

## O USO DA LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL E DO ENSINO MÉDIO

NATHALIA VITÓRIA REINEHR<sup>1</sup>; CAROLINE BLANK MESQUITA<sup>2</sup>; EDUARDO MARKS DE MARQUES<sup>3</sup>;

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas (UFPel)* – [nathaliavreinehr@gmail.com](mailto:nathaliavreinehr@gmail.com)

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas (UFPel)* – [cblankmesquita@gmail.com](mailto:cblankmesquita@gmail.com)

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas (UFPel)* – [eduardo.marks@ufpel.edu.br](mailto:eduardo.marks@ufpel.edu.br)

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca descrever e analisar a aplicação de atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa ministradas durante o Programa Residência Pedagógica (PRP) em duas turmas de escolas e níveis diferentes, uma turma de 7º ano do ensino fundamental na Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac e uma turma do 3º ano do ensino médio integral no Colégio Estadual Cassiano do Nascimento. Com essa análise pretende-se refletir sobre o uso da ludicidade no ensino fundamental e no médio, as diferenças e as similaridades dessa abordagem em turmas de níveis escolares distantes entre si.

A proposta de elaboração e aplicação de atividades dinâmicas e lúdicas é uma habilidade prevista pela BNCC (2018) para o Ensino Fundamental e também por alguns currículos de escolas municipais e estaduais do Rio Grande do Sul, assim como é defendida por autores como TEIXEIRA (1995) e LUCKESI (2000). No entanto, a realidade das escolas públicas pode ser bem diferente e isso se deve a diversos fatores. O principal deles, e que é a raiz de várias outras dificuldades nessa aprendizagem, é o pouco tempo destinado a disciplina de nos currículos oficiais, na maioria das vezes apenas um período semanal. Assim, o inglês assumiu um caráter secundário no ensino público brasileiro, considerada uma disciplina menos importante do que outras e com pouco interesse da maioria dos alunos que não veem motivo para aprender outra língua. Essa desmotivação é ainda mais frequente entre adolescentes e o uso da ludicidade é entendida aqui como um caminho para aumentar o interesse e a participação dos alunos nas aulas de língua inglesa.

Os jogos e dinâmicas lúdicas ajudam o professor na criação de momentos de uso significativo da língua, encorajando a desinibição dos alunos e promovendo a diversão e engajamento nas atividades propostas. Sendo assim, pode-se afirmar que o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa através do elemento lúdico pode propiciar maior interesse aos estudantes e motivação para aprender, já que são propostas atividades com participação ativa do aluno e que lhe despertem o prazer e diversão ao fazer. No entanto, muitos professores sofrem com a falta de materiais nas escolas e acreditam que para seguir uma abordagem lúdica necessitam de materiais caros ou tecnológicos. Apesar disso, atividades lúdicas podem ser elaboradas de forma simples, já que o elemento dinâmico é trazido através da aplicação e não necessariamente do que é utilizado, mas sim da forma que é feita.

As atividades que serão descritas aqui foram todas aplicadas nos horários regulares das aulas pelas residentes que atuaram em cada turma. Durante o período de permanência nessas turmas, várias atividades lúdicas foram desenvolvidas. Considerando a extensão limitada desse trabalho, não seria

possível apresentar todas elas aqui, por isso foram escolhidas duas, que foram aplicadas em ambas as turmas, apenas com algumas mudanças. Optou-se por essas atividades por serem semelhantes entre si e por isso, demonstrar melhor a relevância da ludicidade em turma de diferentes níveis e realidades.

Para a realização deste trabalho com aulas mais inovadoras, foi essencial conhecer as turmas, seus interesses e dificuldades, a fim de planejar atividades que realmente fizessem sentido para os alunos. Isso só se tornou viável graças ao apoio e à liberdade proporcionados pelo Programa Residência Pedagógica. A oportunidade de ser responsável pela disciplina por um período prolongado e de conhecer melhor o grupo de trabalho foi crucial para o desenvolvimento não apenas das atividades lúdicas, mas de todas as aulas desse período, aproximando os residentes de uma experiência autêntica como professor regente.

## 2. ATIVIDADES REALIZADAS

A primeira atividade se inicia com a divisão da turma em quatro grupos, de acordo com a preferência deles. Depois dos grupos estarem formados, foram entregues a cada um envelope de uma cor, contendo uma série de palavras misturadas que deveriam ser unidas para formar três frases em Língua Inglesa em um tempo pré-determinado, sendo que cada grupo possuía uma série de palavras diferentes. As frases foram pré-concebidas de uma forma que apenas uma possibilidade fosse possível sem comprometer a formação das outras, o que tornou a tarefa mais desafiadora e, consequentemente, envolveu mais os alunos. Além desse aspecto, os grupos de alunos buscavam completar as sentenças rapidamente, o que acabava gerando um envolvimento coletivo e adicionando um caráter de competição à atividade em prol da organização das palavras. Importante pontuar que a atividade de organização de frases a partir de palavras previamente dadas é um exercício bastante comum em aulas tradicionais e geralmente não bem recebido pelos alunos. Entretanto, a atividade aqui proposta traz o elemento lúdico nesse exercício através da dinâmica competitiva e em grupo e do manejo das palavras fisicamente.

No caso da turma de Ensino Médio, essa atividade teve como objetivo fazer um fechamento das aulas de revisão dos tempos verbais que eles já haviam aprendido durante sua formação, para que eles identificassem as diferenças na estrutura desses tempos nas formações de frases. Por isso, as frases estavam nos seguintes tempos verbais: *Simple Present*, *Present* e *Past Continuous* e *Simple Past*. Além disso, como parte final da dinâmica foi solicitado que as frases formadas fossem lidas em voz alta para que a professora residente as escrevesse no quadro e então perguntasse a eles em qual tempo verbal cada uma estava, o que também era escrito no quadro. Na turma de Ensino Fundamental, o objetivo era focar na formação de frases simples na língua, trabalhando apenas tempos verbais já estudados na turma. Dessa forma, as frases utilizadas foram simplificadas - retirando itens lexicais ainda não abordados - e trazendo verbos apenas nos tempos verbais *Simple Present* e *Simple Past*. Ainda que a abordagem tenha sido adaptada para os diferentes níveis, a base da proposta se manteve a mesma de trabalhar com formação de frases em língua estrangeira.

A segunda atividade consistiu em um jogo de tabuleiro no estilo de 'Cobras e Escadas' ('Snakes and Ladders') que trazia perguntas sobre gostos e informações pessoais. A proposta foi que os alunos formassem duplas, da escolha deles e fossem avançando nas casas, devendo responder a pergunta selecionada usando ao máximo o inglês para seguir adiante. O objetivo do tabuleiro foi trabalhar

recepção oral/escrita e produção oral de uma forma que todos alunos participassem, já que no geral eles costumam se sentir desconfortáveis ao responder em voz alta para o professor e colegas, mas em duplas isso costuma diminuir as barreiras deles. Além disso, como a atividade era em dupla e os alunos desejavam vencer o jogo, enquanto jogavam eles acabavam também verificando se os colegas estavam tentando responder em inglês para poder avançar, o que auxilia na realização do objetivo.

Para a turma de Ensino Fundamental, foi elaborado um tabuleiro com 20 perguntas que contavam com bastantes cognatos, que foram lidas no momento anterior ao jogo. Durante a atividade, os alunos podiam chamar o professor para ajudar no entendimento das questões e das respostas. Na turma de Ensino Médio foi utilizado o mesmo tabuleiro, com a diferença no momento de instrução das atividades, buscando não traduzir as frases já que os alunos têm um contato maior com a Língua Inglesa. Além disso, os alunos demandaram menos auxílio durante a realização da atividade por já conseguirem compreender melhor as perguntas em Inglês. No entanto, os adolescentes demonstraram mais timidez no momento de se comunicarem na língua estrangeira do que as crianças do Ensino Fundamental, possivelmente devido à fase de adolescência que gera uma maior insegurança. Assim, atividades que visem a produção oral em grupos menores, onde eles se sentem mais confortáveis entre amigos, se mostram ainda mais relevantes nesse contexto.

Como citado anteriormente, uma das principais inseguranças dos professores para fazer uso da ludicidade em sala é não ter os materiais necessários ou acreditar que precisam do suporte tecnológico para que as atividades sejam consideradas lúdicas. Apesar disso, as duas dinâmicas descritas acima, demonstram que esse pensamento está equivocado. Utilizando materiais simples e de fácil acesso, sem o uso de tecnologias – que em grande parte das escolas públicas é precário, assim como nas escolas em que as aulas foram ministradas – foi possível transformar atividades tradicionais de formação de frases e de perguntas e respostas em atividades lúdicas, envolvendo e motivando os alunos. Dessa forma, foi possível confirmar a visão de Teixeira (1995) de que a ludicidade canaliza as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, sendo assim, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Luckesi (2000) colabora com essa visão quando afirma que as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, o que foi possível observar na realização das atividades mencionadas neste estudo.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a realização de dinâmicas lúdicas em geral contribui para a construção do conhecimento e torna a aprendizagem mais significativa, embora muitos professores ainda vejam os jogos apenas como um momento de "pausa das atividades" e não como parte do aprendizado. Essa aprendizagem mais significativa ocorre porque a aquisição eficaz de uma Língua Estrangeira se dá quando o ambiente é propício para interações e o mais natural possível. Apesar dos benefícios, o uso de jogos, dinâmicas lúdicas e metodologias que envolvem estímulos auditivos e visuais ainda é comumente associado apenas ao ensino infantil. No entanto, o uso de metodologias agradáveis e atraentes para o educando tem se mostrado um facilitador no processo de aquisição da Língua Inglesa em salas de aula do Ensino Fundamental e até mesmo do Ensino Médio.

A ludicidade beneficia crianças, jovens e até adultos, pois promove a interação, facilita a aprendizagem e desperta o interesse, permitindo que o aluno aprenda de forma prazerosa, muitas vezes sem perceber que está, de fato, adquirindo e aplicando novos conhecimentos.

Diante do exposto, é possível reconhecer a importância que o uso da ludicidade pode ter na aprendizagem dos alunos em qualquer disciplina, graças à sua capacidade de aumentar o interesse e a motivação dos estudantes. No entanto, muitos professores ainda enfrentam dificuldades para aplicar esse conceito na elaboração de atividades. Isso pode estar relacionado às condições desfavoráveis de trabalho docente, como a excessiva burocracia, a falta de tempo para preparar aulas, a desvalorização profissional, além da visão de que a ludicidade se resume a brincadeiras sem fins pedagógicos. Também há o pensamento de que atividades lúdicas exigem muitos materiais ou o uso de tecnologia, recursos muitas vezes indisponíveis em grande parte das escolas públicas. Assim, este artigo também se propõe a apresentar algumas sugestões práticas de atividades e dinâmicas lúdicas que foram planejadas, aplicadas e tiveram sucesso em turmas do Ensino Fundamental e Médio, comprovando o potencial do lúdico no ensino de língua estrangeira, como será abordado a seguir.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 20 setembro de 2024.

TEIXEIRA, C.E.J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, C. C. (Org.) **Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000, p.119-131