

Ivan Vale de Sousa
(Organizador)

Letras, Linguística e Artes: Perspectivas Críticas e Teóricas 2

Atena
Editora
Ano 2019

Ivan Vale de Sousa
(Organizador)

Letras, Linguística e Artes: Perspectivas
Críticas e Teóricas 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.ª Dr.ª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
L649	Letras, linguística e artes: perspectivas críticas e teóricas 2 [recurso eletrônico] / Organizador Ivan Vale de Sousa. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Letras, Linguística e Artes: Perspectivas Críticas e Teóricas; v. 2) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-378-1 DOI 10.22533/at.ed.781190506 1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. 2. Artes. 3. Letras. 4. Linguística. I. Sousa, Ivan Vale de. II. Série. CDD 407
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Uma grande partilha de saberes é revelada neste livro aos diversos leitores e interlocutores desta obra. Todos os trabalhos que dão forma a este livro partem de correntes teóricas e práticas em que os autores se identificam, além disso, esta coletânea revela e mostra como as múltiplas motivações cooperam para a ampliação dos conhecimentos a serem adquiridos pelos sujeitos que aceitam o desafio de desbravar cada estética e poética textual.

Neste segundo volume da coletânea, a diversidade de temas tratados insere-se na tríade: *letras, linguística e artes*. São tratados neste livro quarenta e um trabalhos de variados autores que admitem a necessidade de realização e amostragem da pesquisa científica, porque mesmo alguns dizendo que no Brasil não se produzem conhecimentos, mostramos que produzimos sim, produzimos muita ciência.

No primeiro capítulo, os autores demonstram a importância cultural imaterial existente nos mitos e lendas da cidade de Barreirinhas, Estado do Maranhão. No segundo capítulo, alguns resultados são apresentados sobre a realização do procedimento sequência didática a partir de um gênero textual. No terceiro capítulo são compreendidos os diversos aspectos na obtenção das noções gerais do processo administrativo fiscal.

No quarto capítulo, os autores problematizam reflexões sobre as polêmicas existentes entre os conceitos de normalidade e anormalidade. No quinto capítulo, a autora analisa o conto *A Igreja do Diabo*, de Machado de Assis, sob o viés do Discurso Religioso. No sexto capítulo há uma exposição de uma pesquisa cujo tema foi a aprendizagem da língua inglesa com o uso de jogos pedagógicos como estratégias de motivação para o aluno aprender um idioma estrangeiro.

No sétimo capítulo, os autores relatam uma experiência desenvolvida no Ensino Médio Integrado do Campus Paraíso do Tocantins, do Instituto Federal do Tocantins. No oitavo capítulo o ensino de língua inglesa para crianças é tomado como ponto de reflexão. No nono capítulo, a autora apresenta resultados parciais de entrevistas referentes ao ensino de língua italiana para a terceira idade.

No décimo capítulo, os autores relatam algumas experiências vividas durante um projeto de ensino de língua italiana voltado ao público infantil. No décimo primeiro capítulo, as autoras apresentam os aspectos referentes ao funcionamento do cérebro humano no ato de ler e os aspectos cognitivos envolvidos na leitura. No décimo segundo capítulo, a autora analisa como os discursos médicos sobre a loucura e as instituições estatais à enfermidade psíquica se destoam da descrição dos internos a respeito da experiência da insanidade e com o respectivo aparato clínico e institucional.

No décimo terceiro capítulo, as autoras discutem a inclusão do internetês como prática escolar em uma tentativa de aproximação do ensino da língua portuguesa com a realidade dos alunos. O autor do décimo quarto capítulo apresenta e sugere algumas estratégias de ensino no contexto da Educação de Jovens e Adultos, reiterando que

não devem ser seguidas como fórmulas infalíveis, mas como formas de problematizar as práticas de professores. No décimo quinto capítulo é discorrido sobre a conceituação de reificação do sujeito, concebida pelo filósofo alemão Axel Honneth.

No décimo sexto capítulo, os autores discutem como o Programa Inglês sem Fronteiras, na Universidade Federal de Sergipe tem contribuído para a formação de professores de língua inglesa. No décimo sétimo capítulo, as autoras sistematizam as relações musicais e sociais de um grupo de jovens no decorrer de encontros de musicoterapia, utilizando-se da pesquisa qualitativa. No décimo oitavo capítulo, as autoras analisam e investigam os efeitos de sentidos dos discursos sobre a inclusão do sujeito surdo no ensino regular.

No décimo nono capítulo é discutido a subutilização do texto poético em salas de aula do Ensino Fundamental. No vigésimo capítulo, as autoras apresentam uma análise sobre a organização pedagógica do trabalho com Educação Física na Educação Infantil do Campo, identificando o lugar que ocupam os jogos e as brincadeiras no universo escolar das crianças do campo. No vigésimo primeiro capítulo, o autor averigua a incidência de textos sagrados das tradições monoteístas do Judaísmo, do Cristianismo e do Islamismo no romance *Lavoura Arcaica*, de Raduan Nassar.

No vigésimo segundo capítulo são propostas algumas reflexões sobre a atuação do psicólogo dentro do universo escolar. No vigésimo terceiro capítulo, os autores estabelecem ligação entre a arte urbana e o geoprocessamento, com a finalidade de explorar a pluralidade de leituras do espaço urbano do município do Rio Grande – RS. No vigésimo quarto, a autora reflete sobre o trabalho com a produção, correção e reescrita textual, decorrente de um processo de Formação Continuada de ações colaborativas promovidas pela pesquisadora.

No vigésimo quinto capítulo, a autora apresenta resultados de uma pesquisa que problematiza a maneira como uma coletânea de material didático de língua inglesa para o ensino médio é investigada. No vigésimo sexto capítulo, a autora explora o possível auxílio que os dicionários de sinônimos poderiam oferecer a estudantes de espanhol de níveis mais avançados que necessitam executar tarefas pedagógicas de produção. No vigésimo sétimo capítulo um projeto de extensão e todas as suas etapas são apresentados pelas autoras.

No vigésimo oitavo capítulo, as autoras refletem as relações entre linguagem e poder por meio de análises de posicionamentos dos internautas em notícias veiculadas em sites e postagens em mídias sociais que mostrem a influência do uso da norma culta e debates sobre a língua. No vigésimo nono capítulo, a autora problematiza a representação sobre o indígena como cultura minoritária constituída pela esfera jurídico-administrativa cujo eco discursivo repercute na esfera educacional brasileira. No trigésimo capítulo, os autores discorrem sobre as noções de sentidos no Curso de Linguística Geral, de Ferdinand de Saussure, abordando questões de sentido e referência de um sistema linguístico.

No trigésimo primeiro capítulo, a autora desenvolve a ação pedagógica adotando

uma postura interdisciplinar e de trabalho em equipe, construindo competências e saberes educacionais, além de colaborar com a formação musical dos integrantes do grupo. No trigésimo segundo capítulo, os autores estudam o sofrimento amoroso e a afinidade do amor nas canções brasileiras passionais separando-as em duas subcategorias. No trigésimo terceiro capítulo, os autores colocam em discussão a linguagem audiovisual da série animada estadunidense de humor *South Park*, no tratamento da religião islâmica como forma de desobediência e resistência ao chamado radicalismo religioso do grupo Estado Islâmico.

No trigésimo quarto capítulo, os autores propõem uma nova sequência didática para trabalhar o gênero textual cardápio nas aulas de língua inglesa. No trigésimo quinto capítulo, os autores apresentam uma leitura do romance juvenil *O Fazedor de Velhos*, de Rodrigo Lacerda, alisando os elementos estruturais da narrativa, como a configuração da personagem principal, do espaço e do narrador. No trigésimo sexto capítulo, os autores investigam o romance *Rua do Siriri*, de Amando Fontes, com a finalidade de elucidar como as mulheres viviam durante o período histórico discutido no texto literário.

No trigésimo sétimo capítulo, as autoras investigam os estereótipos veiculados pelo discurso midiático referente à ocupação da mesa do senado durante a Reforma Trabalhista, 2017. No trigésimo oitavo capítulo, a autora verifica como os livros didáticos de Língua Portuguesa do segundo ciclo dos anos iniciais do ensino fundamental indicados pelo Ministério da Educação, por meio do Plano Nacional do Livro Didático, 2016, apresentam e exploram a variação linguística. No trigésimo nono capítulo, a autora apresenta um estudo investigativo à luz dos vínculos linguístico-culturais e identitários de professores de língua inglesa.

No quadragésimo capítulo, a autora analisa a natureza de contexto a partir de dados obtidos em grupos de leitura compartilhada sob uma perspectiva ecológica. E, por fim, no quadragésimo primeiro capítulo, o contexto da Educação Infantil na relação com a formação de professores representa o foco de discussão, partindo, sobretudo da cultura corporal nesse contexto de ensino.

Desejamos aos leitores um proveitoso passeio pelas reflexões inseridas em cada capítulo e que as teorias e as práticas sejam capazes de problematizar a construção de novos conhecimentos aos interlocutores que queiram desvendar esta coletânea.

Ivan Vale de Sousa

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
MEMORIA CULTURAL: OS MITOS E AS LENDAS QUE ENCANTAM A COMUNIDADE E VISITANTES DE BARREIRINHAS – MA	
Fernanda Carvalho Brito	
Monique de Oliveira Serra	
Michelle de Sousa Bahury	
Luciano Torres Tricário	
DOI 10.22533/at.ed.7811905061	
CAPÍTULO 2	13
MINHA TERRA TEM HISTÓRIAS-O GÊNERO CORDEL NO ALEGRE	
Aleide Josse Rodrigues Ataide Costa	
Rosilene Alves de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.7811905062	
CAPÍTULO 3	28
NOÇÕES GERAIS DO PROCESSO ADMINISTRATIVO FISCAL	
Marina de Alcântara Alencar	
Priscila Francisco da Silva	
Marcondes da Silveira Figueiredo Junior	
DOI 10.22533/at.ed.7811905063	
CAPÍTULO 4	36
NORMALIDADE E ANORMALIDADE	
DISCUTINDO ENQUADRAMENTOS COMPORTAMENTAIS	
Paulo de Tasso M. de Alexandria Junior	
Jéssica Gontijo Nunes	
Juliane Hirosse Malizia	
Mariana Araújo Bichuete Cavalcante	
Millais Lariny Soares Rippel	
DOI 10.22533/at.ed.7811905064	
CAPÍTULO 5	52
O DISCURSO RELIGIOSO NO CONTO A IGREJA DO DIABO, DE MACHADO DE ASSIS: INTERTEXTUALIDADE ENTRE BÍBLIA E LITERATURA	
Priscilla Cruz Delfino	
DOI 10.22533/at.ed.7811905065	
CAPÍTULO 6	69
O ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DE JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA ESTRATÉGIA PARA O ENVOLVIMENTO ATIVO DO ALUNO COM A APRENDIZAGEM DE UM NOVO IDIOMA	
Claudecy Campos Nunes	
DOI 10.22533/at.ed.7811905066	

CAPÍTULO 7	85
O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA DE FORMA INTERDISCIPLINAR, INTERCULTURAL E LÚDICA: ESPANGLISH, UM EXEMPLO DE INOVAÇÃO	
Graziani França Claudino de Anicézio Márcia Sepúlveda do Vale Roberto Lima Sales	
DOI 10.22533/at.ed.7811905067	
CAPÍTULO 8	95
O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS NO PIBID: APRENDIZADOS E EXPERIÊNCIAS	
Anna Clara de Oliveira Carling Riscieli Dallagnol	
DOI 10.22533/at.ed.7811905068	
CAPÍTULO 9	104
O ENSINO DE LÍNGUA ITALIANA PARA A TERCEIRA IDADE	
Wânia Cristiane Beloni	
DOI 10.22533/at.ed.7811905069	
CAPÍTULO 10	115
O ENSINO DE LÍNGUA ITALIANA PARA CRIANÇAS	
Alessandra Camila Santi Guarda Gabriel Bonatto Roani Wânia Cristiane Beloni	
DOI 10.22533/at.ed.78119050610	
CAPÍTULO 11	125
O FUNCIONAMENTO DO CÉREBRO E OS PROCESSOS COGNITIVOS ENVOLVIDOS NO ATO DE LER NUMA PERSPECTIVA DA NEUROCIÊNCIA	
Silvana Lúcia Costabeber Guerino Janaína Pereira Pretto Carlesso	
DOI 10.22533/at.ed.78119050611	
CAPÍTULO 12	132
O HOSPÍCIO EM DISPUTA: O DISCURSO MÉDICO E A LITERATURA BARRETEANA	
Roberta Teixeira Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.78119050612	
CAPÍTULO 13	147
O INTERNETÊS NA ESCOLA	
Lidiane da Silva Alves Marta Marte Guedes	
DOI 10.22533/at.ed.78119050613	
CAPÍTULO 14	155
ESTRATÉGIAS DE ENSINO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	
Ivan Vale de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.78119050614	

CAPÍTULO 15	164
O NÃO RECONHECIMENTO DO OUTRO E A EDUCAÇÃO: A REIFICAÇÃO DE AXEL HONNETH	
Caroline Mitidieri Selvero	
DOI 10.22533/at.ed.78119050615	
CAPÍTULO 16	175
O PROGRAMA INGLÊS SEM FRONTEIRAS E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE INGLÊS: LEGISLAÇÃO E PERCEPÇÕES	
Luana Inês Alves Santos	
Sérgio Murilo Fontes de Oliveira Filho	
DOI 10.22533/at.ed.78119050616	
CAPÍTULO 17	181
O QUE EXPRESSAM OS JOVENS QUANDO CRIAM MÚSICA: A MUSICOTERAPIA MEDIANDO INTERAÇÕES	
Neide A. Silva Gomes	
Rosemyriam Cunha	
DOI 10.22533/at.ed.78119050617	
CAPÍTULO 18	195
O SUJEITO SURDO NO ENSINO REGULAR: ANÁLISE DOS DISCURSOS DA LEI 10.436 E DE PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO	
Maria Andreia Lopes da Silva	
Marilza Nunes de A. Nascimento	
Claudete Cameschi de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.78119050618	
CAPÍTULO 19	205
O TEXTO POÉTICO EM SALA DE AULA: ESSE BEM INCOMPREENSÍVEL	
Valdenides Cabral de Araújo Dias	
DOI 10.22533/at.ed.78119050619	
CAPÍTULO 20	218
O TRABALHO PEDAGÓGICO COM JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DO CAMPO	
Elizabeth Pereira Barbosa	
Luciana Freitas de Oliveira Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.78119050620	
CAPÍTULO 21	230
OS PALIMPSESTOS SAGRADOS DA <i>LAVOURA ARCAICA</i>	
Raphael Bessa Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050621	
CAPÍTULO 22	243
PENSANDO O FAZER DA PSICOLOGIA NO AMBIENTE ESCOLAR	
Luiza Bäumer Mendes	
Marcele Pereira da Rosa Zucolotto	
DOI 10.22533/at.ed.78119050622	

CAPÍTULO 23	249
POÉTICAS URBANAS: CARTOGRAFIA DE GRAFFITI EM RIO GRANDE/RS	
Bianca de Oliveira Lempek De-Zotti	
Christiano Piccioni Toralles	
Raquel Andrade Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050623	
CAPÍTULO 24	262
PRÁTICAS DIALÓGICAS DE LINGUAGEM: REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO EM SALA DE AULA COM OS COMANDOS DE PRODUÇÃO TEXTUAL COMO ATIVIDADE DE INTERAÇÃO	
Dayse Grassi Bernardon	
DOI 10.22533/at.ed.78119050624	
CAPÍTULO 25	274
PROCESSO DE DESTERRITORIALIZAÇÃO EM ATIVIDADES DE LI	
Silvelena Cosmo Dias	
DOI 10.22533/at.ed.78119050625	
CAPÍTULO 26	290
PRODUÇÃO TEXTUAL NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: A CONTRIBUIÇÃO DOS DICIONÁRIOS DE SINÔNIMOS	
Laura Campos de Borba	
DOI 10.22533/at.ed.78119050626	
CAPÍTULO 27	305
PROJETO DE EXTENSÃO: LEARN ENGLISH	
Tamara Angélica Brudna da Rosa	
Victória Botelho Martins	
DOI 10.22533/at.ed.78119050627	
CAPÍTULO 28	310
RELAÇÕES DE PODER DECORRENTES DO DOMÍNIO DA NORMA CULTA: REFLEXÕES A PARTIR DE TEXTOS VIRTUAIS	
Caroline Melo	
Ana Amélia Furtado de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050628	
CAPÍTULO 29	326
REPRESENTAÇÃO DO SUJEITO INDÍGENA EM DOCUMENTO OFICIAL E SUA REPERCUSSÃO NO CENÁRIO EDUCACIONAL BRASILEIRO	
Icléia Caires Moreira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050629	
CAPÍTULO 30	342
SAUSSURE E WITTGENSTEIN: SENTIDO E REFERÊNCIA NO INTERIOR LINGUAGEM LÓGICO- FORMAL	
Julio Neto dos Santos	
Ivanaldo Oliveira dos Santos Filho	
Daniella Brito Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.78119050630	

CAPÍTULO 31	352
SÉRIE CONCERTOS DIDÁTICOS DA “CONFRARIA DE LA YERBA”	
Carla Eugenia Lopardo	
DOI 10.22533/at.ed.78119050631	
CAPÍTULO 32	361
SOFRIMENTO AMOROSO E FINITUDE DO AMOR NA CANÇÃO BRASILEIRA CONTEMPORÂNEA: ANÁLISE DE DUAS CANÇÕES	
Carlos Vinicius Veneziani dos Santos	
Gabriela Ramalho da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.78119050632	
CAPÍTULO 33	376
SOUTH PARK E O ESTADO ISLÂMICO: A LINGUAGEM AUDIOVISUAL COMO FORMA DE DESOBEDIÊNCIA E RESISTÊNCIA	
Lucas Mestrinheire Hungaro	
Roselene de Fátima Coito	
DOI 10.22533/at.ed.78119050633	
CAPÍTULO 34	384
TO SEE OR TO EAT? - A REFORMULAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DO GÊNERO CARDÁPIO	
Camila Rangel de Almeida	
Esther Dutra Ferreira	
Joane Marieli Pereira Caetano	
Laís Teixeira Lima	
Carlos Henrique Medeiros de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.78119050634	
CAPÍTULO 35	397
UM HERÓI EM FORMAÇÃO: O PASSAR DO TEMPO EM <i>O FAZEDOR DE VELHOS</i> , DE RODRIGO LACERDA	
Marcilene Moreira Donadoni	
José Batista de Sales	
DOI 10.22533/at.ed.78119050635	
CAPÍTULO 36	413
UMA ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DA MULHER EM <i>RUA DO SIRIRI</i> , DE AMANDO FONTES	
Viviane da Silva Valença	
Alisson França Santos	
DOI 10.22533/at.ed.78119050636	
CAPÍTULO 37	422
UMA INVESTIGAÇÃO DOS ESTEREÓTIPOS VEICULADOS PELO DISCURSO MIDIÁTICO SOBRE A OCUPAÇÃO DA MESA DO SENADO DURANTE A REFORMA TRABALHISTA EM 2017	
Camila Kayssa Targino Dutra	
Verônica Palmira Salme Aragão	
DOI 10.22533/at.ed.78119050637	

CAPÍTULO 38	437
VARIÇÃO LINGUÍSTICA NO LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA PORTUGUESA DO 2º CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL I	
Mirely Christina Dimbarre	
DOI 10.22533/at.ed.78119050638	
CAPÍTULO 39	449
VÍNCULOS LINGUÍSTICO-CULTURAIS E IDENTITÁRIOS DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA	
Luciana Specht	
DOI 10.22533/at.ed.78119050639	
CAPÍTULO 40	459
LINGUÍSTICA ECOLÓGICA: A NATUREZA DO CONTEXTO EM UMA PRÁTICA DE MULTILETRAMENTOS	
Raquel Souza de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050640	
CAPÍTULO 41	468
ACULTURA CORPORAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES	
Joseane da Silva Miller Rodrigues	
Eliane Aparecida Galvão dos Santos	
Fernanda Figueira Marquezan	
DOI 10.22533/at.ed.78119050641	
CAPÍTULO 42	476
O CAMPO DA ARTE E SUAS RELAÇÕES COM A TECNOLOGIA: REALIDADE VIRTUAL	
Michelle Sales	
DOI 10.22533/at.ed.78119050642	
SOBRE O ORGANIZADOR	490

O ENSINO DE LÍNGUA ITALIANA PARA CRIANÇAS

Alessandra Camila Santi Guarda

Unioeste, Centro de Educação, Comunicação e Artes

Cascavel – Paraná

Gabriel Bonatto Roani

Unioeste, Centro de Educação, Comunicação e Artes

Cascavel – Paraná

Wânia Cristiane Beloni

Unioeste, Centro de Educação, Comunicação e Artes

Cascavel – Paraná

RESUMO: Gabriele Pallotti, na obra *La seconda lingua* (2006), explica que depois dos 12 anos não temos mais a mesma percepção fonética, pois é antes dessa idade que podemos aprender e ter melhor desenvolvimento nas pronúncias da língua estrangeira. Aproveitando essa facilidade que as crianças têm de aprender uma língua estrangeira é que o projeto de extensão Italiano per Bambini, desenvolvido por docentes e discentes do curso de Letras da Unioeste, se calca. O objetivo deste trabalho é relatar algumas experiências vividas durante o projeto, que é um curso de língua italiana voltado à comunidade e destinado ao público infantil, fundamentando a prática em estudos sobre a didática e o ensino de italiano como língua estrangeira, conforme as teorias de Caon e Rutka (sem data), Pallotti

(2006), Mezzadri (2003), entre outros. As aulas, que são ministradas por acadêmicos e egressos do curso de Letras Português/Italiano para crianças da comunidade de Cascavel e região, têm como base a ludicidade, uma vez que, a brincadeira é uma forma de assimilar o real, é um instrumento de interação social e fator de desenvolvimento e amadurecimento. Nesse sentido, as experiências demonstram que, por meio de jogos e brincadeiras, a aprendizagem se concretiza.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Língua Italiana; Educação Infantil.

ABSTRACT: Gabriele Pallotti, in his work *La seconda lingua* (2006), explains that after the 12-years-old we do not have the same phonetical perception, because is before this age that we can learn and have a better development in the pronunciation of a foreign language. Based on this facility that the children have on learning a foreign language that the outreach project Italiano per Bambini, developed by professors and students of the Undergraduate Program Italian Languages and Literature, is founded. The objective of this work is to relate some experiences lived during the project, that is an Italian Language course directed to the community and aimed to the children, substantiating the practice of the studies on didactics and the studies on Italian

Language as a foreign language, as the theories of Caon and Rutka (no date), Pallotti (2006), Mezzadri (2003), and others. The lessons, taught by students and ex-students of the Italian Languages and Literature Undergraduate Program, for children are based on the playful method, as the child's play is a form of assimilation of the reality, an instrument of social interaction e a development factor and growth. In this respect, the experiences show, that by the plays and games, the learning realizes itself.

KEYWORDS: Playful; Italian Language; Early Childhood Education.

1 | INTRODUÇÃO

O aprendizado de uma língua, seja materna ou estrangeira, pode ser melhor adquirido pelo aluno ou estudante por meio de metodologias lúdicas, sejam brincadeiras, jogos, músicas, danças etc.; tornando as lições mais agradáveis e estimulantes; fazendo da sala de aula um ambiente de desenvolvimento de maior eficácia por tornar o ensino um lugar de brincar.

Os métodos lúdicos, porém, têm por princípio o ensino, em caso, o ensino de língua italiana. Por esse motivo é essencial considerar a função didática que tais brincadeiras exercem em uma sala de aula, isto é, o lúdico tem a necessidade de possuir suas características pedagógicas, as quais os alunos adquirirão durante a realização da atividade proposta. Brincadeiras, jogos, músicas são um meio, um eixo de contato entre o aluno e o conteúdo, uma forma cativante de atração ao conteúdo, para com isso o indivíduo alcançar um estado confortável e, conseqüentemente, estável em que pode desenvolver-se cognitivamente de forma íntegra.

É pensando nisso e com base em teorias referentes à didática lúdica que o Projeto de Extensão Italiano Per Bambini pauta sua metodologia de ensino. Trata-se de um curso de ensino de língua italiana para crianças de duas faixas etárias específicas, a primeira de crianças do Ensino Fundamental - anos iniciais (7 a 12 anos) e a segunda de crianças da educação infantil não alfabetizadas (3 a 5 anos). O objetivo é introduzir os alunos à língua estrangeira, apresentando conteúdos de cunho simples e ensinados por meio de metodologias lúdicas (danças, brincadeiras, jogos, músicas etc.) com intuito de inserir a criança na base da língua italiana e, por conta da metodologia, desenvolver a capacidade cognitiva e metacognitiva.

Neste trabalho, especificamente, relataremos as experiências desenvolvidas nas turmas de ano letivo decorrente em 2016, para refletirmos as práticas realizadas, as tentativas positivas e negativas, sempre considerando a realidade social dos alunos e a faixa etária média, visto que a diversidade de idade presente no projeto abrange crianças de seis idades diferentes. O período letivo do curso teve duração de 64h/a no decurso de um ano, com 2h/a semanais aos sábados à tarde.

2 | ENSINO LÚDICO: ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA

Em primeiro lugar é necessário entender por que ensinar uma língua estrangeira para crianças e depois, por que a ludicidade é utilizada nesse contexto. Pallotti (2006) deixa claro que é consenso entre os estudiosos que quem aprende a falar uma língua estrangeira desde pequeno, acaba por falar mais acuradamente do que quem aprende a falá-la já adulto. Estudos mencionados pelo autor demonstram que o início do aprendizado para a criança é mais lento, mas com o tempo ela desenvolve-se consideravelmente mais que o adulto, chegando a assemelhar-se muito sua habilidade com a língua à de um falante nativo. As pesquisas apontam que, após os dez anos de idade, mesmo que receba *input* abundante, o aluno dificilmente atingirá o nível de um falante nativo.

Não há consenso ou comprovação se o que existe é uma idade crítica ou uma idade mais sensível para um aprendizado que possa se desenvolver ao nível de um falante nativo, o que se sabe com certeza, é que a fonologia é a área que parece mais sensível à idade, uma vez que após os seis anos já seria mais difícil aprender a falar a língua estrangeira “sem sotaque” (PALLOTTI, 2006, p. 200, grifo do autor).

Uma possível explicação do maior desenvolvimento a longo prazo apontada por Pallotti é o modo como as crianças aprendem, isto é, pelo modo espontâneo e inconsciente como lidam com a língua a ser aprendida, pois o que ocorre é que, diferente das operações formais e calculadas dos adultos, as crianças realizam uma análise espontânea e repetitiva que lhes permite internalizar a língua de modo intuitivo, o que constitui de fato aquisição da língua e não somente aprendizado. O fato de as crianças serem mais desinibidas e possuírem um filtro afetivo mais baixo também aparenta ajudar, uma vez que, em tese, possuem ansiedade em menor grau, têm menos medo de errar, menos vergonha de perguntar e de participar das mais diversas atividades. Sobre isso, Luise e Serragiotto comentam que as crianças “aprendem com facilidade, de modo espontâneo e engraçado, sem pudores e inibições e são mais propensas, ao mesmo tempo, a arriscar passar por situações embaraçosas” (LUISE; SERRAGIOTTO, s/d, p. 12).

Seja pelos fatores acima citados ou pela maior plasticidade dos neurônios (tese em discussão ainda), é fato que são as crianças que mais têm chances de atingir o nível de habilidade de um falante nativo. O curso Italiano per Bambini propicia a introdução da Língua Italiana para esse público, esperando que, tendo começado cedo, possam se desenvolver amplamente e de maneira divertida, motivo pelo qual o curso se pauta em uma abordagem lúdica. Pensemos, então, no que constitui essa abordagem.

As palavras-chave do aprendizado significativo, para Caon e Rutka, se resumem ao caráter global do aprendizado, assim como ao construtivo e ao holístico, ou seja, em que os seres formam um todo, não podendo tê-los isolados. Assim funciona também o jogo, principal componente da didática lúdica, pois ele é uma experiência global na qual estão envolvidos diversos fatores como o afetivo, o social, o motor e psicomotor, o

cognitivo, o emotivo, o cultural e transcultural (ou seja, a necessidade das regras e do respeito entre si). O divertimento e o prazer representam o caráter afetivo; a formação de times e grupos e o respeito às regras, o social; o caráter motor e psicomotor se vê representado pelo movimento, pela coordenação e pelo equilíbrio necessários para o desenvolvimento do jogo; a aprendizagem das regras e a elaboração de estratégias remetem ao aspecto cognitivo; o aspecto emotivo é composto da tensão, do desafio que o jogo apresenta; já os aspectos culturais e transculturais são representados, respectivamente, pelo modo de relacionar-se e pela necessidade das regras e do respeito.

O jogo pode ser entendido, dessa forma, como uma experiência complexa e integradora. Para Caon e Rutka, ele assim o é por permitir ao sujeito uma ativação global e por permitir que ele seja protagonista, por fazer com que ele aprenda na prática, de um modo constante e natural.

O fator fundamental do jogo na educação infantil, e um dos principais responsáveis por seu caráter lúdico, é sua capacidade de fazer empenhar-se e de divertir simultaneamente. Dessa forma, o divertimento não elimina o esforço da aprendizagem, que, no contexto do ensino de línguas, é acentuadamente privilegiada pelo jogo, uma vez que quase todos eles preveem o uso da palavra.

Para Winnicott, “é jogando, e somente jogando, que o indivíduo, criança ou adulto, é capaz de ser criativo e de utilizar toda a sua personalidade” (WINNICOTT apud CAON; RUTKA, s/d, p. 7). Fato que pudemos observar diretamente no decorrer do curso, pois, para responder uma folha de atividades, o aluno silenciosamente executa o que lhe foi pedido, enquanto que, para que sua equipe vença em um jogo competitivo, ele precisa desenvolver estratégias e trabalhar em conjunto, o que resulta em um aprendizado muito mais integrador e completo.

Para melhor compreender do que se trata o jogo utilizado em sala de aula, precisamos esclarecer os conceitos de atividade lúdica e de atividade ludiforme, ou seja, jogo livre e jogo didático.

Caon e Rutka postulam que a atividade lúdica possui quatro características essenciais:

- a) é desafiante: prevê um envolvimento psico-físico, cognitivo e afetivo, b) é contínua: acompanha constantemente a vida da criança e continua a ter um papel na vida do adulto, c) é progressiva: não é estática, se renova, é fator de crescimento cognitivo, relacional, afetivo, amplia os conhecimentos e as competências, d) não é funcional: é autotélica, isto é, tem função em si mesma (CAON;RUTKA, s/d, p. 5).

O que diferencia a atividade lúdica da ludiforme é que, ainda que essa última contenha tanto a característica de desafio quanto as de continuidade e progressividade, o objetivo do jogo não está em si mesmo, não é simplesmente vencer o jogo, mas aprender o idioma. Dessa forma, essas atividades ludiformes são, conforme Staccioli, citado por Caon e Rutka, construídas intencionalmente para dar uma forma divertida e prazerosa a determinados aprendizados. Nesse sentido, Mario Polito defende que:

[...] o jogo possui enormes potencialidades educativas que facilitam seja o aprendizado seja a socialização. É necessário desenvolver em cada pessoa a capacidade lúdica que consiste no envolver-se e no ser criativos com a experiência e com a vida. O jogo, de fato, acende o entusiasmo, captura o interesse, desencadeia o envolvimento, favorece as habilidades sociais, acrescenta a expressão de si mesmo, estimula o aprendizado, reativa afetos, emoções, pensamentos. Valorizando a dimensão lúdica se evita de orientar a escola somente no plano cognitivo sob perda das outras dimensões formativas, como a afetiva, interpessoal, corporal, manual (POLITO apud CAON;RUTKA, s/d, p. 5).

É necessário, entretanto, que haja um equilíbrio entre competição e cooperação. O jogo didático pode ser um ótimo mediador de novos conhecimentos, por meio dele o aluno pode, como salientam Caon e Rutka, apropriar-se de estruturas e léxico por meio de uma experiência global e motivante que o envolva cognitivamente, afetivamente, socialmente e criativamente, mas não o é se a competitividade imperar e resultar em rugas e motivo para desentendimento entre os alunos. O que deve imperar é o respeito e o prazer resultante de uma atividade desafiadora.

Para evitar que se estabeleça um clima hostil de competitividade entre os alunos, os autores sugerem o que nós, enquanto professores, já havíamos percebido: a utilização de jogos de equipes. Participando de equipes opostas que se confrontam para vencer o jogo, sempre variando os membros das equipes para que todos sejam colegas em algum momento, os alunos entenderão o jogo como um fator de crescimento comum e aprenderão o valor de trabalhar em equipe e da competição saudável. Como explicam os autores, “somente reconduzindo o termo ‘competição’ ao seu valor etimológico (Cum-petere, ‘buscar juntos’ e em seguida ‘crescer juntos’) é que podemos apagar dela qualquer resultado ‘dramático’, fazer dela uma ocasião de amadurecimento e desenvolvimento”.

Para que tudo isso seja possível, é necessário, entretanto, que o professor seja um facilitador, ou seja, que ele coloque o estudante no centro do processo de aprendizado e que crie ricos estímulos, que constituam desafios e que sejam variáveis nas modalidades de trabalho. Como lembram Caon e Rutka, o professor facilitador apresenta o conteúdo por meio de metodologias que lhe permitam capturar a atenção dos alunos, o que em tudo se relaciona com a opção de utilizar uma metodologia como essa, essencialmente lúdica, divertida, repleta de jogos e música, feita de modo que o aprendizado seja multissensorial e motivante.

Considerando essas reflexões, cujas teorias fundamentam o projeto Italiano Per Bambini, refletiremos sobre as experiências obtidas durante a regência do projeto de extensão no decurso do ano de 2016, considerando a faixa etária, o nível socioeconômico e as habilidades cognitivas da turma, para, enfim, relatarmos algumas atividades no processo de aplicação do método e relacionarmos método e projeto, ou seja, teoria e prática.

A turma trabalhada durante o ano de 2016 era composta por dez alunos, cuja faixa etária abrangia desde os sete até os dez anos; quanto à situação socioeconômica, eram de famílias de classe média, proveniente, em grande maioria, dos bairros próximos à

Unioeste (Universidade Estadual do Oeste do Paraná), local onde são realizados os cursos; e, em relação às habilidades cognitivas, não apresentavam tantas dificuldades quanto à aquisição dos conteúdos de forma geral, demonstrando, inclusive, em alguns casos, facilidade no aprendizado, o que levou a um aprofundamento maior dos conteúdos relativos à língua italiana.

O conteúdo de maior foco proposto inicialmente para a introdução da língua durante o curso todo era o de grupos lexicais (nomes de animais, números, materiais escolares, partes da casa, partes do corpo, etc.) e de expressões orais simples (*Come ti chiami? Mi piace da morire* etc.), por meio do método da *glottodidattica* lúdica, ou seja, apresentação dos conteúdos antecedendo ou juntamente com brincadeiras e jogos lúdicos, por meio das quais os alunos aprendem de forma recreativa, encorajando o aprendizado e proporcionando um ambiente prazeroso para o estudante.

No entanto, durante o decorrer das aulas, com a facilidade no aprendizado da turma de modo geral e o avanço no letramento, foi possível inserir conteúdos gramaticais na projeção das aulas. Desse modo, foi trabalhada a classe gramatical artigos (*articoli*) com os alunos, estes que, na língua italiana, aparecem em maior número e com mais regras de aplicação. O conteúdo foi apresentado ao longo do segundo semestre inteiro, sempre sendo retomado nos trabalhos com léxico. Por exemplo, ao trabalharmos os animais, inserimos os artigos e realizamos breves atividades de aplicação (*la mucca, il maiale, l'uccello* etc.).

Quanto às atividades lúdicas específicas, elencamos algumas para relatar as experiências obtidas na aplicação prática, relacionadas ao conteúdo de língua italiana, e apresentadas dentro de sequências didáticas, ou seja, apesar de apresentarmos aqui os jogos, isoladamente, eles foram trabalhados dentro de uma estrutura didática.

A primeira atividade foi um jogo de bingo (em italiano, *tombola*) com o grupo lexical dos adjetivos (*sporco(a), pulito(a), brutto(a), bello(a), grande, piccolo(a)* etc.) e, com a explicação e estudo prévios, os alunos realizaram a atividade com uma cartela com imagens representando os adjetivos (conforme imagem abaixo). O professor responsável sorteava um dos nomes em italiano e o falava aos alunos que, reconhecendo a palavra em italiano, marcavam ou não em suas cartelas. A atividade foi repetida três vezes, em conformidade com o jogo de bingo padrão e para a repetição da atividade, facilitando, dessa forma, a aquisição do conteúdo.

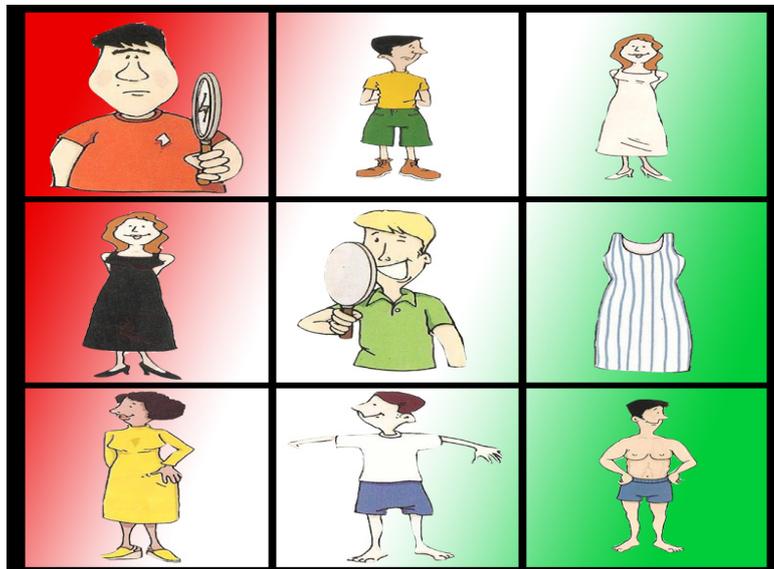


Figura 1: Cartela para o bingo com adjetivos

O bingo foi recepcionado positivamente pelos alunos, que demonstraram grande interesse na participação da atividade, seguindo as regras do jogo pontualmente, o que pode significar conhecimentos anteriores sobre o mesmo. O desafio encontrado para o desenvolvimento da atividade foi o conflito de alguns estudantes para lidar com a derrota, o que demonstra, mais uma vez, no entanto, a importância de jogos e atividade lúdicas para a formação humana das crianças, uma vez que elas deverão aprender a encarar as frustrações cotidianas. Nesse sentido, é importante a conversa com os alunos, refletindo com eles sobre o espírito da competição e do jogo.

A segunda atividade proposta foi o jogo de Uno, um famoso jogo de cartas feito para competição entre diversos jogadores. Novamente, os alunos tinham conhecimentos prévios sobre, por se tratar de uma modalidade pertinente e conhecida entre muitos estudantes. A atividade foi basicamente algumas partidas de Uno, contudo, os alunos deveriam descrever a carta que jogavam, por exemplo, “*zero rosso*” (zero vermelho), e quando alguma ação especial ocorresse, dizer as expressões em italiano “*scelgo giallo; più quattro*” (escolho amarelo; mais quatro). Aqui, sempre com auxílio dos professores e professoras.

Essa atividade foi a que apresentou maior receptividade por parte dos alunos, que demonstraram interesse e prazer no desenvolvimento do jogo, sempre participando ativamente e seguindo as orientações para falar em italiano. Não houve quaisquer conflitos ou dificuldades por parte dos alunos, salvo algumas expressões necessárias que não haviam aprendido até o momento, as quais foram sanadas pela orientação dos professores e professoras. A aquisição dos conhecimentos propostos pela atividade (como cores, números e algumas expressões) foram aprendidas pelos alunos por meio dessa atividade, prova disso veio ao longo das aulas seguintes.

A terceira atividade realizada com a turma foi o jogo-da-velha (*Tris*). Porém, ao invés de utilizarmos xis e círculo, usamos peças de roupas, em conformidade com o item lexical trabalhado na aula anterior à aplicação. De um lado colocamos peças

de roupa de cor azul e de outro, peças de roupa de cor verde (para identificar os dois grupos por meio das cores). A competição era cada aluno colocar três peças de roupa em sequência (horizontal, vertical ou diagonal), como em um jogo padrão *tris*. O diferencial para a aula era que o aluno deveria dizer corretamente o nome da peça de roupa que fosse colocar em seu turno (*pantalone, camicia, gonna* etc).

O desenvolvimento desse jogo se apresentou positivo para o aprendizado dos alunos, que o executaram de forma participativa, porém, sem demonstrar grande interesse ou prazer no decurso da atividade. Nesse sentido, Luise e Serragiotto comentam:

Não podemos dizer quais sejam as mais adequadas [técnicas didáticas] ou as menos adequadas a priori. Tudo depende do grupo que se forma, da relação que o professor instaura com os estudantes e de como ele gerencia a nível psicológico as fases mais críticas como a correção dos erros, a verificação e as avaliações (LUISE; SERRAGIOTTO, s/d, p. 14).

Mesmo assim, no entanto, o conteúdo aplicado ao jogo foi internalizado pelos participantes, prova disso em atividades ou revisões das aulas posteriores sobre os mesmos. É possível que o desinteresse provenha de um contato menor com o jogo e a simplicidade que o mesmo apresenta em suas regras e progresso, não atraindo atenção e interesse necessários para despertar o prazer de jogar no aluno.

A última atividade aqui tratada foi tanto um jogo diferenciado para o curso quanto uma experiência didática aplicada à prática de ensino da língua italiana. Trata-se de um jogo competitivo em um espaço exterior à sala de aula, o qual foi possível realizar graças aos espaços presentes na Unioeste. O jogo consiste em levar os alunos em um campo aberto e dividi-los em dois times - esta divisão deverá ser feita de forma cuidadosa e adequada para que nenhum dos grupos fique com um número desvantajoso - e posicioná-los em duas filas. Cada aluno competirá com o colega que está ao seu lado na fila adversária. Em algumas partes opostas à posição onde se encontram as filas dos alunos, são colocadas placas com algum artigo em italiano (apenas no singular: *il, lo, la e l'*), o professor responsável fala uma palavra aleatória (*palla*) e os alunos que estão em primeiro na fila de cada time devem correr até o artigo correto da palavra (nesse caso, *la*).

O jogo foi repetido diversas vezes no decorrer do curso, com variações de grupos lexicais, para a memorização do conteúdo aplicado, cuja complexidade excede os conteúdos propostos no curso. A recepção dos alunos pela atividade foi muito positiva, o quê, inclusive, facilitou o aprendizado do conteúdo gramatical introduzido na turma - os artigos italianos (*gli articoli*) - sendo também uma experiência de atividades extra sala de aula, que por sua vez também se demonstrou uma atividade positiva, na qual podemos considerar uma nova forma de aplicar a ludicidade, ou seja, em contextos diferentes que o de sala de aula.



Figura 2: Turma de 2016

3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Caon e Rutka, em *La Glottodidattica Ludica*, elencam algumas classificações de jogos didáticos que podem ser de grande utilidade para entender como esses jogos contribuem para o aprendizado. As categorias são três: jogos de exercício ou funcionais, jogos simbólicos e jogos de regras. Os de exercícios são relacionados à inteligência sensorial e motora e são jogos pelos quais o aluno explora a realidade que o cerca, assumindo-a e controlando-a, transformando conhecimento sensorial em formação de conceitos e de linguagem. A essa categoria pertencem todos os jogos que exercitam e fixam léxico e estruturas da língua, tais como: jogos de repetição de palavras ou frases; jogos de associação de palavra e imagem; jogos de movimento etc. Alguns exemplos seriam a cruzadinha, o acróstico, o caça-palavras etc. A metodologia do Italiano per Bambini incluiu, diversas vezes, jogos em que equipes procuram associar a maior quantidade de palavras às imagens que as representam para superar umas às outras e vencer o jogo, utilizando-se, no caso, do método direto.

Os jogos simbólicos, segundo os autores, são aqueles ligados à inteligência representativa e a essa categoria pertencem jogos que envolvem linguagem verbal e não verbal em uma ampla gama de atividades expressivas, musicais, teatrais, imitativas, de criação de cartazes etc. Dentre os jogos pertencentes a essa categoria, os que mais se demonstraram frutíferos no contexto do Italiano per Bambini foram os jogos da memória, que foram usados em vários contextos lexicais e sempre atraíram a atenção da turma.

A terceira e última categoria diz respeito aos jogos de regras, ou seja, os ligados à inteligência reflexiva e às relações sociais. São os jogos da socialização, que exigem

colaboração, que permitem descobrir as regras sociais de uso da língua e que estão mais difundidos nas escolas. A essa categoria pertencem: jogos de assumir papéis; jogos comunicativos; jogos que utilizam esquemas gráficos, como os de tabuleiro, que já foram utilizados no curso e também foram bem recebidos pelos alunos, ainda que tenha apresentado um nível relativamente alto de dificuldade; batalha naval; dominó; jogos de cartas; jogo da velha; etc.

A categorização não é completa, não exaure os jogos didáticos, uma vez que eles podem ser modificados e recriados de infinitas formas dependendo do objetivo do professor, mas é um auxílio para quem ainda está começando. As possibilidades de adaptação de um mesmo jogo, como o *tris* ou a *tombola*, permitem que qualquer conteúdo seja tratado de forma lúdica e interessante. Dentre esses jogos citados, diversos foram testados pelos professores do projeto e se mostraram, em maior ou menor grau, bastante efetivos para a fixação dos conteúdos e para o desenvolvimento cada vez maior das habilidades de socialização dos alunos, além de terem sido grandes motivadores do aprendizado.

A taxa de evasão do curso foi baixa e o interesse dos alunos se manteve firme durante o ano, tanto que grande parte da turma seguiu para o segundo ano do curso e ainda frequenta as aulas, que se mantêm lúdicas e divertidas. Embora o curso não aplique avaliações regulares em forma de prova escrita, o avanço dos alunos pôde ser notado pelo modo como os conteúdos eram assimilados cada vez com mais rapidez e facilidade, o que atribuímos em grande parte à aplicação constante da didática lúdica.

REFERÊNCIAS

CAON, Fabio; RUTKA, Sonia. **La Glottodidattica Ludica**. Disponível em: <venus.unive.it/filim/materiali/.../Filim_glotto_ludica_teorica.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2017.

LUISE, Maria Cecilia; SERRAGIOTTO, Graziano. **Insegnare italiano come lingua straniera a bambini, insegnare italiano come lingua straniera ad adulti**. Venezia: Laboratorio Itals/Università Ca'Foscari, s/d Testo reperibile sul sito: <<http://venus.unive.it/filim>>.

PALLOTTI, Gabriele. **La seconda lingua**. 4. ed. Milano: R. C. S. Libri & Grandi Opere, 2006.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-378-1

