



PRODUÇÃO DE MATERIAL LÚDICO PARA AULAS REMOTAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DURANTE O ENSINO BILÍNGUE.

Ednny Kelly de Almeida Sales¹

Resumo

Este trabalho visa relatar as experiências de elaboração de material didático lúdico para as aulas remotas, realizadas devido à pandemia do COVID-19, em turmas da Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental, para o ensino de Língua Inglesa em uma rede escolar privada em Natal/RN. Os professores, junto a equipe pedagógica, vêm desenvolvendo materiais didáticos, sendo aqui expostos os recursos utilizados nas produções e edições de videoaulas, a partir da aplicação de um questionário destinado a conhecer esses aspectos, que culminou no entendimento de conceitos e na oralização de vocabulário rotineiro e produção de frases por parte dos alunos em momentos síncronos e assíncronos.

Palavras Chave: Ensino remoto. Material didático. Língua Inglesa. Educação infantil.

INTRODUÇÃO

O ano letivo de 2020, com a propagação do SARS-CoV-2, está marcado por inovações, desafiando docentes nas preparações de aulas. Assim, com o intuito de refletir sobre o ensino bilíngue infantil, são plausíveis ponderações sobre a aquisição de uma língua adicional, considerando o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino remoto.

Ellis (1997) explica que a aquisição de línguas envolve tipos de aprendizagens distintas, porém existem alguns aspectos da língua que facilitam tal aquisição, como o uso de expressões e regras do sistema linguístico expostas aos aprendizes. A aquisição de uma língua estrangeira é reflexo de um sistema mental referente ao conhecimento da língua chamado de interlinguagem, um sistema de transição desenvolvido pelo aluno durante a assimilação da língua adicional, que recebe reflexos da língua mãe como regras gramaticais, assim, tais aspectos devem ser reforçados durante o ensino remoto.

¹ PPGITE | UFRN | ednnyales@gmail.com



As crianças estão sendo expostas a outro idioma a partir de aulas síncronas e assíncronas e, sendo a ludicidade essencial na infância, busca-se, relatar a experiência de produção de materiais didáticos no ensino remoto para o ensino de Língua Inglesa, de forma a estimular a participação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Almeida e Valente (2011) destacam que o uso das TDIC na educação contribui na construção do conhecimento, influencia nossa comunicação, forma de expressão, e a maneira a qual transformamos o mundo e produzimos para a sociedade, assim, a tecnologia passa a colaborar para a o desenvolvimento social e crítico do indivíduo.

Contudo, o estudo apresenta o uso de materiais produzidos pelos professores utilizando seus recursos tecnológicos, na educação bilíngue remota, adaptando os materiais escolares. É sugerido o uso de videoaulas e encontros virtuais para facilitar a aquisição do idioma e o desenvolvimento cognitivo a partir de gestos, canções e jogos que podem contribuir para a aquisição da língua, no crescimento cultural e no desenvolvimento de habilidades diversas.

Em relação ao uso de tecnologias pelos alunos e professores, Almeida e Valente (2011, p. 27) afirmam que:

Os alunos se apropriam das tecnologias e convivem harmoniosamente com o mundo digital de modo mais confortável que os educadores (professores, gestores, especialistas em educação), muitos dos quais se mostram inseguros em relação a essas tecnologias e demonstram pouco interesse em incorporá-las ao currículo e à prática pedagógica.

É visto que as crianças se adequam rapidamente as tecnologias e que normalmente são os professores que não usam a tecnologia adequadamente, muitas vezes a atividade torna a aula desinteressante ou descontextualizada, e a insegurança quanto às ferramentas faz com que os docentes não se interessem em incorporá-las ao currículo.

Então, buscando tornar o aprendizado de língua estrangeira mais prazeroso e eficaz em um contexto inicial de escolarização, considerando as tecnologias, buscamos conhecer as fragilidades e os pontos fortes das produções dos professores para partilhar resultados positivos e sugerir soluções.



METODOLOGIA

O presente projeto almeja expor o uso de propostas tecnológicas em sequências didáticas que contribuam para o processo de ensino de Inglês na infância, e para tal, iremos considerar o programa bilíngue de uma rede escolar privada de Natal/RN, pautada na Pedagogia de projetos. Atualmente o complexo de ensino possui 273 alunos matriculados na Educação Infantil e 1º ano, compreendendo crianças de 2 a 6 anos de idade, com acesso ao ensino remoto.

Contudo, foi elaborada, para 10 professores do programa analisado, uma pesquisa com base nas aulas que estão sendo produzidas. A organização das aulas por estes docentes acontece mensalmente, a partir de um tema integrador anual, com subtemas mensais considerando a faixa etária dos discentes.

Algumas perguntas guiaram o desenvolvimento dos planos para as aulas remotas: Q1 - Quais estratégias didáticas e tecnológicas podem ser utilizadas no ensino infantil? Q2 - Como avaliar a aprendizagem dos alunos? Com isso, foram desenvolvidos materiais didáticos lúdicos para momentos síncronos e assíncronos. Assim, após análise do que era almejado oferecer remotamente, o planejamento foi organizado em 4 etapas: i) Adaptar os projetos ao ensino remoto; ii) Desenvolver sequências didáticas; iii) Produzir videoaulas/materiais de apoio e; iv) Estimular a participação dos alunos com diálogos e atividades.

A adaptação dos projetos ao ensino remoto aconteceu a partir do compartilhamento e produção conjunta pelos docentes, de arquivos no *Google Drive*, moldando-os para sequências didáticas com direcionamentos a serem realizados em casa pelos alunos com auxílio dos responsáveis. Assim, foram elaborados videoaulas e materiais de apoio considerando livros, que foram digitalizados, recursos manipuláveis para apresentação nas videoaulas ou interações pelo *Google Meet*, uso de plataformas *online* para exibição de *videoclipes*, e realização de jogos orais de modo a estimular os alunos a dialogarem, a partir do contato com expressões e regras do sistema linguístico.

Na sequência didática é apresentado o tema da aula e o material necessário para o registro durante o momento síncrono ou assíncrono, são apresentados os campos de experiências, e os objetivos de aprendizagem e



desenvolvimento para cada momento proposto, bem como o tempo estimado para cada atividade. A aula inicia com a rotina, logo após a rotina é inserido o vocabulário e para isso são utilizados recursos lúdicos como canções e jogos.

O planejamento das aulas foi pensado em dar continuidade a uma prática já presente no cotidiano dos educandos. Com o tempo reduzido de aula, os docentes buscaram simplificar suas estratégias, apresentando rotinas já estabelecidas com questionamentos sobre o clima, sentimentos e outros aspectos já estabelecidos nas aulas presenciais, dando continuidade à dinâmica de sala de aula, iniciando os momentos de interação partindo de um “lugar comum”, conhecido pelos estudantes.

De acordo com Silva et al. (2018) quando o docente observa as necessidades dos alunos, consegue construir materiais específicos, adequando-os ao contexto em que se situa possibilitando um ganho de aprendizagem. Com este pensamento, as aulas síncronas possibilitaram entender as necessidades dos discentes, servindo como base para a organização das aulas seguintes.

Assim, buscou-se inserir em momentos remotos diversas possibilidades de ensino, as quais os alunos não fossem apenas receptores de informações e pudessem realizar comandos, desenvolver *crafts*, socializar e oralizar. Dessa forma, tendo como foco uma forma mais eficaz de se promover a prática oral em um contexto escolar, é necessário que o professor de acordo com Silva et al. (2018, p. 907) “pense em ferramentas que possuam amplas possibilidades de uso, tornando versáteis seus contextos de aprendizagem”.

Segundo o Manual da Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), o tempo de exposição às telas por crianças da educação infantil, deve ser limitado ao máximo de 1 hora/dia, com supervisão dos responsáveis, assim, o tempo de atividades educacionais deve ser organizado para não sobrecarregar o aluno. Foi considerado, então, as demais atividades remotas (aula de música, artes etc.) adequando as aulas de inglês, que presencialmente era de 1 hora diária.

Aos pais são enviados, recursos multimidiáticos como: links para vídeos com músicas no idioma-alvo; com contação de histórias; slides com imagens e explicações; e jogos, para o desenvolvimento de habilidades. Em outros momentos, também são propostas interações virtuais para a apresentação de



vocabulário e realização de atividades orais. Esses materiais são pensados e desenvolvidos pelos professores, que estão em constante apropriação dos recursos e analisando o feedback de pais e responsáveis. Os Estágios I, II, III e IV realizam uma aula síncrona semanalmente de 10 minutos e recebem dois videoaulas na semana, de aproximadamente 10 minutos cada, já os Estágios V e 1º ano participam de aulas síncronas diariamente, e recebem uma videoaula na semana de aproximadamente 10 minutos.

Por fim, a pesquisa aplicada buscou conhecer quais materiais são utilizados nas produções de instrumentos didáticos, e quais as impressões dos docentes em relação aos recursos tecnológicos empregados, pois o ensino buscou integrar a escola com as tecnologias disponíveis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Buscou-se entender a relação entre tecnologias e docentes de Língua Inglesa a partir de preparações de atividades lúdicas como recursos facilitadores no ensino e na aprendizagem de Inglês. Quando questionados sobre os programas para edição de vídeos, os entrevistados responderam que editam os vídeos com recursos gratuitos: *InShot*, *Zoom*, *YouCut*, *Vegas* e *Movie Maker*. Sobre a implantação das aulas remotas, em relação as dificuldades ao produzir materiais para suas aulas, 80% dos entrevistados responderam que inicialmente apresentaram dificuldades, justificadas pela falta de contato físico com os alunos. A falta de equipamentos e materiais lúdicos para exibição também foram citados pelos professores.

Os professores expuseram que seus vídeos contam com artifícios que fornecem linguagem verbal, não-verbal, efeitos sonoros, etc. que auxiliam na compreensão dos objetivos da aula de forma lúdica. Evidenciaram em sua maioria que os programas utilizados são fáceis de usar e que hoje estão familiarizados. 50% dos entrevistados acreditam que é possível abordar o idioma proposto de forma satisfatória utilizando os materiais produzidos, já a outra metade ainda busca outros recursos para tornar suas aulas mais atrativas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação bilíngue infantil cresce a cada dia e exige estratégias adequadas à idade do sujeito possibilitando seu desenvolvimento cognitivo a partir de atividades interdisciplinares remetendo o uso do idioma. Na atualidade, a necessidade de uso das TDIC nos processos de ensino e aprendizagem impulsionou os professores a buscarem novos materiais para suas aulas. É visto que, inicialmente, os docentes foram surpreendidos com as aulas remotas, e a produção de videoaulas, *slides* e o uso de outras ferramentas digitais para crianças tão pequenas os assustaram. Com a extensão do período de isolamento, percebe-se a partir da pesquisa que os professores estão mais seguros e ágeis no desenvolvimento de recursos lúdicos para seu público.

A pesquisa mostrou que os docentes editam os vídeos, usam recursos visuais e fazem o uso de uma rotina, assim como utilizam a linguagem corporal, músicas, material concreto, jogos e brincadeiras, respondendo a Questão de pesquisa 1. Como resposta a Questão de pesquisa 2, os registros realizados pelos alunos (desenhos e *crafts*) evidenciam a compreensão do que foi abordado na aula, sendo uma forma significativa de avaliar a aprendizagem neste contexto.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando.

Tecnologias e Currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.

ELLIS, Rod. **Second language acquisition.**Oxford: OUP, 1997.

SBP. Departamentos Científicos de Pediatria do Desenvolvimento e

Comportamento e de Saúde Escolar da SBP. Manual de Orientação da SBP:

Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas - 2019. Disponível em

<[https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf)

[_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf)> Acesso em 21 Abr 2020.



SILVA, C. M. R; FILHO, J. A. C; FREIRE, R. S. Instagram e educação: a aprendizagem significativa de língua estrangeira em contextos não-formais de ensino. **Anais dos Workshops do VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (WCBIE 2018)**. 2018.