

Ludicidade no Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira: Percepções dos Alunos do Ensino Fundamental de Escolas Públicas de Boa Vista - Roraima

Klayton Oliveira de Araújo
klaytonaraujo@live.com
IFRR

Raimunda Maria Rodrigues Santos
raimundarodrigues@ifrr.edu.br
IFRR

Nataly Nunes Ferreira
nataly59nunes@gmail.com
IFRR

Cintya Lopes do Rosario
cinty_35jck@hotmail.com
IFRR

Stephanie Caroline da Rocha Mesquita
tephamesquita@hotmail.com
IFRR

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de uma investigação a respeito da percepção dos estudantes do Ensino Fundamental, da rede de ensino estadual da cidade de Boa Vista, sobre o uso de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira. Buscou-se conhecer as ferramentas pedagógicas utilizadas por seus professores, evidenciando aquelas consideradas pelos respondentes como capazes de tornarem as aulas mais interessantes e facilitadoras de sua aprendizagem. Para tanto, recorreu-se aos procedimentos da pesquisa exploratória, por aproximar o pesquisador do tema e permitir-lhe a elaboração de hipóteses sobre o problema; da pesquisa bibliográfica, entendida como processo pelo qual se conhecem estudos já realizados a respeito do tema e propicia o referencial teórico necessário para a etapa de análise; além da pesquisa quali-quantitativa, que associa procedimentos de naturezas distintas e revela as justificativas dos respondentes sobre suas percepções. Como instrumento de pesquisa utilizou-se um questionário semiaberto, aplicado a 80 estudantes, selecionados aleatoriamente ou seguindo indicação dos professores. Os resultados parciais revelam que os alunos comungam a percepção de que a ludicidade é capaz de promover a articulação entre teoria e prática, mobiliza sentimentos de prazer, motiva-os a aprenderem, a interagirem com os colegas.

Palavras Chave: Ludicidade - Ensino de Espanhol - Interação - -

1. INTRODUÇÃO

A oferta de língua espanhola como parte do currículo escolar tornou-se obrigatória com a promulgação da LDB - 9394/96, cabendo à comunidade escolar escolher as línguas, conforme a localização geográfica e realidade social em que a escola se encontra inserida. Essa proposta surgiu em um momento de reconhecimento da importância da escola para oportunizar o acesso da população a uma língua estrangeira.

Ressalta-se que o fenômeno da globalização, sinalizado como realidade que abarcaria até os locais mais longínquos do planeta, apontava para a necessidade de as pessoas dominarem uma segunda língua, a fim de estabelecerem novas relações pessoais e/ou comerciais e interagirem no mundo virtual.

Em se tratando das relações entre o Brasil e os países hispanos, acrescenta-se a proximidade geográfica e fluxo turístico constante interpaíses. Em Roraima, estado fronteiro à República Bolivariana da Venezuela, o deslocamento entre os dois países exemplifica essa afirmação. Realidade que desperta o interesse de pesquisadores de diferentes áreas de conhecimento sobre fatos sociais, culturais e linguísticos decorrentes desse movimento. Dentre os estudos já realizados, encontramos aqueles que se propõem em refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem do Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE) em escolas da rede pública e/ou particulares da capital (Boa Vista) e da fronteira (Pacaraima). Preocupam-se, em sua maioria com fenômenos decorrentes das línguas em contato, restando ampliar os debates a cerca das possibilidades de incentivo e desenvolvimento de metodologias que incidam sobre um ensino de qualidade.

Por essa perspectiva, surgiu o interesse em realizar uma investigação a respeito da percepção dos estudantes sobre o uso de atividades lúdicas no processo ensino e aprendizagem de E/LE no Ensino Fundamental. Buscou-se conhecer as ferramentas pedagógicas utilizadas por seus professores, evidenciando aquelas consideradas pelos respondentes como capazes de tornarem as aulas mais interessantes e facilitadoras de sua aprendizagem.

Para fundamentar este trabalho, recorreu-se aos conceitos de Vigostysk (1998) e Santos (2006) que defendem o ensino por meio de atividades lúdicas. Segundo esses autores, o ensino envolvendo a ludicidade favorece a aprendizagem do estudante e o trabalho do professor por ter suas aulas mais interativas e mais dinâmicas, uma vez que “a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (SANTOS, 1997, p. 9).

Ressalta-se que, apesar de a oferta de E/LE ser obrigatória e representar uma oportunidade de os estudantes dominarem uma segunda língua, os resultados nem sempre são satisfatórios. Conforme afirmação de Santos (2001), percebe-se uma apatia dos estudantes em relação à disciplina de espanhol, havendo a necessidade de se rever as metodologias adotadas e investir-se em ações que possibilitem uma nova postura desse público em relação à aprendizagem dessa língua. Seguindo essa linha de pensamento, torna-se relevante investigar como a ludicidade encontra-se presente no ensino de E/LE nas escolas públicas da rede estadual, a partir da experiência dos estudantes, de modo que os resultados possam indicar caminhos para a reformulação da prática adotada, contribuindo, assim, para alterar a realidade do ensino dessa língua nas escolas de ensino fundamental em Roraima.

2. LUDICIDADE: CONCEITOS E APLICAÇÕES

A arte de jogar e de brincar está presente na maioria das crianças, e dos indivíduos em geral. Associando essa capacidade inerente ao ser humano às práticas pedagógicas inovadoras, chega-se à ludicidade. Segundo Santos (2006, p. 9):

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo

Entretanto, não se recomenda brincar por brincar ou jogar por jogar. Para isso, torna-se necessário que o educador seja mediador e responsável por elaborar e não deixar que essas atividades se transformem em baderna nem sejam encaradas pelos estudantes como uma simples recreação sem sentido. Rizzy e Haydt vão ao encontro deste pensamento quando afirmam que:

[...] podemos verificar que não existe diferenciação para contrapor o trabalho ao jogo, como também não existe oposição entre atividade lúdica e “atividade séria”. O jogo pode se confundir por vezes com o próprio trabalho, principalmente no caso do trabalho espontâneo, e a atividade lúdica pode se revestir da mais profunda seriedade. (2002, p. 10)

Para utilizar essas ferramentas nas aulas, o educador deve ter conhecimento de quatro elementos que, segundo Antunes (2008), justificam e condicionam a aplicação dos jogos. São elas:

- a) Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno: onde o autor propõe que esses jogos não devem ser nem tão fáceis para não se tornarem desinteressantes e nem muito difíceis a ponto de superar a capacidade de solução por parte do aluno e proporcionar ao estudante a sensação de fracasso ou incapacidade. “[...] é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo.”
- b) Condições psicológicas favoráveis: o autor aconselha que os jogos sejam utilizados como métodos que combatam a apatia do estudante e como ferramenta de inserção de indivíduos, ora isolados, nos grupos, e não como mais um exercício ou atividade cheias de sanções. “O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um “momento especial a ser propiciado pelo jogo” constitui um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar.”
- c) Condições ambientais: O local onde se realizará essas atividades deve ser propício e conveniente para que se possa obter sucesso nas execuções dos jogos.
- d) Fundamentos técnicos: neste último tópico o autor recomenda que o jogo precisa ser desenvolvido com um início, meio e fim; que não seja interrompido e que estimule nos alunos, sempre que puder, a busca por seus próprios caminhos.

Destaca-se que com a disseminação constante de novas tecnologias resultam na necessidade de novas metodologias de ensino. Isso porque os alunos tornam-se cada vez mais exigentes quanto à maneira de o professor ministrar suas aulas, anseiam que a escola acompanhe a evolução tecnológica por ele experimentada em outros ambientes pelos quais transita. E quando se trata de aulas de língua estrangeira em escolas públicas, aumenta a importância de ferramentas que promovam aproximações com a realidade de países falantes do idioma estudado. Como afirmam os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs):

Embora seu conhecimento seja altamente prestigiado na sociedade, as línguas estrangeiras, como disciplinas, se encontram deslocadas da escola. A proliferação de cursos particulares é evidência clara para tal afirmação. Seu ensino, como o de outras disciplinas, é função da escola, e é lá que deve ocorrer. (BRASIL, 1996, p. 19)

Torna-se, pois, evidente que a superação das dificuldades no ensino de E/LE passam pela revisão das metodologias adotadas nesse processo. Assim, segundo os PCNs, urge que a

organização escolar e curricular seja repensada, com experiências que coloquem o aluno no centro do processo. Pois como mostram os PCNs:

[...] o ensino de Língua Estrangeira não é visto como elemento importante na formação do aluno, como um direito que lhe deve ser assegurado. Ao contrário, frequentemente, essa disciplina não tem lugar privilegiado no currículo, sendo ministrada, em algumas regiões, em apenas uma ou duas séries do ensino fundamental. Em outras, tem o status de simples atividade, sem caráter de promoção ou reprovação. Em alguns estados, ainda, a Língua Estrangeira é colocada fora da grade curricular, em Centros de Línguas, fora do horário regular e fora da escola. Fora, portanto, do contexto da educação global do aluno. (BRASIL, 1996, p. 24)

Diante dessa constatação, os professores passaram a se indagar sobre procedimentos pedagógicos capazes de tornar suas aulas mais prazerosas e interessantes tanto para os estudantes quanto para o professor. A resposta vem carregada de diversão, jogos e brincadeiras: a Ludicidade. Mayrink (2002) afirma que as atividades lúdicas constituem-se uma ferramenta bastante eficaz na motivação dos alunos, principalmente quando tomam o lugar das tradicionais aulas expositivas e de outros procedimentos metodológicos cujo resultado final pretende ser unicamente que o aluno receba e incorpore os conteúdos predeterminados pelo professor.

A utilização de atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem traz consigo uma nova roupagem no que se diz respeito a metodologias inovadoras. Os alunos deixam de ser meros receptores de informações e passam a interagir mais com o educador. De maneira geral, fazer a utilização dessas atividades desenvolve a criatividade e outros processos mentais como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, a capacidade de concentração, a socialização com o grupo e, além disso, desenvolve a habilidade espacial e a paciência (SANTOS, 2006).

Diante disso, apesar de reconhecer que, em se tratando de atividades lúdicas com a finalidade de ensino não haver receitas prontas, Chaguri (2009) propõe três categorias de jogos que facilitam a aprendizagem de E/LE por permitirem o desenvolvimento de habilidades linguísticas dos estudantes, são elas: jogos de vocabulários, jogos gramaticais e jogos de expressão oral.

De acordo com este autor, o jogo de vocabulário facilita a aprendizagem de expressões idiomáticas, permite que o aluno incorpore novos termos do léxico espanhol, além de envolver uma significativa carga semântica na aprendizagem do idioma.

Quanto ao jogo gramatical, independente do enfoque pedagógico utilizado pelo professor, será útil para a aprendizagem das estruturas linguísticas pertinentes à língua estrangeira trabalhada. Permite que o professor apresente aos alunos as diferenças existentes entre a gramática da oralidade e a gramática da escrita, além de contribuir para a fixação “de certos conteúdos já aprendidos, [...] certas regras gramaticais, tempos verbais, orações e semânticas” (CHAGURI, 2009, p 85).

Se tratando de jogo oral, Chaguri (2009, p. 86), concordando com Andrade, Sanches (2005) e Szundy (2005), sugere que esse tipo de jogo contribui para o desenvolvimento e/ou aprimoramento da competência discursiva do estudante, para a “produção de textos orais e escritos, o conhecimento do contexto sociocultural em que se utiliza a língua estudada e incluem a escrita e a expressão real de fala”.

Em relação aos aspectos metodológicos inerentes a cada tipo de jogo, Chaguri (2009) recomenda que no planejamento sejam indicados os seguintes campos: habilidades, estratégias, objetivo comunicativo, objetivo gramatical, nível linguístico e material. O planejamento também é apontado por Nunes (2004) como o momento de definição da viabilidade de uso da atividade lúdica para o desenvolvimento de determinado conteúdo. Em suas palavras:

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De uma certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos (NUNES, 2004).

Dessa forma, o lúdico no processo ensino-aprendizagem só será eficaz quando usado na hora certa e planejado em conformidade com o interesse dos estudantes, de modo a ser encarado como um desafio, e considerando-se o objetivo a ser alcançado. Além disso, faz-se necessário que haja uma conscientização das instituições de educação acerca do valor do elemento lúdico na formação do estudante, devendo investir na aquisição de recursos que possibilitem o educador a inovar em sua prática pedagógica.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Para realizar o estudo ora proposto recorreu-se aos procedimentos metodológicos recomendados pelas pesquisas bibliográfica, exploratória e quali-quantitativa.

Acredita-se que saber como a ludicidade encontra-se presente no ensino de E/LE e identificar as atividades lúdicas que promovem a aprendizagem desse idioma poderá contribuir para alterar a realidade do ensino dessa língua nas escolas de ensino fundamental em Roraima. Contudo, para confirmar ou refutar tal pressuposto, buscou-se aplicar os princípios da pesquisa exploratória, uma vez que esse tipo de estudo proporciona ao pesquisador familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses (GIL, 2002, p. 45).

A pesquisa exploratória envolve levantamento bibliográfico; entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado (GIL, 2002, p. 45). Sabendo disso, em um primeiro momento realizamos a pesquisa bibliográfica com o levantamento de artigos, livros e outras fontes, visando obter “um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância” (MARCONI; LAKATOS, 2008, p. 158). Na sequência procedeu-se à leitura, análise e interpretação do material selecionado, observando os caminhos percorridos pelos pesquisadores de modo a evitar erros e repetição de procedimentos inadequados ao estudo do objeto. Nesse sentido, entende-se que a pesquisa bibliográfica auxilia o pesquisador na “planejamento do trabalho [...] e representa uma fonte indispensável de informações, podendo até orientar as indagações” (Idem).

De posse das leituras, formularam-se fichamentos e resenhas, construindo, assim, o aporte teórico necessário para a análise dos dados. Estes foram coletados durante a segunda etapa de execução deste projeto, quando aplicamos aos alunos questionários mistos com questões relativas ao uso de material lúdico no ensino de E/LE e suas impressões a respeito dessa utilização.

O universo previsto envolveu escolas de Ensino Fundamental da rede estadual de ensino, localizadas no município de Boa Vista - RR, com a oferta de E/LE na matriz curricular. Além disso, usou-se como critério de seleção dos alunos participantes a indicação do professor do componente em questão e a manifestação do interesse dos alunos em participar da pesquisa. Dessa forma, a amostragem foi composta por 80 alunos de quatro escolas. Como instrumento de pesquisa optou-se pelo questionário semiaberto, por permitir que se obtenham justificativas para as respostas fechadas, contribuições para a discussão do problema e o parecer do informante a respeito do tema em foco. Ruiz (2006) explica que, “na técnica de questionário, o informante escreve ou responde por escrito a um elenco de questões

cuidadosamente elaboradas”. Seguindo essa recomendação, esse instrumento foi elaborado a partir de informações coletadas na fase de revisão bibliográfica.

A análise dos dados seguirá os princípios da pesquisa quali-quantitativa, que consiste na conjugação do método quantitativo ao qualitativo. Essa proposta segue a linha argumentativa de Minayo (2012) que assim ensina:

a relação entre quantitativo e qualitativo (...) não pode ser pensada como oposição contraditória (...) é de se desejar que as relações sociais possam ser analisadas em seus aspectos mais 'concretos' e aprofundadas em seus significados mais essenciais. Assim, o estudo quantitativo pode gerar questões para serem aprofundadas qualitativamente e vice-versa.

Nesse sentido, entende-se que ambas podem ser trabalhadas em conjunto, trazendo elementos que se complementam, corroborando para uma interpretação mais abrangente da realidade posta, propiciando uma análise dialética.

Cabe mencionar que este estudo traduz os resultados parciais de pesquisa que pretende coletar ideias para confecção de jogos e de um manual reunindo orientações sobre a produção e uso em sala de aula, para distribuição aos estudantes de Letras – Espanhol e Literatura Hispânica do Campus Boa Vista e às escolas da rede estadual que oferecem E/LE como parte do currículo, justificando, mais uma vez, o caráter exploratório da pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Segundo Negrine (apud CABRERA; SALVI, 2005), é necessário que o adulto reaprenda a brincar, independente de sua idade. Brincar não significa que o jovem ou o adulto volte a ser criança, mas sim que busca um meio de integrar-se com os outros, consigo mesmo e com o meio social.

Nas atividades lúdicas, as condições de seriedade, compromisso e responsabilidade não são perdidas, ao contrário, são sentidas, valorizadas e, por consequência, ativam o pensamento e a memória, além de gerar oportunidades de expansão das emoções, das sensações de prazer e da criatividade.

Buscando conhecer a concepção dos alunos acerca de como eles avaliam as aulas de E/LE que envolvem ludicidade, usamos escores qualitativos para a classificação das aulas. O gráfico 1 demonstra que 63% dos estudantes se identificam com atividades lúdicas, analisando-as como interessantes.

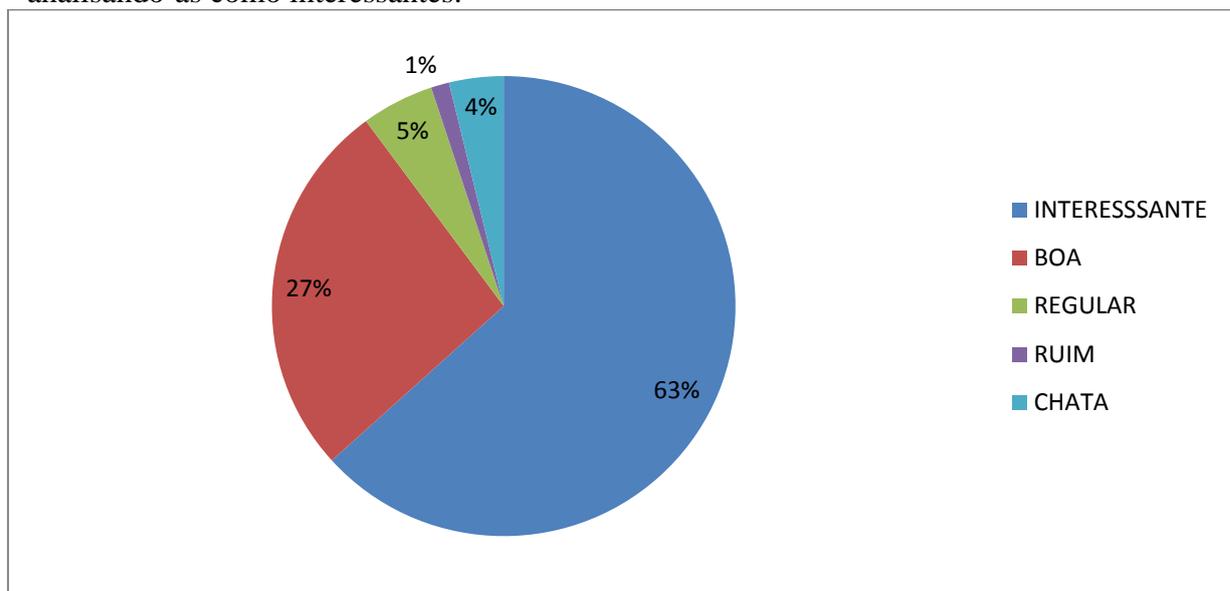


Gráfico 1: Percepção dos alunos sobre aulas onde se faz uso de atividades lúdicas.

Na sequência, solicitou-se que justificassem sua resposta. Nas tabelas 1 e 2, apresentamos algumas falas favoráveis e desfavoráveis, respectivamente, à realização de aulas envolvendo ludicidade.

Tabela 1: Justificativa positiva dos alunos quando questionados o porquê da resposta dada à questão 1.

ESTUDANTES	JUSTIFICATIVAS
01	“Porque a aula fica dinâmica e interessante.”
02	“Porque é um modo mais interessante de nos ensinar, com jogos. Sem contar que todos os alunos gostam de jogos e vão prestar mais atenção nas aulas.”
03	“Porque através de jogos e atividades diferenciadas o aluno interage melhor e a aprender mais”.
04	“Porque ele usa um método diferente para ensinar os alunos.”
05	“Porque muda um pouco a rotina do dia-a-dia na sala de aula”.
06	“Porque a aula fica mais chamativa”.
07	“Porque a aula fica mais divertida e nós interagimos mais”.
08	“É um método mais divertido de aprender e até de ensinar”.
09	“Porque não torna as aulas como são todos os dias, isso ajuda no desempenho do aluno.”
10	“Porque seria algo interessante, porém o professor nunca faz isso, são simplesmente textos e mais nada.”
11	“Porque assim a aula não fica o todo tempo com uma mesma rotina que torna a aula chata.”
12	“A aula fica dinâmica, como novos meios de aprender.”
13	“Porque não fica aquela aula de todos os dias e é sempre bom ter uma aula diferenciada.”
14	“A aula fica bem mais interessante quando a professora faz isso, porém nem toda vez ela faz isso.”

Tabela 2: Justificativa positiva dos alunos quando questionados o porquê da resposta dada à questão 1.

01	“Porque é chato e eu não gosto.”
02	“Porque não gosto desse tipo de aula.”
03	“Não acho nada de interessante nesse tipo de aula.”
04	“Porque não entendo muita coisa”

Destaca-se que, somando-se aqueles que consideram as aulas lúdicas como chatas e ruins, tem-se apenas 5% do total de alunos contrários ao desenvolvimento de atividades lúdicas nas aulas de E/LE. Os demais, excetuando-se os que avaliaram como regular, por considerarmos campo neutro, representam 90% dos respondentes, em uma demonstração de que a ludicidade exerce papel fundamental no seu processo de aprendizagem de E/LE, confirmando o pensamento de Santos (2006, p. 12) ao dizer:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento intrapessoal e interpessoal, colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e de construção do conhecimento.

Insistindo na pergunta a respeito da contribuição das atividades lúdicas para o processo de aprendizagem, obteve-se novamente 63% de respostas positivas para a inserção dessa prática nas aulas de E/LE. Os resultados podem ser visualizados no gráfico 2.

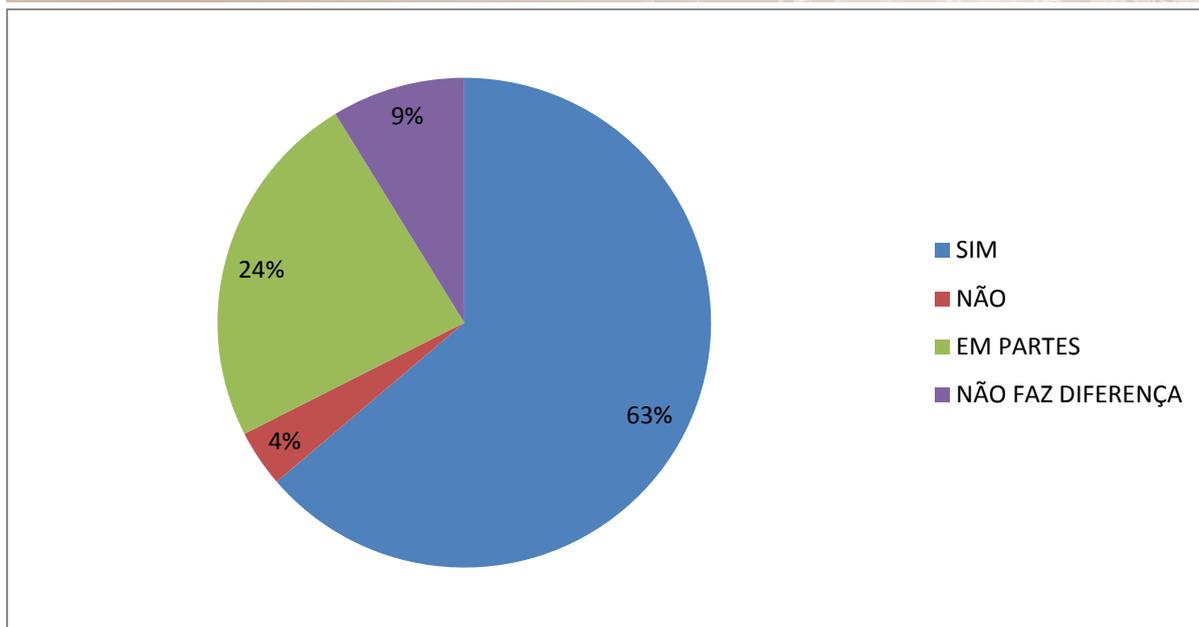


Gráfico 2: Opinião dos estudantes quanto as atividades lúdicas ajudarem em seu aprendizado de espanhol como LE.

Dentre os 87% (somando-se os que responderam sim e em parte) selecionaram-se algumas justificativas que reforçam a percepção dos estudantes das atividades lúdicas como uma estratégia metodológica capaz de estimulá-los, despertar-lhes o prazer em aprender, conforme falas da tabela 2.

Tabela 3: Justificativa dos alunos sobre a relação entre as atividades lúdicas e seu aprendizado

ESTUDANTES	JUSTIFICATIVAS
01	“Porque essas atividades servem para demonstrar o desempenho de todos.”
02	“Porque não fica uma aula somente teórica, podendo lá na frente o aluno esquecer de tudo que o professor falou e havendo o jogo o aluno participando ele estará praticando, havendo menos chance de esquecer”.
03	“Porque em algumas atividades e jogos aprendemos melhor.”
04	“Porque dando aula por meio de jogos facilita mais nosso entendimento”.
05	“Eu acho interessante. Faz com que eu entenda melhor”.
06	“A gente se esforça pra entender”.
07	“Porque é um modo mais fácil de se aprender e entender com mais clareza”.
08	“Porque vai ficar um pouco mais interessante.”
09	“Seria interessante, ele nunca fez isso. São simplesmente textos e mais nada.”
10	“Ajudam a termos um aprendizado melhor, a aula fica mais interessante.”
11	“Porque assim os alunos ficariam na sala para aprender e não sairiam da sala porque a aula tá chata.”

Os que responderam “não” e “não faz diferença” somam 13% dos respondentes. As justificativas selecionadas divergem quanto às razões de rejeitarem aulas lúdicas. Conforme se pode observar na tabela 3, para uns o professor tenta usar a ludicidade como ferramenta, mas não obtém o apoio dos alunos. Outros revelam nunca terem percebido tal iniciativa por parte de seu professor. Fica a dúvida se todos os respondentes estão se referindo apenas às aulas de E/LE ou a situações vivenciadas em diferentes aulas.

Tabela 4: Justificativa para rejeição às aulas envolvendo ludicidade

01	“Porque tem horas que chega a ser muito chato.”
02	“Não gosto.”
03	“Não faz diferença porque ele não faz esse tipo de aula.”
04	“As vezes os alunos não permitem que o professor explique o jogo e por isso não adianta nada.”
05	“Ajudaria se tivesse algum jogo.”

Independente da situação referida pelos estudantes, evidencia-se a necessidade de o professor criar espaços de ludicidade, construir jogos, estabelecer regras de convivência, de modo que as situações vivenciadas permitam a participação diversificada do educando em seu processo de construção de conhecimento.

Segundo Vygotsk (1994), os jogos fazem com que os educandos, além de aprenderem a agir em uma esfera cognitiva, também é uma forma de interação e socialização entre os estudantes. É oportunidade de educar para a vida, ensinando-os a respeitar as diferenças, bem como a defender-se sem violência aos preconceitos, discriminações e todas as formas de *bullyng*¹. Essa perspectiva é endossada por Freidman (1996, p. 41) que diz:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Sabendo da natureza diversa das atividades lúdicas, questionaram-se os estudantes sobre suas preferências em relação aos tipos de atividades. Os resultados apontam que 63% preferem aquelas que são desenvolvidas em grupo.

Tabela 5: Preferências dos estudantes quanto à realização das atividades lúdicas.

Respostas	<i>Quantidades de alunos</i>	<i>Porcentagem</i>
Em equipe	Porque é mais fácil e divertido	10 12%
	Por causa da interação e socialização com os colegas de classe.	41 51%
Individualmente	11	14%
Não sei. Pois isso nunca aconteceu.	7	9%
Tanto faz.	11	14%
Total	80	100%

Os que são indiferentes à forma de execução das atividades representam 14% dos respondentes. Somados aos que preferem em equipe representam 77%. Esse percentual demonstra que por meio dessas atividades o relacionamento, a interação e a socialização entre

¹ “Termo da língua inglesa (bully = “valentão”) que se refere a todas as formas de atitudes agressivas, verbais ou físicas, intencionais e repetitivas, que ocorrem sem motivação evidente e são exercidas por um ou mais indivíduos, causando dor e angústia, com o objetivo de intimidar ou agredir outra pessoa sem ter a possibilidade ou capacidade de se defender, sendo realizadas dentro de uma relação desigual de forças ou poder” (Disponível em: < <http://www.brasilescola.com/sociologia/bullying.htm>>. Acesso em: 23 jun 2014.

os estudantes ocorrem de maneira inevitável (FREIDMAN, 1996). Nesse ponto, cabe enfatizar a recorrência de estudantes que afirmam desconhecem as tentativas do professor de E/LE em desenvolver atividades lúdicas, aspecto que merece uma investigação específica em outro momento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho de investigação pôde-se conhecer a percepção dos estudantes de escolas da rede de ensino estadual da cidade de Boa Vista - RR sobre a importância da ludicidade como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem de E/LE.

Constatamos que nem todos os alunos são afeitos às atividades lúdicas. Contudo, aqueles que reconhecem importância para a aprendizagem, revelam a influência da ludicidade para o desenvolvimento de suas habilidades afetivas, motoras e cognitivas. Nas conversas informais, após a aplicação dos questionários, os entrevistados revelaram que, quando o professor consegue desenvolver algum jogo, este promove a articulação entre teoria e prática, mobiliza sentimentos de prazer, motivando os estudantes a aprenderem, a interagirem com os colegas, ajuda-os a perderem a timidez.

Além disso, os resultados levaram-nos a refletir sobre a presença de “indisciplina”, “bagunça”, indiferença nas aulas de E/LE envolvendo ludicidade. Em todas as questões há uma constância nas respostas dos estudantes, dentre os quais destacam-se aqueles que negam a existência dessa prática ou se declaram indiferentes às tentativas do professor em promover aprendizagens utilizando jogos, dinâmicas, músicas, dentre outros recursos permeados pelo caráter lúdico. Com base no referencial teórico e dada a natureza exploratória da pesquisa, esses dados permitiram o levantamento de algumas hipóteses a respeito da reação negativa dos estudantes: i) pode ser frutos do modelo tradicional enraizado no imaginário coletivo como o único existente para se desenvolver o ensino e se obter aprendizagem; ii) indica o cansaço produzido pela atividade ou tédio por resultados já conhecidos; iii) as atividades são introduzidas antes que o educando revele maturidade para superar o desafio a elas inerentes; iv) fatores externos à sala de aula estão interferindo na relação do estudante com a escola.

Diante de tais hipóteses, percebemos que a compreensão dos fatores que levam os estudantes a adotarem comportamentos considerados como rejeição às atividades lúdicas só será possível por meio de uma nova investigação envolvendo os próprios estudantes e com finalidade diversa da desenvolvida neste trabalho.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 15. ed – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB Lei nº 9394/96

_____. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília:MEC/SEF, 1998.

CABRERA, W.B.; SALVI, R. A ludicidade no Ensino Médio: Aspirações de Pesquisa numa perspectiva construtivista. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 5. Atas, 2005.

FRIEDMANN, A. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo:

Moderna, 1996.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 7 ed., São Paulo: Atlas, 2002.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S. & PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MINAYO, M. C. de S. (org.); DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. Pesquisa Social – Teoria, método e criatividade. 32. ed. Petrópolis RJ: Vozes, 2012

NEGRINE, A. Terapias corporais: a formação pessoal do adulto. Porto Alegre: Edita, 1998.

NUNES, A. R. S. C. de A. O Lúdico na aquisição da segunda língua. (2004) Uniandrade: Curitiba. Disponível em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br>>. Acesso em: 08 abr 2014.

RUIZ, J. A. Metodologia científica : guia para eficiência nos estudos. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2006

SANTOS, S. M. P. Educação, arte e jogo. Petrópolis: Vozes, 2006.

_____. A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. O Lúdico na Formação do Educador. Petrópolis: Vozes, 1997.

VIGOTSKY, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Trad.: Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone – Editora da Universidade de São Paulo, 1998.