Universidade de Brasília - UnB
Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas - LIP
Disciplina: Projeto de Curso - Elaboração de Multimeios
Orientadora: Drª Flávia de O. Maia-Pires

O ensino de Segunda Língua em uma perspectiva lúdica

2/2020
Brasília -DF

O ensino de Segunda Língua em uma perspectiva lúdica

Kamila SANTOS[1]
Paula SANTOS[2]

RESUMO: O trabalho visa apresentar a cultura da festa junina e o ambiente escolar para falantes de português como segunda língua através da elaboração de duas unidades didáticas, com o foco no léxico para o público infantil de hispano falantes, aplicado algumas das atividades no decorrer da produção com o público da Venezuela, que é uma das maiores demandas da rede de ensino público do Distrito Federal. Tendo por objetivos a produção das unidades didáticas com abordagem intercultural e lúdica, descrevendo os principais costumes durante a festa e características presentes no dia a dia de uma escola brasileira, instigando o(a) aluno(a) a conhecer a cultura da festa junina e o cotidiano vivenciado nas escolas no Brasil, além de apresentar a temática e o conteúdo com uma abordagem específica para falantes de L2, trazendo também uma abordagem de língua de acolhimento numa perspectiva multiculturalista interacional. As unidades produzidas fazem parte do projeto na Universidade de Brasília, "Português do Brasil Como Segunda Língua - L2 a estrangeiros, surdos e indígenas: UnB + SEEDF(Secretaria de Educação do Distrito Federal).

PALAVRAS-CHAVE: Festa junina. Escola. Unidade Didática.

Introdução

O Português como Segunda Língua, doravante, L2 possui uma baixa gama de materiais produzidos para o público infantil, sendo essa umas das principais motivações e justificativa para a escolha de nosso tema a ser estudado e pelo material que será produzido.

Milhares de imigrantes têm chegado ao Brasil nos últimos anos, e a rede pública de ensino não tem o suporte adequado para que o público jovem se instale na rede de educação. Neste artigo vamos trazer as principais concepções dentro do contexto de L2 que vão apoiar a nossa unidade produzida, e as abordagens e questões que precisam ser levantadas nessas circunstâncias.

O PSL possui uma vertente não muito explorada, que se trata do ensino e da importância no meio acadêmico que será tratada neste artigo de forma mais breve, porém, de forma relevante, pois dentro dessa vertente o multiculturalismo é bastante levantado.

> A cultura é um sistema compartilhado de valores, de representações e de ação: é a cultura que orienta a forma como agimos diante do mundo e dos acontecimentos. Porque se é verdade que todas as populações humanas pertencem a uma mesma espécie, também é verdadeiro o fato de elas se diferenciarem entre si 'por suas escolhas culturais, cada uma inventando soluções originais para os problemas que lhe são colocados' (Cuche 2002, pp. 10-11).[...] É uma produção histórica, uma construção discursiva. (MAHER, 2007)

Ao trazermos o Português para o contexto de ensino aprendizagem é essencial trazer a cultura brasileira, afinal, língua é cultura. Como aponta Candau(2008) "não é possível conceber uma experiência pedagógica 'desculturizada'". Entretanto, a cultura nativa do

[1] Graduanda do curso de licenciatura em letras PBSL da UnB, kamilakgdstrabalho@gmail.com.
[2] Graduanda do curso de licenciatura em letras PBSL da UnB, paulafreitas693@gmail.com.

falante não pode ser anulada, por isso vamos buscar interagir com as vivências do estudante, pois acreditamos que o ensino de uma língua não exclui a outra.

Procuramos adotar estratégias para promover o desenvolvimento lexical no ensino sistemático e intenso do vocabulário, pois corroboramos com os autores ser primordial, que "conhecimento lexical não corresponde àquilo que se dá, mas àquilo que fica. Quanto mais se der, mais poderá ficar" (Silva e Sá, 2004, p. 36).

Pensando assim, as crianças ao desenvolverem um vocabulário encontram-se, inicialmente, através da exploração de atividades lúdicas, pois se trata de uma fonte com vocabulário diversificado. Assim, quando surge uma palavra nova que as crianças desconhecem, o papel do educador é contextualizar a palavra desconhecida para desvendar o seu significado. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, brincando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Também é relevante quando tratamos da comunidade acadêmica e de pesquisa da área de PSL, considerando o pouco material produzido até a data atual, de tal modo que os falantes de português como segunda língua não são devidamente contemplados nos materiais didáticos.

Além de que aprender brincando com a criança ressignifica o sentido de tudo, explora suas potencialidades e, por certo, desenvolve-se a língua de uma maneira mais significativa, incluindo o estudante nas práticas sociais, sendo práticas culturais como as festividades juninas ou no cotidiano escolar.

Piaget (1998) diz que "a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa" (apud SÁ, 2011, p.79). Assim, é possível compreender que a ludicidade está presente em diversos momentos da vida da criança e, conforme Piaget (1998) menciona, é indispensável à prática educativa, pois não podemos separar algo tão essencial ao desenvolvimento do ser humano ainda infantil e no processo de aprendizagem.

Tendo o lúdico como seu aliado, o professor pode ser um mediador de conhecimentos para a criança, podendo criar uma situação onde há o estímulo pelo aprendizado, tanto por meio de jogos auxiliando nos conteúdos de atividades. Ou seja, através do lúdico pode-se criar maneiras de fazer as crianças compreenderem o meio em que vivem, as regras presentes na sociedade, exporem suas experiências, criarem interesses e ainda assim o professor pode ter uma meta de desenvolvimento com o lúdico.

1 Abordagens e métodos no ensino de L2

Apesar de utilizarmos de várias abordagens dentro do material, uma das principais abordagens apontadas é a comunicativa, que está inserida nas interações que os personagens fazem, nas atividades que contemplam os alunos como turma, nos jogos em que se pede para que seja feito em grupo, nos diálogos propostos e no léxico utilizado dentros dos enunciados e questões.

Para além da gramática e entrando no viés cultural, podemos destacar o multiculturalismo. O aluno precisa vivenciar e interagir com a cultura do Brasil e com as suas próprias culturas nativas. Por tal motivo, não há espaço para excluir nenhuma das ligações que o estudante tem com suas vivências. Dentro das perspectivas do âmbito do multiculturalismo, destacamos aqui a intercultural que "quer promover uma educação para o conhecimento do outro, para o diálogo entre os diferentes grupos sociais ou culturais"(CANDAU, 2008).

Segundo Chulata(2016), a memória linguística e cultural que não possui manutenção, corre o risco de ser apagada da mente do falante. E isso pode ser um fator para que o sentimento de pertencimento a uma língua seja perdido, causando possíveis princípios de detonadores de consciência de si e do outro. “Além de permitir a análise das próprias condições de sujeito linguístico inscrito em outro sistema simbólico.”(CHULATA, 2016)

Tais práticas interculturais são necessárias quando consideramos que o mundo se tornou um grande ambiente do multiculturalismo, no qual toda interação cultural é um espaço de ensino-aprendizagem para todos, adultos, jovens e crianças. Grande exemplo disso é o próprio Brasil, que é composto por uma base histórica multicultural bastante vívida.

Portanto, dentro de nossas unidades, buscamos em situações plausíveis e possíveis, trazer a cultura nativa do estudante à tona, nesse caso o espanhol, e os instigamos a trazer as vivências deles para a situação proposta, assim como mostra um recorte de uma atividade retirada de nossa unidade a seguir:

Figura 1: Atividade 15 Unidade “Minha Escola”
Fonte: Autoral

2 O lúdico dentro do contexto de L2

O papel que a L2 desempenha é auxiliar das relações sociais e culturais da criança, possibilitando um desenvolvimento intelectual mais sólido, através do aspecto cultural que a L2 possui, de forma a desenvolver as potencialidades individuais e ao mesmo tempo o trabalho coletivo. Isso implica o estímulo à autonomia do estudante, desenvolvendo o sentimento de segurança em relação às suas próprias capacidades.

O comportamento do professor pode influenciar positiva ou negativamente no desejo e na disposição do estudante de aprender e continuar aprendendo uma língua. Nesse contexto, o lúdico ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem de L2, principalmente para crianças.

O papel do lúdico na abordagem comunicativa é necessário, inicialmente, pois a língua é concebida como um processo criativo submetido a mecanismos internos. De uma forma geral, sem nos adentrarmos em concepções mais profundas a respeito, a ludicidade segundo Almeida(2009):

> “tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de

> psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório."

Por meio de uma aula lúdica, a criança passa a ser estimulada, tendo uma nova forma de ensino em seu aprendizado. Assim, a criatividade e a curiosidade das crianças estarão sendo bastante estimuladas, passando a desenvolver uma ótima capacidade de concentração. Para além das relações que o professor de L2.

> "O professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas."(ALMEIDA, 2009)

As atividades lúdicas dessa abordagem levam em conta a intenção de comunicação, tendo essa noção de ensino e aprendizagem, sendo:

> A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural,e com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade. (SANTOS, 2010)

Pensando assim, a utilização de diversos recursos didáticos explorados por ambas as unidades tem como proposta a mesclagem do ensino como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também como ferramentas fundamentais na formação do público alvo infantil. Assim, as atividades lúdicas no ensino de L2, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem.

3 Léxico e gramática na aprendizagem e ensino do Português do Brasil como L2

3.1 Relação léxico e aprendizagem e ensino

O léxico faz parte da vida cotidiana dos indivíduos e exerce uma das funções mais importantes para a nossa comunicação. O léxico é fundamental na aquisição e aprendizagem de uma língua, já que para conhecê-la de forma plena, "além de saber regras gramaticais, é necessário conhecer o conjunto de palavras da língua, de modo que saiba selecionar combinações sintático-lexicais possíveis de acordo com aspectos cultural, social e situacional". (MAIA-PIRES e VILARINHO, 2016, p. 331 - 332).

Deste modo, o léxico está apresentado de forma bastante destacada em nosso material, trazendo ilustrações e possíveis situações de uso, combinando fatores linguísticos, gramaticais com o léxico. As imagens a seguir são exemplos de atividades criadas em nossas unidades::

5 No texto, vimos alguns exemplos de comidas típicas na Festa Junina, complete a cruzadinha para conhecê-los e outros:

1. Milho estourado, também consumido quando vamos assistir um filme.

2. Doce de coco.

3. Doce de amendoim. Tem formato quadrado e duro.

4. Doce macio de amendoim.

5. Fruta com cobertura doce.

6. Principal fruto da festa junina assado na churrasqueira.

7. Prato cremoso feito com milho, leite e canela.

8. Bolo de milho, cozido e enrolado em folha de bananeira.

9. Líquido obtido pelo cozimento de carne, peixe, legumes e etc.

Se você estiver com a versão online ou quiser fazer esta atividade através do celular ou computador, aqui esta o link do jogo online!

https://learningapps.org/display?v=pkz0872p321

ou use o QR Code

Figura 2: Atividade 5 Unidade "Festa Junina"
Fonte: Autoral

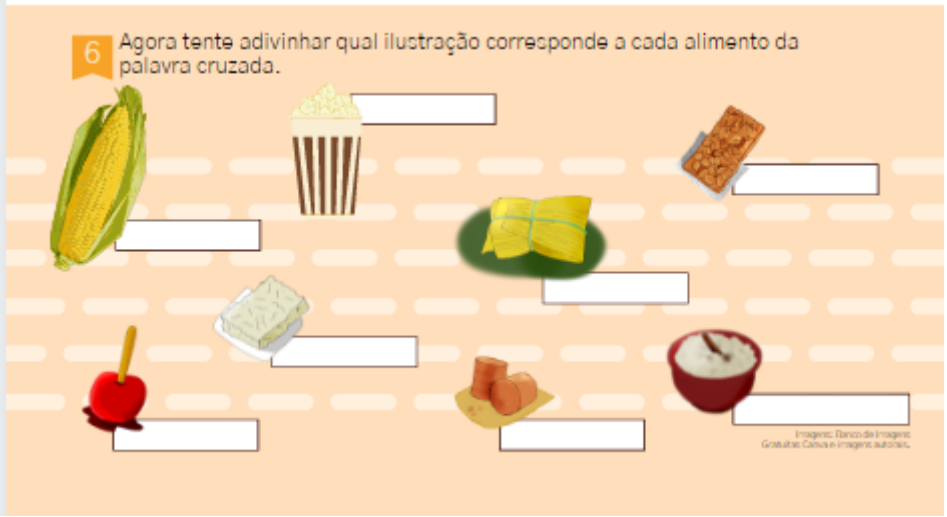


Figura 3: Atividade 5 Unidade ''Festa Junina"
Fonte: Autoral

3.2 Relação gramática, texto e ensino

Por muito tempo, os materiais didáticos traziam o texto apenas como pretexto para inserir o tópico gramatical proposto, de forma que importantes elementos linguísticos eram deixados para trás, o entendimento e interpretação dos textos também não eram explorados. Palavras isoladas dos textos apresentados eram colocadas dentro das atividades, e sabemos que as palavras não trabalham isoladamente.

Como aponta (ANTUNES, 2007):

> "É que não basta que as palavras questionadas sejam retiradas de um texto para que se tenha uma análise do texto. Se aquelas palavras não tivessem sido colhidas ao acaso, o resultado da análise seria o mesmo, pois não foi preciso ir ao poema para decidir sobre a natureza de uma palavra ou outra."

Antunes(2007) assinala que o texto é a única maneira em que a gramática se manifesta na língua, logo não há maneira de aprender a gramática de forma isolada.

É necessário que as propriedades pragmáticas que estão ligadas às palavras e às expressões presentes no texto estejam inseridas nas atividades gramaticais, trazendo questionamentos e quais efeitos a colocação delas no texto podem trazer.

4 Metodologia

Para a confecção deste trabalho, foi feita uma pesquisa diante do público alvo apresentado, infantil e a abordagem multiculturalista intercultural, já citada e conceituada nas seções anteriores, e dentros dessas concepções, trazemos nossas duas unidades didáticas "Festa Junina" e "Minha escola".

Tais unidades estão inseridas no projeto no qual iniciamos na Universidade de Brasília, "Português do Brasil Como Segunda Língua - L2 a estrangeiros, surdos e indígenas: UnB + SEEDF(Secretaria de Educação do Distrito Federal)", que busca trazer materiais didáticos para o público estrangeiro nas escolas públicas do DF. Previsão de término: outubro/2021.

Dessa forma os temas escolhidos estão em diálogo com um contexto de construção de saberes para uma criança, que se começa dentro de si para então expandir para o mundo. O tema da Festa Junina oferece um fator cultural muito marcante do Brasil e ao mesmo tempo é bastante atrativo para o público infantil. O segundo tema que aborda a escola, incorpora o contexto no qual as crianças vão ser inseridas no Brasil, e por isso dialoga bem com o público e traz temas essenciais para a experiência que elas vivem ou vão viver nas escolas.

Escolhemos trazer o material em formato ebook online, para que os alunos consigam acessar sem muitas complicações, evitando problemas com orçamento para impressão e deslocamento das unidades.

Ao trazermos atividades e estratégias comunicativas em nosso material, buscamos sempre dialogar com o aluno, trazendo muito mais que um material didático com comandos e tabelas, mas uma forma de construir o conhecimento na interação e na ludicidade.

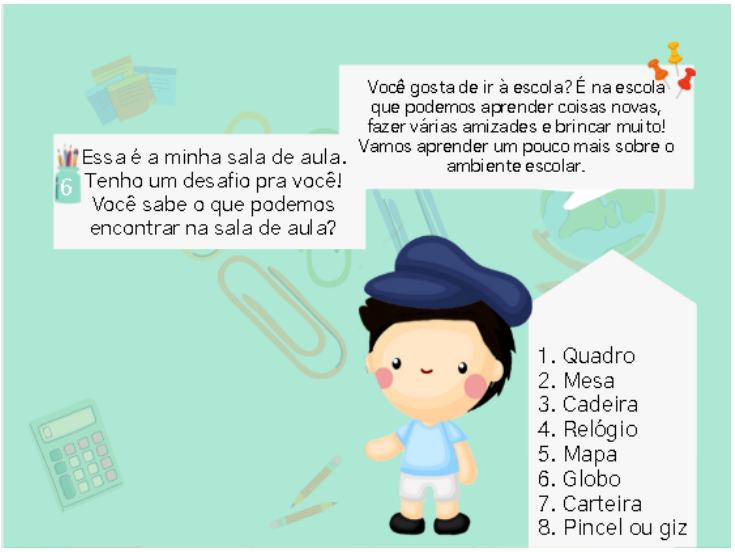


Figura 4: Recorte da atividade 6, Unidade ‘’Minha Escola”
Fonte: Autoral

Esta última foi uma abordagem bastante explorada em nosso material, no qual trouxemos jogos, atividades lúdicas, vídeos e canções que fizessem com que o aluno evitasse ao máximo, o caminho do bloqueio afetivo ou qualquer tipo de distanciamento pelo ensino aprendizagem com a língua portuguesa.

Ao trazer atividades lúdicas e jogos, buscamos colocar maneiras que eles pudessem interagir sem o material impresso ou uma versão online da atividade pelo site gratuito “Learning apps”, no qual é possível criar jogos de finalidade educacional. As versões online estão disponibilizadas através de hiperlinks e QR Codes.

Para confecção utilizamos de programas e site de edição de imagens gratuitos, “Pixrl E”, “Paint 3D” e como ferramenta principal de montagem e diagramação, o site também gratuito “Canva”. Tal escolha se deu pela familiaridade que já tínhamos com a plataforma, a acessibilidade e o fácil manuseio. Incluso a esse site também há o Banco de Imagens Gratuito Canva, que foi incluído nas unidades, juntamente com imagens de licença gratuitas dos sites/banco de imagens Freepik e Pixabay.

Dentro da perspectiva comunicativa, nas unidades, trazemos dois personagens que conversam com os estudantes durante todo o percurso das atividades, construindo uma linearidade de “história”. Inserindo situações da vida dos personagens dentro dos textos e das atividades propostas.

Nossa produção está ligada a outras unidades que precedem nossas unidades, logo, alguns fatores e elementos linguísticos são apenas revisados, pois já foram abordados de forma mais aprofundada. Assim, nos empenhamos para trazer tal conteúdo ou tema de forma que ele revisasse e aprendesse algo a mais durante aquela unidade e em outros contextos. Tal medida foi tomada também para que os elementos gramaticais presentes nos textos apresentados não fossem “desperdiçados”, desta maneira, esses conhecimentos foram reaproveitados.

Os textos escolhidos para cada unidade tiveram pesquisas distintas, para a unidade de Festa Junina o objetivo estava em apresentar a festa e os diversos costumes que cada região brasileira para esse evento, logo, fizemos uma pesquisa em sites que poderiam nos informar de forma mais completa e fiel. Tais textos foram adaptados a uma linguagem acessível para

falantes de L2 e para crianças. Já na unidade Minha Escola, focamos nossa pesquisa em textos que se aproximassem da realidade dos alunos, já que a escola é a porta para muitos outros conhecimentos, dessa forma foram selecionados textos já produzidos para o público infantil, tais textos precisaram de poucas adaptações. Em todos esses casos, demos prioridade a textos curtos/médios.

Em relação a diagramação do material, procuramos deixar as páginas sem poluição de informações, com o objetivo de obter uma melhor e mais limpa comunicação de ideias. Para textos obrigatoriamente longos, o dividimos de maneira que não parecessem tão grandes.

Buscamos deixar material colorido e dialogável com o público, ou seja, utilizamos ilustrações na maior parte das unidades, escolhendo usar imagens reais apenas em último caso. Até a data de produção, o projeto no qual as unidades se encontram não possui um investimento oficial, portanto as ilustrações utilizadas são de licença comercial gratuita de bancos gratuitos e ilustrações autorais feitas com os programas já citados nesta seção. As cores utilizadas são definidas em duas situações, a primeira diz respeito a se tratarem de cores convidativas ao público infantil e também fazem parte do livro que está sendo produzido para o projeto "Português do Brasil Como Segunda Língua - L2 a estrangeiros, surdos e indígenas: UnB + SEEDF(Secretaria de Educação do Distrito Federal)", no qual cada unidade terá uma cor padrão de identificação.

5 Resultado

Durante o processo de produção desses materiais didáticos, foi proposto que fosse feito a aplicação com alunos que iríamos ter contato na docência do Estágio Supervisionado 2 em Português do Brasil como Segunda Língua, porém o momento pandêmico em que atualmente(2021) nos encontramos, dificultou essa estratégia, fazendo com que não tivéssemos contato com o público alvo em que o nosso material é destinado.

Um dos alunos em que tivemos contato, apesar de não ser o público alvo do material produzido, demonstrou interesse em elementos que tratamos na Unidade "Minha Escola", deste modo, tivemos a oportunidade de aplicar parte de uma atividade em sala de aula(online), destinada para um objetivo específico, o conhecimento das disciplinas escolares em português, os colaboradores da escola e Festa Junina no Brasil.

Dentro de sala de aula, o estudante demonstrou bastante interesse e conseguiu assimilar bem o conteúdo apresentado dentro das 3(três) atividades, diante da execução dele após a explicação. Sendo também uma ótima oportunidade para ele explanar sobre essas vivências no país de origem dele (Venezuela).

Considerações finais

O presente trabalho nos deu a oportunidade de observar com mais atenção um público que não tivemos a oportunidade de trabalhar de perto antes, e em contrapartida os hispano falantes, no contexto atual, são um público bastante necessitado no Brasil.

Essa visão foi ampliada tanto pela situação frágil na qual eles se encontram quanto pelas abordagens que tivemos que estudar e pesquisar sobre para assim formular unidades adequadas ao público infantil.

E considerando que tais unidades são componentes de um projeto que pode se tornar muito maior, nos fez trazer um empenho diferenciado do que o vivenciado dentro da universidade, sendo bastante gratificante para a nossa formação docente.

Nosso material teve contribuição de algumas principais abordagens, porém muitas das atividades possuem constituintes de inúmeras teorias de ensino aprendizagem, a comunicativa, a estruturalista e a sociointeracionista. Sendo isso uma grande verificação de todo o curso que vivenciamos, no qual essas abordagens sempre foram tratadas como complementares, onde os materiais produzidos passeiam por todas as teorias, cada uma sendo utilizada para objetivos específicos.

O caminho trilhado até aqui confirma um grande apanhado de nossa graduação, tudo aplicado em um só material e experiência, diante de várias abordagens já conhecidas e novas, nos vemos iniciando um novo caminho no ensino de L2.

Referências

ALMEIDA, Anne. **Recreação - Ludicidade como instrumento pedagógico.** Cooperativa do Fitness. Belo Horizonte, Minas Gerais. 2009. Disponível em: https://www.cdof.com.br/recrea22.htm Acesso em: 19/05/2021.

ANTUNES, Irandé. **Uma análise da gramática muito aquém do texto.** Uma análise além da gramática. Editorial Parábola. 2007

CANDAU, Vera Maria. Multiculturalismo e educação: desafios para a prática pedagógica. *In:* MOREIRA, A. F.; CANDAU, V. M.(Orgs.) **Multiculturalismo: diferenças culturais e práticas pedagógicas.** Petrópolis, RJ. Vozes, 2008.

CHULATA, K. A**. Manutenção de línguas de herança.** LINCOOL – Língua e cultura, a revista eletrônica do PLH, n° 1, Brasil em mente, 2016.

MAHER, Terezinha M. A educação do entorno para a interculturalidade e o plurilinguismo. *In:* KLEIMAN, A. B.; CAVALVANTI, M. C. (Orgs.). **Linguística Aplicada: suas faces e interfaces.** Campinas, SP: Mercado de Letras, 2007.

MAIA-PIRES, F. O; VILARINHO, M. M. O. ***O dicionário e as práticas pedagógicas.*** Revista GTLex, Uberlândia, vol. 1, n.2, p. 326-344, 2016.

PIAGET, J**. A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

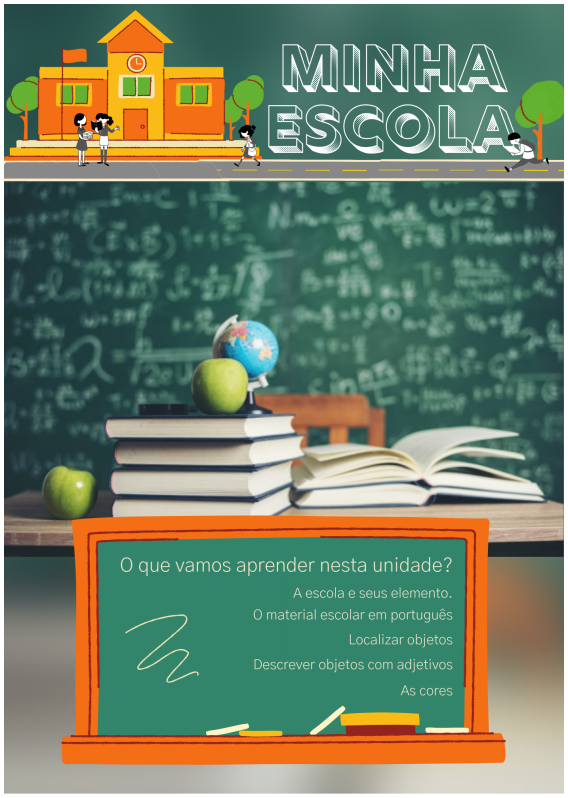
SÁ, Raquel Stela de. **O lúdico e a brincadeira na educação da infância:** livro didático. 1ª ed. Palhoça: UnisulVirtual, 2011.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** Monografia de Especialização. Universidade de Santa Maria. Rio Grande do Sul. 2010

SILVA, M., & SÁ, C. M. **Pelo fato do João estar a mentir não significa que o João é mentiroso: algumas reflexões sobre o ensino do vocabulário.** In M. H. Araújo e Sá. M. H. Ançã & A. Moreira (coord.), ***Transversalidades em Didática das Línguas.*** (pp. 29-40). Aveiro: Universidade de Aveiro. 2004

ANEXOS

Anexo 1 - Capa da Unidade “Minha Escola”



Anexo 2 - Capa da Unidade “Festa Junina”