

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**GABRIELA GRANDO**

**O lúdico na aquisição de vocabulário na  
Língua Inglesa**

**Porto Alegre  
2012**

**GABRIELA GRANDO**

**O lúdico na aquisição de vocabulário na  
Língua Inglesa**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Especialista em  
Mídias na Educação, pelo Centro  
Interdisciplinar de Novas Tecnologias na  
Educação da Universidade Federal do Rio  
Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):  
Prof. Ms. Marcelo Magalhães Foohs**

**Porto Alegre  
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitor de Pós-Graduação:** Prof. Aldo Bolten Lucion

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:** Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:**

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **DEDICATÓRIA**

Ao Denis, companheiro fiel que sempre me apoiou nos momentos em que achava  
que não tinha mais forças para prosseguir.

Ao meu filho Enzo que, mesmo relutando, cedeu horas de brincadeiras para que esse  
projeto fosse concluído.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos amigos e colegas que sempre me ajudaram, de uma forma ou de outra a concluir mais um dos meus projetos.

Aos tutores Valéria Machado da Costa e Flávio Festa que me incentivaram e deram aquela força especial desde o começo.

Ao coordenador Marcelo Foohs, que com muita paciência, me auxiliou nessa reta final.

“Para permanecer vivo educando a paixão, desejos de vida ou de morte, é preciso educar o medo e a coragem. Medo e coragem em assumir a solidão de ser diferente. Medo e coragem de romper com o velho. Medo e coragem de construir o novo.”

Madalena Freire

## RESUMO

Esse trabalho de conclusão foi realizado com o intuito de buscar alternativas para tornar as aulas de Língua Inglesa mais significativas, produtivas e motivadoras para os aprendizes, bem como mostrar que jogos podem ser ferramentas de apoio para professores nas suas práticas pedagógicas. Para tanto, faço ao longo desse trabalho um aprofundamento a respeito da funcionalidade das atividades lúdicas quando associadas às metodologias tradicionais em sala de aula. Ainda, analiso duas principais teorias a respeito do processo de memorização e internalização de conhecimentos no ser humano. Com essas duas análises feitas, é descrito como foram desenvolvidas atividades lúdicas atreladas ao ensino tradicional em duas aulas de Língua Inglesa em uma Escola Municipal e como foram os resultados dessas práticas.

**Palavras-chave:** ludicidade, motivação, memorização, aprendizado

## LISTA DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1: O processo de memorização de Mayer..... | 23 |
| Figura 2: Flashcards.....                         | 28 |
| Figura 3: Atividade proposta.....                 | 31 |
| Figura 4: Apresentação de power point.....        | 32 |
| Figura 5: Apresentação de power point .....       | 34 |
| Figura 6: Apresentação de power point .....       | 36 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>LISTA DE FIGURAS</b> .....  | <b>8</b>  |
| <b>1. INTRODUÇÃO</b> .....   | <b>10</b> |
| <b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....                                  | <b>12</b> |
| 2.1. O jogo como ferramenta do processo de ensino-aprendizagem ..... | <b>12</b> |
| 2.2. O processo de memorização de vocabulário novo .....             | <b>21</b> |
| <b>3. APLICAÇÃO PRÁTICA DA TEORIA DE MEMORIZAÇÃO</b> .....           | <b>28</b> |
| <b>4. CONCLUSÃO</b> .....  | <b>31</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....   | <b>40</b> |
| <b>ANEXO A</b> .....   | <b>49</b> |

# 1 INTRODUÇÃO

Muitas mudanças têm ocorrido ao longo dos anos no que diz respeito aos avanços tecnológicos, o que tem resultado em diferentes maneiras de nos comunicarmos, de interpretarmos o mundo que nos cerca e, conseqüentemente, na maneira como aprendemos. Hoje podemos perceber que tem havido uma crescente introdução de computadores, *softwares*, imagens e vídeos especialmente no ensino de uma língua estrangeira. Esse estudo vem sendo realizado desde 1960 e, segundo Warschauer e Healey (1998, p. 57):

“... os últimos anos têm mostrado uma explosão do uso de computadores para ensino e aprendizagem de línguas. Há uma década, o uso de computadores na aula de línguas era uma preocupação de somente um pequeno número de especialistas. No entanto, com o advento da computação multimídia e da internet, o papel dos computadores na instrução de línguas tem se tornado uma questão importante confrontando um grande número de professores de línguas do mundo todo.”

No entanto, essas mudanças não significam melhora das metodologias de ensino-aprendizagem, nem mesmo garantem um ensino mais eficaz. Cabe a nós professores de Língua Inglesa, desenvolvermos novas práticas didáticas que permitam aos alunos um maior aprendizado.

O que se sabe é que todo o processo de ensino-aprendizagem tem melhores resultados se ele for prazeroso. É necessário que haja engajamento por parte de alunos e professores para que o conhecimento se internalize. Assim, podemos afirmar que as atividades lúdicas podem ser poderosas aliadas dos professores de línguas.

Nunes (2004) nos aponta que:

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

Na tentativa de tornar as aulas de Língua Inglesa mais agradáveis e que despertem o interesse dos alunos, buscou-se subsídios teóricos que pudessem servir de auxílio nessa experiência. Para isso, iniciei minha pesquisa pelo papel da brincadeira e dos jogos no desenvolvimento cognitivo do aprendiz de uma língua estrangeira. Em seguida, foram analisadas teorias que falam a respeito da memorização e internalização de conhecimentos. Por fim, colocou-se em prática os estudos feitos e o resultado dessa pesquisa está apresentado nos capítulos conforme específico abaixo.

Início meu trabalho de conclusão fazendo uma análise do papel da brincadeira e dos jogos no processo de aprendizagem do ser humano. Aqui foram escolhidos vários autores que pesquisaram e ainda pesquisam o assunto para embasarem meu trabalho. Em seguida, passo a analisar as teorias de Paivio e Mayer que tratam mais especificamente do processo de memorização dos conhecimentos. Destaco as etapas e processos envolvidos para tentar associar às práticas pedagógicas para que estas tenham um resultado mais satisfatório em relação à memorização de vocabulário novo em um aprendiz de Língua Estrangeira. Esses foram os dois assuntos que nortearam minha pesquisa e que, logo depois de ter feito uma análise de ambos passo a narrar como foi a aplicação dessas teorias nas minha aulas de Língua Inglesa. Por fim, faço minhas considerações finais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, coloco as teorias que nortearam meu trabalho, elucidando algumas questões que considere de fundamental importância para o aprofundamento do assunto escolhido para análise.

### 2.1 O jogo como ferramenta do processo de ensino-aprendizagem

Quando paramos para observar o processo de aquisição de conhecimentos de uma criança, logo podemos perceber que a ludicidade desempenha um papel de fundamental importância para ela. É através da brincadeira que as crianças entram em contato com o mundo adulto e, assim, o reproduzem, fazendo suas próprias descobertas, vivenciando leis e experimentando novas sensações. Além disso, é através das brincadeiras que as crianças se defrontam com desafios e problemas, os quais precisam ser solucionados constantemente.

Para Vygotsky (1984) a aquisição dos conhecimentos só acontece quando há interação entre o homem e o meio que o cerca, ou seja, para que ocorra a internalização de novos conhecimentos é necessário que haja a mediação que nada mais é do que uma troca intra e interpessoal e com o meio.

Ainda segundo o mesmo autor, uma criança só consegue construir suas próprias estruturas psicológicas quando, com a ajuda de parceiros mais

habilitados (mediadores) suas próprias habilidades passam de parciais para completas. Podemos concluir, portanto, que o indivíduo se desenvolve movido por mecanismos de aprendizagem provocados por mediadores.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky (1997) acrescenta que a ludicidade tem uma finalidade fundamental no desenvolvimento do ser humano. Ela é responsável por permitir que as pessoas ultrapassem o que elas estão habituadas a fazerem. Assim, esse autor dividiu o processo de desenvolvimento em dois níveis: um que ele chamou de real e outro que ele chamou de proximal. O real refere-se às etapas já alcançadas pelo indivíduo, ou seja, as coisas que ele consegue fazer sozinho. Enquanto o proximal refere-se à capacidade que cada indivíduo tem de desempenhar tarefas com ajuda de mediadores.

Fiocruz (2004) afirma que:

Para Vygotsky, o processo de aprendizagem deve ser olhado por uma ótica prospectiva, ou seja, não se deve focalizar o que a criança aprendeu, mas sim o que ela está aprendendo. Em nossas práticas pedagógicas, sempre procuramos prever em qual aprendizado poderá ser útil àquela criança, não somente no momento em que é ministrado, mas para além dele. É um processo de transformação constante na trajetória das crianças. As implicações desta relação entre ensino e aprendizagem para o ensino escolar estão no fato de que este ensino deve se concentrar no que a criança está aprendendo, e não no que já aprendeu.

Podemos destacar que a brincadeira é, então, a forma mais completa que todo o indivíduo tem para comunicar-se consigo mesmo e com o mundo. É durante a brincadeira que ocorrem trocas, partilhamentos, confrontos e negociações. É também durante a atividade lúdica que momentos de equilíbrio e desequilíbrio são gerados, e isso tudo propicia conquistas individuais e coletivas.

A brincadeira representa muito mais. É através do ato de brincar que a criança cria uma imagem de si e do mundo, expressa sentimentos e desejos, necessidades, experimenta o novo, convive com o diferente, cria confiança, raciocina, descobre. Segundo Vygotsky (1984) o lúdico desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da

concentração e da atenção da criança. Portanto, o ato de brincar é muito mais do que uma mera atividade lúdica.

A ludicidade é muito importante para a saúde mental do ser humano, pois é o espaço de expressão mais genuíno onde a criança pode exercitar a relação afetiva com o mundo e com outras pessoas. E isso tudo é fundamental para o desenvolvimento de sua personalidade.

Percebe-se também que, quando a criança se identifica com uma atividade lúdica, ou seja, quando há um engajamento, as tarefas são desempenhadas de maneira mais prazerosa. Além das atividades lúdicas serem excitantes, elas requerem um esforço voluntário, portanto, elas são responsáveis pela mobilização de esquemas mentais que acabam por estimular o pensamento.

Devido ao fato das atividades lúdicas possuírem um potencial de interação maior do que as atividades expositivas tradicionais, elas desempenham um papel fundamental na aprendizagem, uma vez que propiciam que os alunos reelaborem seus conhecimentos, compartilhando significados e linguagens (MORTIMER & SCOTT, 2002, 2003).

Ao desenvolvermos uma atividade lúdica, estamos visando justamente isso, uma aprendizagem significativa, que estimule a construção de novos conhecimentos e, principalmente estamos buscando despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Além disso, quando usamos a brincadeira como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, o professor, que deverá fazer o papel de mediador, está propiciando a socialização, a integração e a participação de todo o grupo de alunos. Assim, possibilita que sejam trabalhadas questões como o respeito, a aceitação, a confiança, além de oportunizar a aprendizagem e aquisição de conteúdos específicos.

Vale salientar que todas as matérias escolares permitem o uso da ludicidade para cada tipo de conhecimento, uma vez que as atividades físicas e recreativas desempenham um papel positivo nos aspectos afetivos e sociais das crianças.

Podemos listar diversos motivos que podem levar um professor a recorrer às atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula. Nunes (2004) afirma que:

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

Assim sendo, cabe ao professor adaptar e modificar as atividades para que se tornem motivadoras e atinjam os objetivos de maneira satisfatória sem, no entanto causar uma massificação de conteúdos. O ato de brincar, neste contexto, deve servir como uma maneira de oportunizar o domínio de um conhecimento específico.

Como Sneyders (1996, p.36) afirma, “Educar é ir em direção da alegria”, ou seja, é de fundamental importância que as técnicas utilizadas para a aquisição de conhecimento sejam realizadas com prazer, alegria e entretenimento. Almeida (1995, p.11) complementa:

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

Para isso é necessário também, que o professor tome cuidado ao propor uma atividade lúdica. Ela precisa ter um propósito, um objetivo didático-pedagógico bem claro e específico para que assim seja propiciado o desenvolvimento integral do aluno. A atividade lúdica e educativa precisa, além de ser divertida e prazerosa, proporcionar o desenvolvimento afetivo, cognitivo social e moral do aprendiz (MACEDO, 2000 apud SILVA, 2007, p. 09). O

brincar por brincar, sem um objetivo determinado não leva a nenhuma aquisição de conhecimento específico, apenas serve como diversão. Além disso, o lúdico deve ser entendido como uma atividade agradável, e não pode ser confundido com competições. A competição está intimamente relacionada com obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade. E toda vez que a competitividade ou a agressividade superarem os outros atributos do brincar, esse passa a ser um vício, ou seja, perde a sua natureza criativa.

No momento em que proporcionamos aos aprendizes atividades lúdicas, estamos lhes dando a possibilidade de reproduzir situações que são vividas por eles mesmos no seu cotidiano. E essa reprodução do cotidiano, que se dá por meio da representação de experiências passadas com novas possibilidades de interpretação e reprodução do real é que é a responsável pela formação do homem.

Segundo Murcia (2005), todas as atividades lúdicas que o ser humano pratica durante toda a sua vida servem como distração, educação, entretenimento, recreação e relaxamento. Por isso, a brincadeira é uma maneira de se aprender de forma espontânea e possibilita que hábitos intelectuais, físicos e morais sejam exercitados. Assim sendo, à medida que a criança cresce, seu organismo responde de diferentes maneiras e utiliza as mais diversas atividades lúdicas, em outras palavras, a brincadeira evolui conforme se dá o desenvolvimento intelectual integral, afetivo e físico da criança e se adapta a períodos críticos de seu desenvolvimento.

Portanto, viver ludicamente pode significar uma forma de intervir no mundo, ou seja, não estamos apenas inseridos no mundo, mas somos parte desse conhecimento prático.

Ao contrário do que podemos pensar, a ludicidade é fundamental não apenas para as crianças. Segundo Winnicott (1975) os adultos não só podem como devem brincar e jogar, entrar no mundo do faz-de-conta a fim de manter a sanidade mental.

Winnicott (1975) afirma que

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz os relacionamentos grupais. (p.63)

Ainda segundo o mesmo autor,

O brincar é inerentemente excitante e precário. Essa característica não provém do despertar instintivo, mas da precariedade própria ao interjogo na mente da criança do que o subjetivo (quase alucinação) e do que é objetivamente percebido (realidade concreta ou realidade compartilhada). (p.77)

Seguindo seu pensamento, Winnicott acrescenta que:

É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self). Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação. (p.80)

De acordo com Vygotsky (1984, p. 97),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais eficaz.

Ainda segundo este mesmo autor, o desenvolvimento do ser humano é evolutivo e nesse processo é que ocorre o fortalecimento da imaginação. Portanto, enquanto a criança brinca ela amplia a sua capacidade para determinado tipo de conhecimento e essa capacidade ela dificilmente perderá.

Negrine (1994, p.19) sustenta que:

As contribuições das atividades no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Se pensarmos em termos pedagógicos, o professor precisa propor tarefas que estejam intimamente ligadas com a ilusão, ou seja, que usem a brincadeira e o jogo como ferramentas, pois são eles que facilitam a introdução

do aprendiz num outro universo. E é nesse universo de faz-de-conta, de ilusão e interação que o aluno sente prazer em interagir e em se comunicar.

Para Huizinga, quando um professor propõe jogos em sala de aula, ele está propondo um desafio e isso pode trazer resultados imprevisíveis nas produções de cada aluno. O professor, portanto, cria o espaço para a realização do jogo, porém não detém o poder de forjar resultados. Os resultados estão intimamente ligados com a subjetividade de cada aluno.

O aluno brinca ou não, joga ou não de acordo com seu desejo, no entanto, se ele assimilar o desejo do professor, certamente os fará. Por isso, pode-se afirmar que o professor não pode controlar totalmente a atividade, mas pode facilitar a comunicação na tentativa de que o jogo ocorra. O professor nunca pode impor a brincadeira, pois se o fizesse estaria anulando a fonte principal do jogo: o prazer e as descobertas.

Por isso, o papel de mediador que um professor desempenha em sala de aula é muito importante. Alicia Fernández (2001) ressalta que:

Mais do que ensinar (mostrar) conteúdos de conhecimentos, ser ensinante significa abrir um espaço para aprender. Espaço objetivo-subjetivo em que se realizam dois trabalhos simultâneos:

- a. Construção de conhecimentos;
- b. Construção de si mesmo, como sujeito criativo e pensante.

Mas, não podemos esquecer que o espaço físico onde vamos desenvolver nossas atividades lúdicas também desempenha um papel fundamental para que os resultados buscados sejam satisfatórios. Eles precisam primeiramente, instigar os alunos. Silva (2002) ressalta que:

A sala de aula interativa seria o ambiente em que o professor interrompe a tradição do falar/ditar, deixando-se identificar-se com o contador de histórias, e adota uma postura semelhante a do “designer” de “software” interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza co-autoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também faça por si mesmo... O aluno, por sua vez, passa de espectador passivo a autor situado num jogo de preferências de opções, de desejos, de amores, de ódios e de estratégias, podendo ser emissor e receptor no

processo de intercompreensão. E a educação pode deixar de ser um produto para se tornar um processo de troca de ações que cria conhecimentos e não apenas os reproduz. (SILVA, 2002, p.23)

Por todos esses motivos, quando conseguimos programar atividades lúdicas que vão de encontro às nossas necessidades educacionais, só temos a enriquecer as experiências pelas quais nossos alunos vão passar. Nessas atividades eles não adquirem apenas os conhecimentos desejados de um conteúdo específico, mas, talvez o mais importante seja que se desenvolvem enquanto pessoas aptas a solucionar os problemas do dia-a-dia.

Aqui vale fazer a diferenciação entre o conhecimento e o saber. Segundo a autora Alicia Fernández (1991),

O conhecimento é objetivável, transmissível de forma indireta ou impessoal; pode ser adquirido através de livros ou máquinas; é factível de ser sistematizado em teorias; enuncia-se através de conceitos. Por outro lado, o saber é transmissível só diretamente, de pessoa a pessoa, experiencialmente; não se pode aprender através de um livro, nem de máquinas, não é sistematizável (não existem tratados de saber); pode ser enunciado somente através de metáforas, paradigmas, situações, casos clínicos (...). O saber dá poder de uso. O conhecimento não. (1991 p.129)

Baseando-se nessa distinção é que podemos perceber a maior falha do ensino tradicional: enquanto há o endeusamento do conhecimento, deixa-se de lado a qualificação do saber. Fernández (1991) faz, então, um acréscimo sobre isso:

O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando. Aí encontramos uma das intersecções entre o aprender e o jogar.

O conhecimento possui o outro, e só pode ser adquirido de maneira indireta; ao contrário, o saber, que é uma construção pessoal e outorga possibilidade de uso, está relacionado com o fazer, com o encarnar o conhecimento de acordo com os caracteres pessoais.

Não pode haver construção do saber, se não se joga com o conhecimento. Ao falar de jogo, não estou fazendo referência a um ato, nem a um produto, mas a um processo. Estou me referindo a esse lugar e tempo que Winnicott chama de espaço transicional, de confiança, de criatividade. Transicional entre o crer e o não crer, entre o dentro e o fora. (p. 165)

No ensino de língua estrangeira, mais especificamente, o jogo pode despertar a curiosidade e o interesse do aluno por essa disciplina. Além disso, os jogos podem servir como uma maneira do professor introduzir um novo conteúdo, para aprofundar conteúdos já estudados anteriormente, ou mesmo para facilitar o trabalho com questões que apresentam maior dificuldade de aprendizagem.

Conforme Nunes (2004):

As atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino de matemática, contudo, devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira. Pois assim, ela facilitará o aprendizado das mesmas e motivará, tanto crianças como adultos a aprenderem. Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir à aula.

Assim, na tentativa de tornar as aulas de língua inglesa mais interessantes para os alunos, vejo o jogo como um instrumento potencializador, pois pode servir como um desencadeador de situações que levem o aluno a querer aprender mais. Porém, cabe ressaltar que os papéis desempenhados pelo aprendiz e pelo mediador são diferentes e, o resultado final só será satisfatório se um conjunto de fatores envolvidos no processo de aquisição de novos conhecimentos e saberes foram harmoniosos.

Quanto a isso Fernández (1991) diz o seguinte:

Sabemos que para aprender é necessário um ensinante e um aprendente que entrem em relação. Isto é algo indiscutível quando se fala de métodos de ensino e de processos de aprendizagem normal; não obstante, costuma-se esquecê-lo quando se trata de fracasso de aprendizagem. Aqui pareceria, então, que só entra em jogo o aprendente que fracassa. Como se não pudesse se falar de ensinantes ou de vínculos que fracassam ou produzem sintomas. Por ensinante entendo tanto o docente quanto a instituição educativa, como o pai, a mãe, o amigo ou quem seja investido pelo aprendente e/ou pela cultura, para ensinar. (p.32)

Para que o conhecimento se transforme em saber é necessário que se crie um ambiente de confiança. E a ludicidade é uma importante ferramenta para a criação da confiança.

Baseada em todos esses fatos, acredito que o jogo deva ser usado como uma poderosa ferramenta nas aulas de Língua Inglesa, porém não pode ser usado como único recurso. Ele seguramente pode servir como uma complementação das aulas de língua estrangeira, uma vez que favorece o aprendizado de maneira mais natural, dando conta de diferentes competências dos alunos que podem ser desabrochadas através dos jogos em sala de aula.

## 2.2 O processo de memorização de vocabulário novo

Muito mais do que ter uma aula motivadora, os alunos precisam internalizar os conteúdos que foram propostos pelos professores. Cabe aqui analisar como se dá o processo de compreensão e memorização das estruturas de aprendizado para que assim os professores de língua estrangeira, bem como os de outras matérias, possam adaptar as atividades lúdicas a fim de favorecer o processo de aquisição de conhecimentos.

Primeiramente é fundamental que entendamos quais são as etapas necessárias para que haja a memorização de informações. A memorização é um conjunto de procedimentos que o ser humano usa a fim de manipular e compreender o mundo. Estes procedimentos dependem de três etapas fundamentais: a codificação, a retenção e a recuperação das informações. É importante saber que nossa memória consegue reter apenas algumas informações.

Segundo Sternberg (2000), essas três etapas podem ser definidas da seguinte maneira:

- **Aquisição:** antes que possamos lembrar precisamos aprender, sem isso não há memória. A aprendizagem depende diretamente da importância que damos ao acontecimento. É essa importância que damos aos estímulos que nos fazem reter ou descartar a informação. A **codificação**, portanto, nada mais é

do que a maneira como uma informação é colocada na memória.

- **Retenção:** é a capacidade que temos de conservar as informações que poderão ser utilizadas sempre que necessárias. A retenção pode permanecer por períodos mais ou menos longos, mas, para que a experiência seja lembrada ela precisa deixar algum registro no nosso sistema nervoso (traço mnésico), para que só então seja armazenada de forma permanente e, assim, ser utilizada futuramente. Essa é uma condição necessária para a recuperação mais tarde, pois não podemos lembrar-nos de algo que não sabemos.
- **Recuperação da informação:** quando necessário, podemos ativar e recuperar as informações armazenadas anteriormente. Esse esforço em recuperar as informações é chamado de recordação, ou seja, é o processo através do qual produzimos informação através da memória.

Para Mayer (2001), a memorização no ser humano ocorre em três etapas distintas, porém que se complementam. A primeira etapa é a memória sensorial, a qual se caracteriza pelo processamento inicial da realidade através dos sentidos e que retém por alguns segundos a imagem detalhada. Em seguida ocorre a memória de curto prazo, também chamada de memória de trabalho, que é a etapa em que há a internalização por alguns segundos ou minutos das informações que foram codificadas na etapa anterior. E, por fim, segue a memória de longo prazo, que é a etapa onde as informações processadas nas etapas anteriores são armazenadas por um tempo ilimitado.

A gravura a seguir ilustra esse processo de memorização.

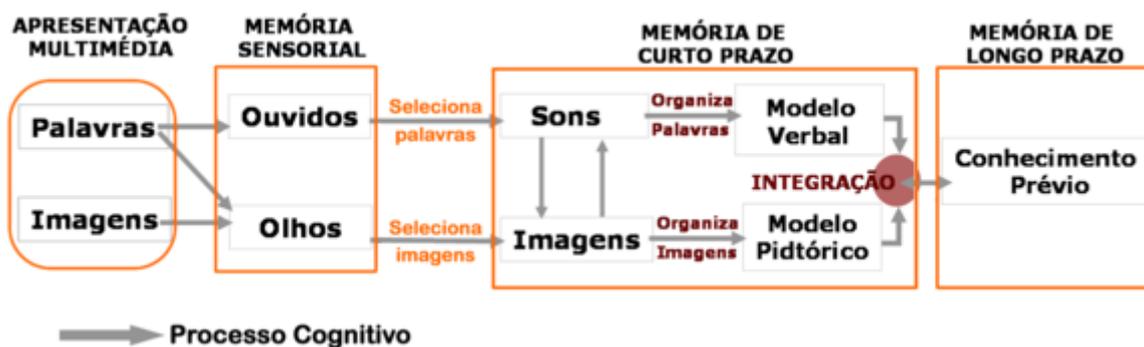


Fig. 1 – Processamento de informação segundo Mayer (<http://www.sophia.org/teoria-cognitiva-da-aprendizagem-multimedia-de-ric-tutorial> - acessado em 12 de outubro de 2012)

Alguns estudiosos analisaram essas etapas da memorização. Sweller, psicólogo educacional australiano, formulou a renomada Teoria Cognitiva de Sweller (1988, 1999) onde ele descreveu as diferentes estruturas de aprendizado, baseando-se na maneira como ocorre o processamento de informações. Segundo o autor, as informações são processadas antes pela memória de trabalho, cuja capacidade e duração é muito limitada e, em seguida são armazenadas na memória de longa duração que é mais ou menos permanente.

Para o autor, a retenção da informação na memória de longa duração depende, entre outros fatores, das características do indivíduo, como a habilidade cognitiva, bem como do tipo de tarefa que precisa ser desempenhada. Assim sendo, haverá uma melhor memorização do objeto de aprendizagem se a carga cognitiva for adequada para a construção do conhecimento e seu armazenamento na memória de longa duração. Ou seja, quanto mais uma pessoa tem de aprender num curto período de tempo, mais difícil é processar a informação na memória de trabalho. Além disso, segundo a teoria, a maioria das pessoas só consegue reter sete unidades discretas de informação na memória de curto prazo antes que se perca a informação.

Sweller (1988, 1998, 1999) acrescenta que um dos motivos pelo qual o ensino convencional não é eficaz para a retenção de conhecimentos é que uma grande carga de informações é dada à memória de trabalho dificultando a internalização do objeto de estudo e, se a carga cognitiva fosse adequada à aprendizagem ela seria menos penosa. Portanto, se pudermos planejar nossas

metodologias usando materiais educacionais adequados e levarmos em consideração as limitações da memória de trabalho, nós poderíamos maximizar o aprendizado de nossos alunos.

Uma das maneiras de facilitarmos a internalização de um objeto de estudo que tem muitas informações seria subdividi-lo em grupos menores. Esse processo também chamado de “princípio de fatiamento (chunking)” facilita a memorização e conseqüentemente o aprendizado. Se os alunos conseguirem entender o que cada subgrupo significa, eles provavelmente terão um aprendizado muito mais eficaz.

Paivio (1990) formulou outra teoria que complementa a Teoria Cognitiva de Sweller. Esse autor pressupõe que haja dois sistemas simbólicos divididos que operam num aprendiz para promover a compreensão e a retenção das informações. Ou seja, há dois subsistemas diferentes envolvidos no processo de memorização, o verbal e o visual. Segundo essa teoria, a informação que pode ser apresentada tanto de forma verbal como visual é codificada e armazenada na memória visual ou na memória verbal.

Os sistemas de memória, que são independentes, são capazes de ativar um ao outro, ou seja, as palavras podem ser codificadas em um formato verbal ou convertidas em um formato de imagem e o mesmo pode acontecer com as imagens. Essa relação entre os dois subsistemas fortalece as associações e aumenta a probabilidade de reconhecimento e recordação do objeto de estudo.

Mais especificamente no aprendizado de uma língua estrangeira, quando o aprendiz consegue associar a palavra e sua respectiva imagem, ele está fazendo relações mais relevantes e, conseqüentemente, é provável que tenha uma melhor retenção de vocabulário. Paivio (1990, 253) afirma que:

É especialmente importante aprender uma língua estrangeira em direta associação com referentes não verbais apropriados porque tais referentes, cognitivamente representados, constituem o conhecimento do mundo que a língua estrangeira deve transmitir se a queremos usar de maneira relevante.

Ainda segundo o autor, enquanto todas as informações que são captadas inicialmente pelos canais senso-motores que são: visão, audição, tato, paladar e olfato são transformadas em elementos simbólicos verbais e não-verbais e então armazenadas na memória do aprendiz, as imagens só podem ser captadas pelo canal senso-motor da visão e são, portanto, armazenadas como objetos visuais. O vocabulário, por sua vez, pode ser apreendido tanto pelo canal senso-motor da visão quanto da audição, podendo ser armazenado tanto como palavra visual como palavra auditiva, dependendo de qual canal o captou. Assim sendo, se nós professores pudermos proporcionar aos nossos alunos uma metodologia que contemple tanto palavras como imagens, estaremos aumentando a probabilidade de que nosso objeto de aprendizagem tenha uma retenção mais eficaz e permanente.

Para Paivio (2006), o aumento do sistema verbal depende da riqueza da base não verbal. Ele complementa:

Os pequenos leitores aprendem a ler palavras concretas através da visão muito mais rápido quando as palavras são acompanhadas por imagens referentes a elas do que quando emparelhadas apenas com suas pronúncias. Material verbal concreto melhora a compreensão de leitura e memória em crianças e adultos. Organizadores avançados e concretos (ex: leitura de um resumo antes dos textos) melhoram a compreensão e memorização de textos instrucionais. Tais resultados provavelmente refletem as várias contribuições da evocação do imaginário e duplo código para a significação, memorização e recuperação de informações do texto. Ao instruir os alunos a formar imagens durante a leitura, se aumenta ainda mais a compreensão da leitura e aprendizagem do vocabulário. Combinando imagens, imaginação e elaboração verbal fica ainda mais eficaz a compreensão e aprendizagem do texto pelos alunos desde a escola primária até o nível universitário.

Mayer (1999) complementou o pensamento de Paivio e, ao formular a teoria multimedia, fez as seguintes recomendações:

Use palavras e figuras ao invés de palavras sozinhas. Apresente gravuras e as palavras correspondentes ou narrativas perto uma das outras em tempo ou espaço. Minimize detalhes irrelevantes e apresente palavras como em falas ao invés de textos com animações.

A teoria multimedia de Mayer (2002) explica os três principais processos pelos quais os aprendizes passam para que ocorra a memorização do objeto de aprendizagem. Segundo o autor,

Na aprendizagem multimídia o aprendiz se engaja em três importantes processos cognitivos. O primeiro processo, seleção, é aplicado à entrada de informações verbais para produzir um texto base e é aplicado à entrada de informações visuais para produzir uma base de imagem. O segundo processo cognitivo, organização, é aplicado à palavra base para criar um modelo verbal do sistema a ser explicado e é aplicado à imagem base para criar um sistema visual para ser explicado. Finalmente, o terceiro processo, a integração, ocorre quando o aluno constrói conexões entre eventos correspondentes baseando-se nos modelos verbal ou de imagem.

Ainda segundo essa teoria, há oito princípios norteadores que deveriam ser seguidos ao se planejar um material didático para que ocorresse uma compreensão mais profunda do objeto de estudo. São elas: o princípio de multimídia, o princípio da contiguidade, o princípio da coerência, o princípio da modalidade, o princípio da redundância, o princípio da personalização, o princípio da interatividade e o princípio da sinalização.

O princípio de multimídia prediz que quando se faz uma apresentação utilizando palavras e imagens, estamos estimulando a construção de um modelo mental gráfico que pode se conectar com o modelo verbal daquilo que está sendo estudado. Pelo princípio da contiguidade que diz respeito à maneira como as palavras e imagens devem ser apresentadas, conclui-se que há um maior engajamento nos processos cognitivos produtivos se palavras e imagens correspondentes forem apresentadas simultaneamente, pois há uma maior chance de que as palavras e as imagens estejam na memória de trabalho ao mesmo tempo e, portanto, facilita a conexão mental entre elas. O princípio da coerência explica que se os materiais forem interessantes, eles podem despertar no aprendiz o interesse e uma maior atenção, resultando em um melhor aprendizado. Vale ressaltar que palavras, sons e vídeos que são irrelevantes para a aprendizagem devem ser excluídos para que não chamem mais atenção do que o necessário. O princípio da modalidade prevê que quando as palavras são narradas e apresentadas simultaneamente a uma animação, a informação é processada por dois canais distintos, o visual e o

auditivo, maximizando a possibilidade de retenção da informação. Complementando esse princípio surge o princípio da redundância que prevê que há uma maior internalização de conhecimentos quando eles são apresentados através de animação, narração e texto. Pelo princípio de personalização conclui-se que é mais eficaz o aprendizado através de um estilo conversacional do que de uma explicação formal. Esse princípio está intimamente relacionado ao princípio da interatividade que prediz que quando os alunos podem controlar a apresentação multimídia há um engajamento maior no processo de aprendizagem. Por fim, o princípio da sinalização diz respeito ao fato de que os alunos aprendem mais se as explicações multimídias forem sinalizadas a fim de auxiliar o aprendiz a localizar as ideias importantes e a descobrir a maneira como elas se relacionam.

Portanto, ao utilizarmos metodologias de ensino-aprendizagem que estimulem o uso de todos esses princípios, estamos proporcionando aos nossos alunos ligações mais eficazes no processo de aquisição de conhecimento e, assim, a memorização do objeto de estudo também poderá se dar de maneira mais fácil.

Como já foi dito anteriormente, quando fazemos o uso de palavras e imagens na apresentação de um objeto de estudo, o desempenho dos alunos tanto na retenção do conteúdo quanto na transferência de conhecimentos é melhor. Mayer afirma que somente ocorre o aprendizado quando os aprendizes conseguem construir e coordenar as informações verbais e visuais de maneira significativa.

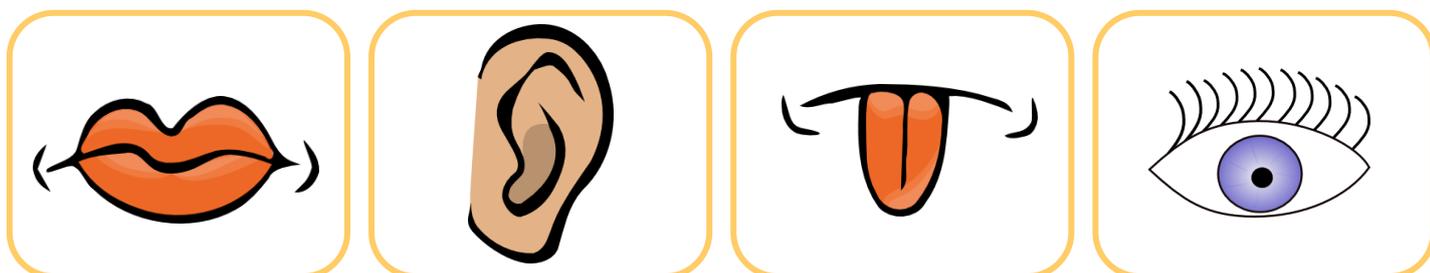
### 3. Aplicação prática da teoria de memorização

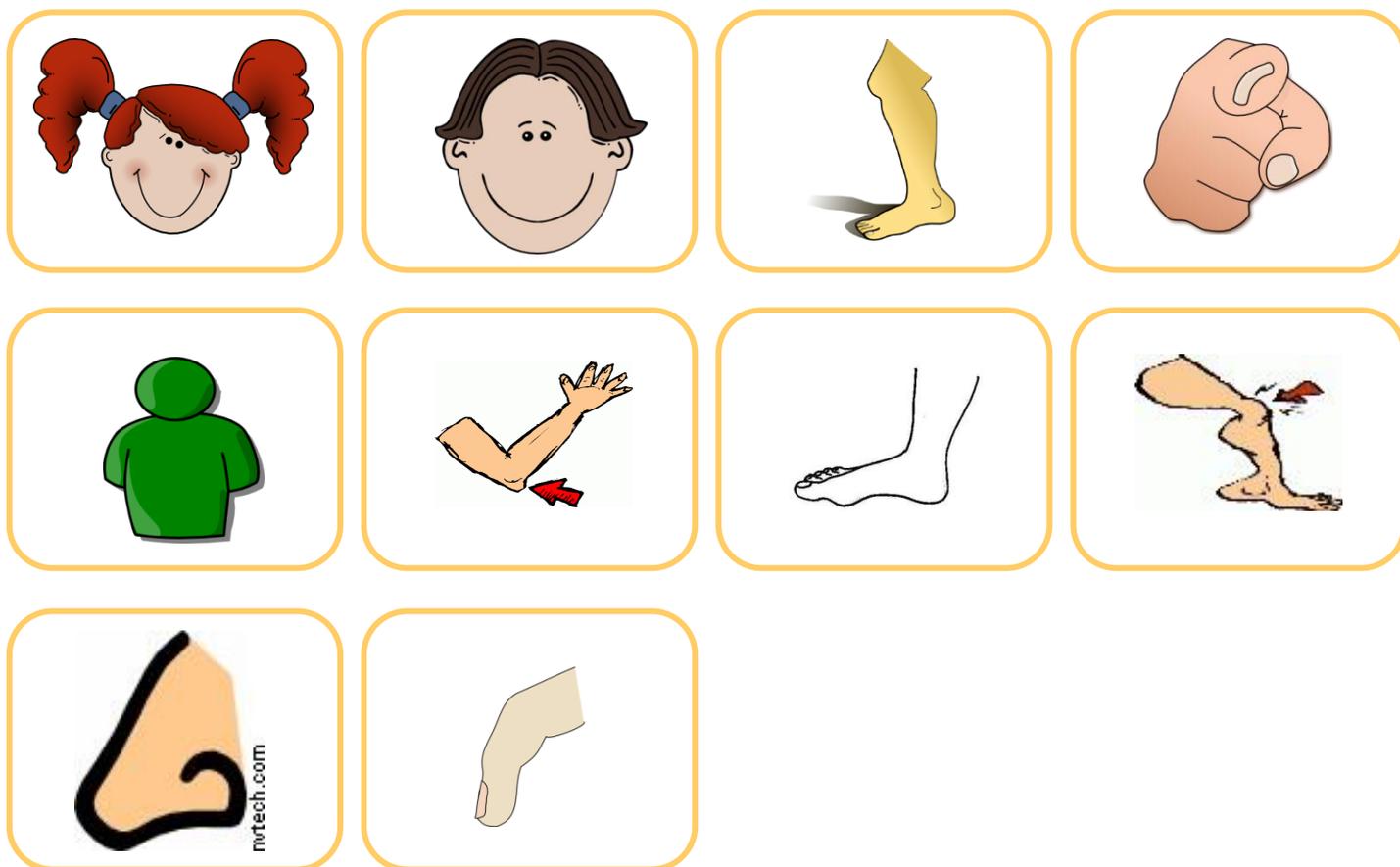
Basendo-me na teoria de memorização explicitada anteriormente e também na tentativa de tornar minhas aulas de língua inglesa mais prazerosas, propus aos meus 30 alunos da 5ª série do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Irmão Jerônimo, no município de Veranópolis uma aula diferente.

Passo agora a descrever essa experiência que foi muito interessante.

Segundo o plano de ensino da escola, os alunos devem ter como conhecimento básico de vocabulário de inglês algumas partes do corpo e o nome de alguns animais. Preocupada em tornar esse conhecimento importante e necessário para eles, fui à procura de jogos interativos que pudessem complementar minhas aulas expositivas e torná-las assim mais interativas.

Iniciei pela aula do corpo humano. Primeiramente, comecei a aula checando se os alunos tinham algum conhecimento do vocabulário que seria apresentado. Para isso utilizei alguns flashcards com as gravuras das palavras a serem trabalhadas. As gravuras apresentadas foram as mostradas logo abaixo:





Através dessa atividade conclui que alguns alunos já conheciam algumas das palavras. Vale ressaltar que nessa etapa da atividade os alunos não tiveram acesso a palavra escrita, apenas à imagem.

Em seguida, utilizando os mesmos flashcards apresentei ao grupo de alunos as palavras das gravuras. Nesse momento, enquanto eu mostrava a carta com a gravura e a palavra escrita, eu pronunciava as palavras e, em seguida os alunos a repetiam. Essa atividade foi ao encontro da teoria de memorização explicada anteriormente. Uma vez que o conteúdo a ser ensinado foi apresentado de diferentes maneiras a fim de possibilitar uma maior retenção na memória dos aprendizes.

Após essa experiência, os alunos fizeram algumas atividades de escrita, conforme é solicitado pelo plano de aula da minha escola. Nessas atividades, que incluem cruzadinhas e caça palavras, os alunos tiveram a

oportunidade de colocarem em prática o conhecimento específico adquirido em momentos anteriores.

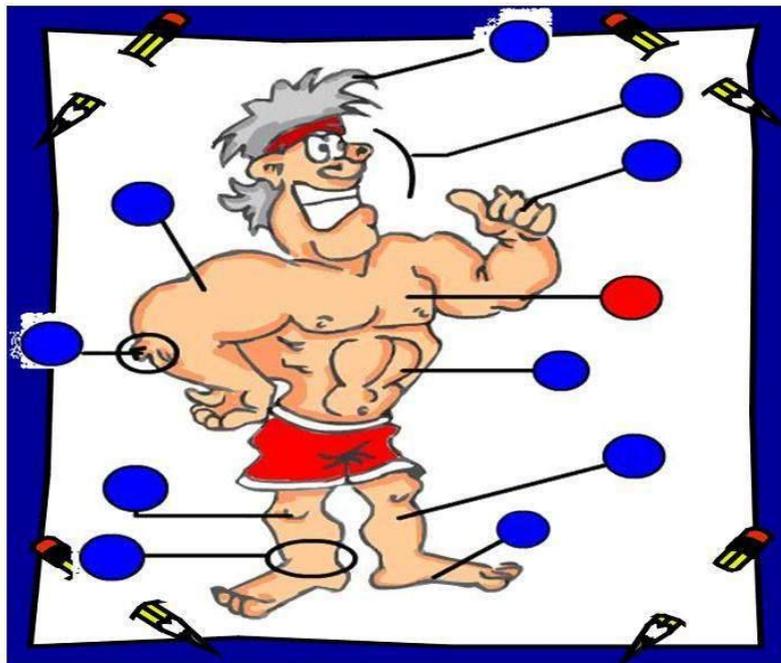
No entanto, como defendi anteriormente, as experiências didáticas precisam ser lúdicas para que o desenvolvimento cognitivo das crianças seja completo. Não quero dizer que as atividades propostas até esse momento não tenham tido engajamento por parte dos alunos, mas acredito que num mundo tecnológico como o nosso, as opções que a informática nos traz não podem ser simplesmente descartadas. Assim sendo, conduzi meus alunos para o laboratório de informática para que pudessem testar seus conhecimentos adquiridos num jogo online. O jogo proposto para eles se encontra no site: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br) e se chama Aprendendo Inglês – Corpo Humano. Nesse jogo são testadas as habilidades de recuperação de vocabulário. Conforme as gravuras vão sendo mostradas o aluno precisa indicar qual é a palavra correspondente. Quando eles terminam essa etapa do jogo eles são levados a uma segunda fase que serve apenas para se divertirem, ou seja, não cobra nenhum conhecimento específico de vocabulário.

Aqui pude perceber que muitos alunos se engajaram em realizar a atividade proposta. Eles se divertiam ao mesmo tempo em que treinavam e aplicavam os conhecimentos adquiridos em momentos anteriores. Sem dúvida, essa aula foi muito mais prazerosa tanto para os alunos quanto para mim.

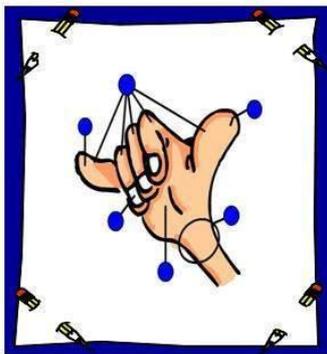
Terminada essa etapa, voltamos para a sala de aula e então, através de algumas atividades impressas testei se havia ocorrido a memorização dos conteúdos estudados. Esse processo foi feito através da realização de algumas atividades onde os alunos precisavam relacionar gravuras e palavras, completar os espaços com o nome das partes do corpo e assim por diante (anexo 2).

Uma das atividades que foi proposta aqui foi a seguinte:

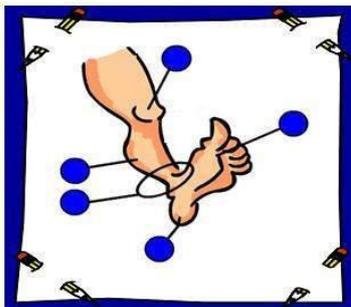
# Our Body



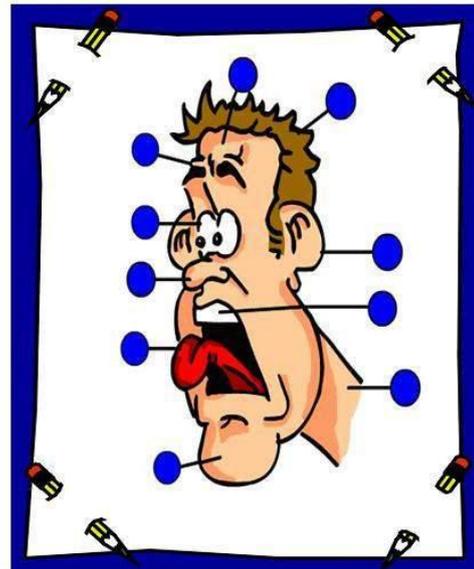
1. Head
2. Face
3. Hand
4. Chest
5. Stomach
6. Elbow
7. Knee
8. Leg
9. Ankle
10. Foot
11. Leg



12. Palm of the hand
13. Nail
14. Thumb
15. Fingers
16. Wrist
17. Little finger



18. Calf of the leg
19. Heel
20. Toes
21. Ankle
22. Knee



23. Forehead
24. eyebrows
25. eyes
26. nose
27. teeth
28. tongue
29. chin
30. neck
31. ear

Conclui que não houve a retenção de todas as palavras, mas pude perceber que eles faziam relações com as experiências das atividades anteriores e essas relações tornaram a memorização mais eficaz.

Como a experiência com a aula sobre as partes do corpo humano havia sido bem proveitosa, optei por propor aos alunos uma aula diferente também quando precisei iniciar o conteúdo dos animais. Sendo assim, na primeira aula mostrei para os alunos, através de uma apresentação de power point (anexo 3) o nome dos animais da fazenda.

Alguns dos PPTs mostrados nessa atividade são mostrados a seguir:





Conforme apareciam os animais acompanhados dos seus respectivos nomes eu solicitava que eles repetíssem em uníssono depois de mim o nome de cada um deles para que pudessem memorizá-los. Repeti essa mesma sequência duas vezes. Em seguida passei a falar o nome dos animais em

português pedindo para que me dissessem o equivalente em inglês. Não houve completa memorização dos nomes dos animais. Mas todos pareciam bem dispostos a tentar responder.

Em seguida, também através de uma apresentação power point (anexo 4), acrescentei o nome dos animais selvagens, conforme mostro abaixo.





E repeti o mesmo procedimento anterior, falando o nome do animal em português e pedindo que me dissessem em inglês. Da mesma forma como no exercício anterior, alguns dos nomes os alunos conseguiram memorizar mais facilmente, enquanto outros eles tiveram um pouco mais de dificuldade. Mas

continuaram engajados na atividade proposta. Em seguida, com mais uma apresentação power point (anexo 5) propus um jogo de múltipla escolha. Nesse jogo são mostradas as gravuras dos animais e três nomes diferentes para eles, e os alunos precisam escolher o nome que eles consideram correto.





Após essa aula, propus que meus alunos fizessem algumas atividades de escrita para que ampliassem suas habilidades em relação ao assunto que estava sendo estudado.

Como havia me proposto a fazer uma aula mais lúdica, que fosse ao encontro das teorias que analisei ao longo desse semestre, propus aos alunos que fossem mais uma vez ao laboratório de informática para jogar nos computadores. Mais uma vez o jogo escolhido está disponível no site [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br) e foi proposto com o intuito de auxiliar a memorização do conteúdo estudado enquanto eles se divertiam. O jogo escolhido se chama Animais em Inglês. Nesse jogo aparece o nome de um animal seguido por três gravuras. O aluno precisa clicar em cima da gravura que ele acredite que corresponda ao animal e então conferir a resposta. Quando eles terminam a sequência proposta eles são encaminhados para uma segunda etapa do jogo que serve apenas para distração, onde eles precisam montar um quebra-cabeça.

Em todas as aulas que planejei levando em consideração as teorias analisadas, pude perceber que houve um maior engajamento por parte dos

alunos nas atividades propostas. Acredito também que aliado a fato de terem sido tarefas lúdicas, o processo de memorização também pareceu mais eficaz. Os conteúdos apresentados pareciam fazer mais sentido para os alunos e, portanto, acredito que tenham assimilado um maior número de vocabulário se comparado à metodologia que apliquei em outras aulas sem a ludicidade como complemento das aulas.

## 4. Conclusões finais

Nesse trabalho de conclusão de curso, tive a oportunidade de me aprofundar mais em assuntos relacionados ao fazer lúdico no universo do aprendiz, bem como pude aprender um pouco mais sobre os processos pelos quais passamos para que um novo conhecimento possa ser internalizado em nossa memória.

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de nossas crianças. E é essa ludicidade que, agregada aos métodos tradicionais de ensino que torna as aulas mais prazerosas. Pude perceber que o ato de brincar é muito mais importante para o desenvolvimento integral das crianças do que podemos imaginar. E não só para as crianças, o lúdico deve fazer parte da vida dos adultos também para que a sanidade psíquica possa ser mantida.

Atrelado a isso, os processos de memorização pelos quais todos temos que passar apresentam resultados mais eficazes quando usamos todos os recursos que estão disponíveis. Ou seja, quando ativamos todos os nossos sentidos, audição, visão, olfato, tato, paladar a fim de memorizar um novo conhecimento há maiores chances de que esse conhecimento seja armazenado em nossa memória de longo prazo, permanecendo por muito mais tempo.

Conclui que uma atividade lúdica ativa vários processos nas pessoas e, além de auxiliar no desenvolvimento das mesmas, auxilia na memorização dos conteúdos justamente pelo fato de ativar todos os nossos sentidos.

## REFERÊNCIAS

CRECHE FIOCRUZ. **Projeto Político Pedagógico**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2004.

FARIA. Engajamento de Estudantes em Atividade de Investigação. Disponível em: [http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/FAEC84XHTF/1/dissertacao\\_faria\\_a\\_f.pdf](http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/FAEC84XHTF/1/dissertacao_faria_a_f.pdf). Acesso 17 de agosto de 2012

FERNÁNDEZ Alicia. A Mulher Escondida na Professora: uma leiturapsicopedagógica do ser mulher, da corporalidade e da aprendizagem. Trad. de Neuza Kern Hickel. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

\_\_\_\_\_ A Inteligência Aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Trad. Iara Rodrigues. Porto alegre: Arte Médicas. 1991.

FOOHS, Marcelo Magalhães ; TAROUCO, Liane Rockenbach ; AXT, Margarete . Representação gráfica do tempo: construção de uma estrutura semântica para o present perfect através de tecnologias interativas para a internet.. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 3, n.1, 2005.

FOOHS, Marcelo Magalhães, ROCKENBACH, Liane T., AXT, Margarete. Aquisição de Vocabulário: o Efeito de Glossários Eletrônicos. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/13012>. Acesso: 13 de agosto de 2012.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996

MAYER, Richard. Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimédia de Richard Mayer. Disponível em:

<http://www.sophia.org/teoria-cognitiva-da-aprendizagem-multimedia-de-ric-tutorial>. Acesso 16 de agosto de 2012

\_\_\_\_\_ Os Princípios de Mayer aplicados à Aprendizagem Multimédia. Disponível em:

<https://sites.google.com/site/teoriadacargacognitiva/a-contribuicao-dos-principios-da-teoria-da-carga-cognitiva-na-aprendizagem-multimedia/4-os-principios-de-mayer-aplicados-a-aprendizagem-multimedia>. Acesso 16 de agosto de 2012

MAYER, Richard E., MORENO, Roxana. A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles. Disponível em: <http://www.unm.edu/~moreno/PDFS/chi.pdf>. Acesso em 19 de agosto de 2012.

Meta-análise do princípio da modalidade. Disponível em: <http://mpel5cegb.wikispaces.com/4.+Paul+Ginns> acesso: 16 de agosto de 2012

MORTIMER, E. F., SCOTT, P. H. Atividade discursiva nas salas de aula de ciências: uma ferramenta sociocultural para analisar e planejar o ensino. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 7, n. 3, 2002.

MURCIA, Juan A. M. et. Al. Aprendizagem através de jogos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NAJJAR, Lawrence J. Dual Coding as a Possible Explanations for the effects of Multimedia on Learning. Disponível em: <http://smartech.gatech.edu/jspui/bitstream/1853/3573/1/95-29.pdf>. Acesso 16 de agosto de 2012.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. O lúdico na aquisição da segunda língua. Disponível em: [http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm). Acesso no dia 15 de setembro de 2012

PAIVIO, Allan. Dual Coding Theory and Education. Disponível em: <http://www.umich.edu/~rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf>. Acesso em 19 de agosto de 2012.

PIAGET, Jean. A linguagem e o pensamento da criança. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PRADO, M.E.B.B. & FREIRE, F.M.P (1996). Da repetição à Recriação: uma análise da formação do professor para uma Informática na Educação. Em J.A. Valente (org) O Professor no Ambiente Logo: Formação e Atuação. Campinas, SP: NIED-UNICAMP, pp. 134-160.

SILVA, D; MARCHELLI, P.S. Informática e linguagem: análise de softwares educativos. In: ALMEIDA, M. J. O. M.; SILVA, H.C. (org.) Linguagens, leituras e ensino da ciência. Campinas: Mercado das Letras, 1998, p. 105-120.

SILVA, Marco. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet editora, 2002.

SILVA, Sérgio. A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender. Disponível em: <http://ebookbrowse.com/tese-paulo-sergio-silva-pdf-d77880890>. Acesso em 15 de setembro de 2012.

STEMBERG, R. J. Psicologia Cognitiva. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/a-memoria-e-a-sua-influencia-no-processo-de-aprendizagem/83381/#ixzz2BomLbL5l>. Acesso 17 de setembro de 2012.

TRISTÃO, Marly Bernardino. O lúdico na prática docente. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/39549>. Acesso 20 de agosto de 2012.

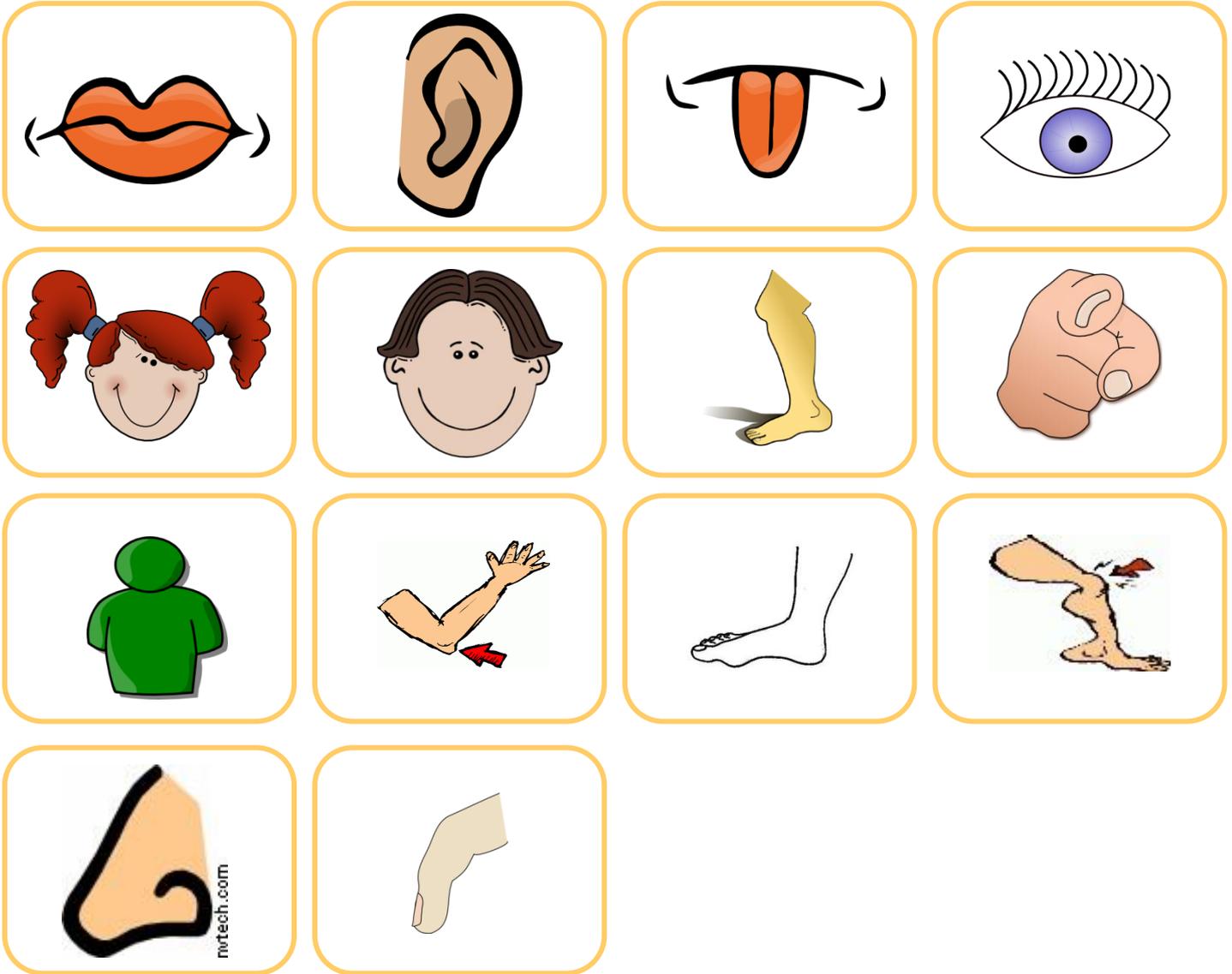
VALENTE, J. A. (1996). Informática na Educação: conformar ou transformar a escola. Anais VIII ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. Florianópolis. Volume II, pp. 363-369.

VALENTE, J. A. (1994). O Logo Hoje. Actas do II Congresso Ibero-americano de Informática na Educação. Lisboa, Portugal. Volume 1, pp. 29-31.

VALENTE, J. A. (1993). Por quê o Computador na Educação. Em J.A. Valente (org.) Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação. Primeira versão. Campinas, SP: NIED-UNICAMP, pp. 24-44.

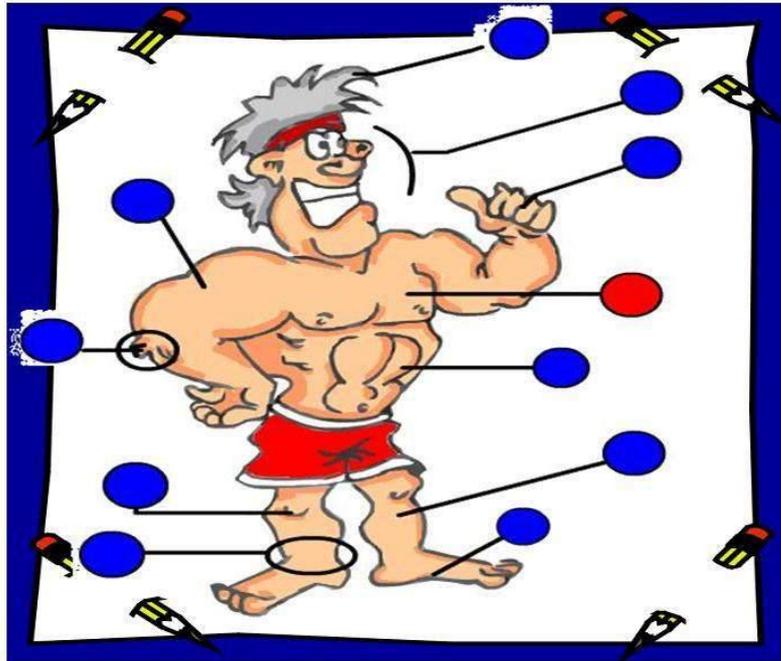
VIGOTSKY, Lev. Semenovich. Pensamento e linguagem. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ANEXO 1

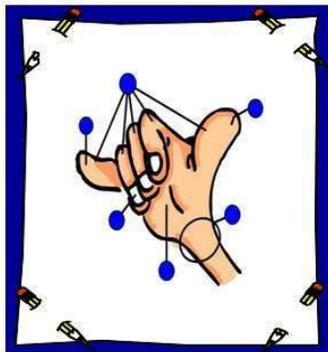


## ANEXO 2

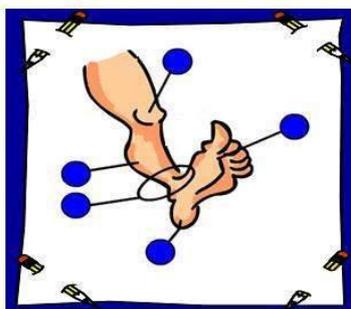
# Our Body



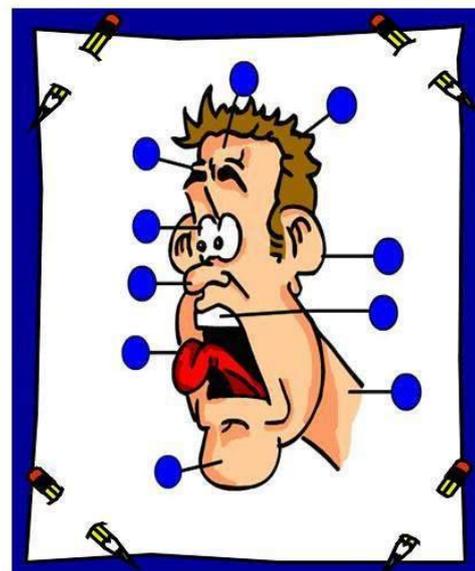
1. Head
2. Face
3. Hand
4. Chest
5. Stomach
6. Elbow
7. Knee
8. Leg
9. Ankle
10. Foot
11. Leg



12. Palm of the hand
13. Nail
14. Thumb
15. Fingers
16. Wrist
17. Little finger



18. Calf of the leg
19. Heel
20. Toes
21. Ankle
22. Knee



23. Forehead
24. eyebrows
25. eyes
26. nose
27. teeth
28. tongue
29. chin
30. neck
31. ear

# BODY PARTS

|     |       |        |      |      |
|-----|-------|--------|------|------|
| eye | mouth | finger | foot | hand |
| ear | nose  | hair   | toe  | leg  |
| arm |       |        |      |      |





# THE BODY



Do the caption of the picture using the words from the box.

hand

arm

head

hair

eye

nose

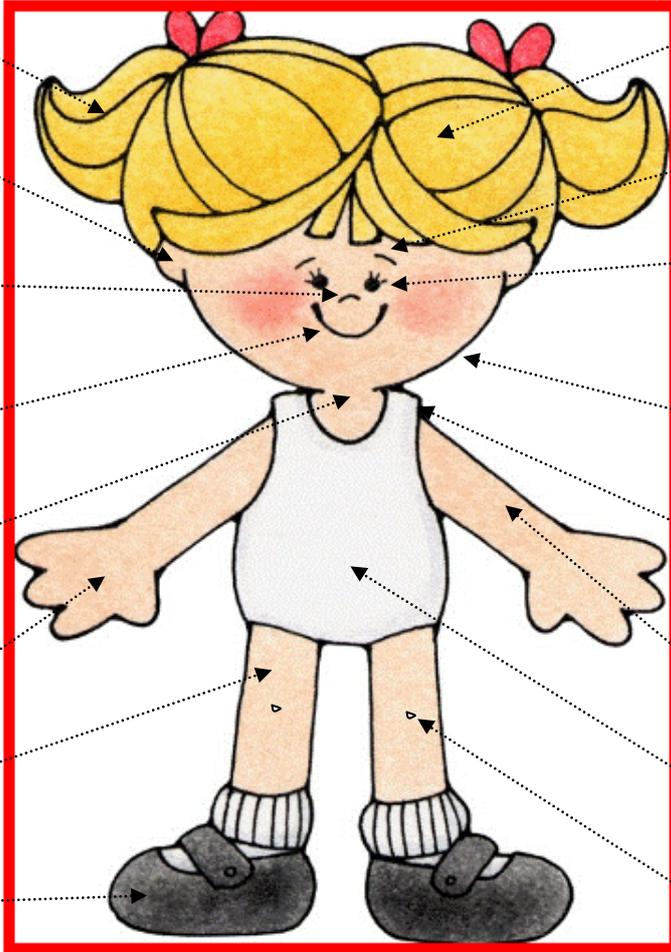
knee

ear

leg

foot

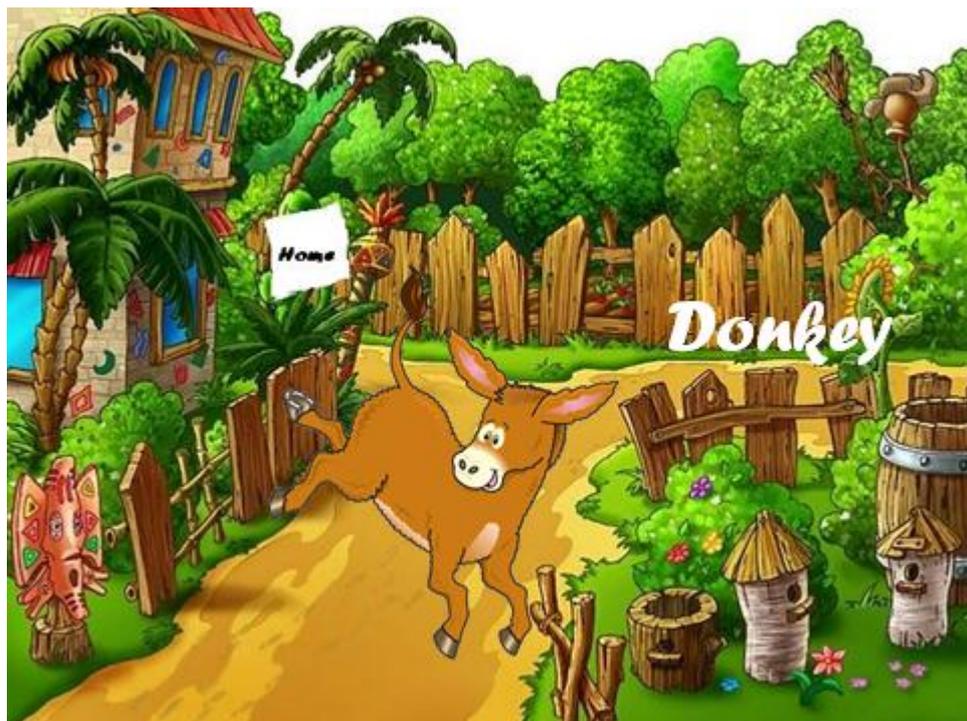
neck

















ANEXO 4









**Koala**



**Monkey**



ANEXO 5









