assinale com um x uma ou mais alternativas:

- () A aula ser em inglês
 () O uso de jogos e brincadeiras
 () Outros

3) Você teve dificuldade durante as aulas?

4) De que maneira o jogo contribuiu para o seu aprendizado de língua Inglesa?

5) O jogo realizado durante a aula de inglês facilitou a sua compreensão acerca do conteúdo ensinado? Dê exemplo:

6) Como você se sentiu brincando e falando em inglês?

7) Você gostou das atividades aplicadas?

8) Como foi a organização das atividades aplicadas?

9) O que você achou de aprender inglês com jogos e brincadeiras?

10) A pesquisa feita pela professora teve importância em sua vida?

ANEXO 6 - ROTEIRO DE ENTREVISTA

- 1) Quais atividades você mais gostou ou menos gostou? Explique:
- 2) De que maneira o jogo e a brincadeira utilizados nas aulas contribuíram para seu aprendizado de língua inglesa? Explique:
- 3) O assunto abordado "Greetings" tem ajudado você a se expressar mais em inglês? Explique:
- 4) Se tivesse mais jogos e brincadeiras nas aulas de inglês como seria?
- 5) Você gostou das atividades aplicadas? Por quê?
- 6) O que você achou da aula convencional e expositiva?
- 7) O que você achou da pesquisa em geral?