

ATIVIDADES LÚDICAS E ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS NO ÂMBITO DO PIBID

STEPHANIE DOS SANTOS MACHADO¹; NICOLY OLIVEIRA DOS SANTOS²;
MÔNICA FERREIRA RÊGO³

LETICIA STANDER FARIAS⁴:

¹Universidade Federal de Pelotas – stephnmachado@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – nicolydosantos2004@gmail.com

³Escola Municipal Carlos André Laquintinie – monfer1982@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – leticiastander@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Neste trabalho apresentam-se dois momentos de intervenção didática, desenvolvidos no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Língua Inglesa, tendo como principal objetivo promover a aprendizagem do idioma estrangeiro de forma significativa, dinâmica e contextualizada. Além disso, discute-se como a utilização de atividades lúdicas pode favorecer o processo de aprendizagem de alunos da segunda etapa do ensino fundamental em escolas da rede pública de ensino.

As intervenções pedagógicas tiveram como foco inicial o ensino do vocabulário relacionado às partes do corpo humano e a movimentos e exercícios físicos. Em continuidade a essa proposta, foram trabalhados, em uma segunda prática de intervenção, os verbos modais “*can*” e “*can’t*”, mantendo o vínculo temático. Nessa etapa, foi criado o personagem Mr. Charlie, um hipopótamo fictício capaz de executar diversas ações, exceto falar português, o que despertou o interesse e o engajamento dos alunos.

Ambas as ações estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o ensino de Língua Inglesa com foco no desenvolvimento de competências que permitam aos alunos usarem a língua estrangeira de forma ativa, reflexiva e funcional em contextos reais de comunicação. A BNCC reforça a importância da linguagem como prática social e da aprendizagem centrada em experiências significativas, colaborativas e interculturais. Além disso, ao integrar as habilidades linguísticas com as necessidades dos estudantes, a proposta contribui diretamente para o desenvolvimento das competências gerais da BNCC, como a comunicação, o pensamento crítico, a valorização da diversidade cultural e o uso responsável das linguagens no mundo contemporâneo.

A proposta de incorporar a ludicidade no contexto escolar teve como inspiração o trabalho de GALLAS (2024), no qual a professora utilizou uma pelúcia chamada Ms. Patty para ilustrar e contextualizar conteúdos linguísticos em sala de aula. Segundo GALLAS (2024), é possível afirmar que a ludicidade se configura como uma ferramenta metodológica eficaz na promoção de um aprendizado significativo. Essa abordagem fundamenta-se nas teorias de VYGOTSKY (1991), que destaca a importância da mediação social no processo de aprendizagem, e de PIAGET (1971), para quem o uso de elementos lúdicos e simbólicos é essencial ao desenvolvimento cognitivo.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A primeira aula ministrada teve como base uma atividade extraída do livro didático *It Fits – Inglês – 7º ano* (2023), de Ana Luiza Couto. O objetivo principal foi introduzir o vocabulário relacionado às atividades físicas e às partes do corpo humano de forma contextualizada e lúdica. A aula teve início com um exercício de aquecimento com o intuito de ativar o conhecimento linguístico dos alunos. Para isso, foram feitas perguntas sobre esportes e atividades físicas que eles praticavam ou gostavam como *hobby*, promovendo maior engajamento na temática.

Em seguida, com os alunos dispostos em duplas, foi realizada a atividade 1 (Figura 1), que continha imagens de pessoas praticando atividades físicas, acompanhadas por frases que nomeavam essas práticas. Os alunos deveriam relacionar cada imagem à frase correspondente, a partir da análise visual. Antes de realizarem a atividade por escrito, as professoras conduziram uma breve conversa, analisando cada imagem e estimulando os alunos a dizer se conheciam ou praticavam aquelas atividades, além de verificar se sabiam pronunciá-las em inglês. Simultaneamente, foram retomados os nomes das partes do corpo utilizadas em cada ação. Por exemplo, na imagem que ilustrava uma partida de futebol de botão, os alunos foram incentivados a identificar o uso dos braços, das mãos e dos dedos na execução da atividade. Após a explicação e correção desse exercício, prossequiuiu-se para o próximo.

A segunda atividade (Figura 2) apresentava a imagem de um menino com setas apontando para diferentes partes de seu corpo. A fim de auxiliar na memorização do vocabulário, as professoras apontaram para o próprio corpo enquanto pronunciavam cada parte em voz alta, convidando os alunos a repetirem logo em seguida, promovendo assim a associação entre imagem, som e movimento.



Figura 1: atividade 1 do livro

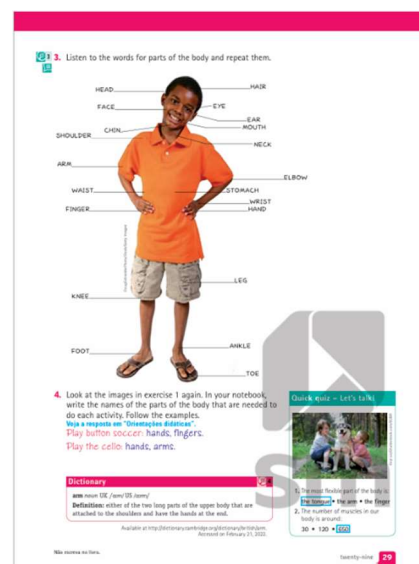


Figura 1: atividade 2 do livro

A terceira tarefa teve como objetivo consolidar os conteúdos previamente abordados em sala de aula. Para isso, as professoras utilizaram um exemplo pessoal, escrito no quadro, referente a uma atividade favorita, acompanhado de quatro frases explicativas que destacavam as partes do corpo envolvidas em sua realização.

“My favorite activity is playing the guitar. I use my hands to hold the guitar. I rest it on my legs for support. I use my fingers to play the strings. I use my mouth to sing.”

A partir desse modelo, os alunos foram convidados a criar frases semelhantes sobre suas próprias atividades favoritas. Essa estratégia visou contextualizar o uso da linguagem, promover a compreensão integrada do vocabulário e estimular a produção oral e escrita dos alunos.

A quarta, e última dinâmica da sequência, consistiu em uma brincadeira denominada “*Simon says...*”, equivalente à brincadeira “Seu mestre mandou...” em português. O objetivo dessa atividade foi revisar, de maneira lúdica, as partes do corpo humano. A professora assumiu o papel de “*Simon*”, explicando que os comandos só deveriam ser obedecidos caso fossem precedidos pela expressão “*Simon says...*”. A proposta envolveu atenção, coordenação motora e compreensão auditiva na língua-alvo. Por exemplo:

“Simon says touch your nose with your finger. Simon says touch your knees. Simon says clap your hands.”

A segunda proposta de intervenção pedagógica, por sua vez, foi baseada em uma atividade do mesmo livro, mas adaptada para tornar o processo de ensino mais dinâmico e significativo. Inspiradas em GALLAS (2024), as professoras criaram o personagem *Mr. Charlie*, um hipopótamo verde com olhos pequenos e pretos, nariz grande e habilidades diversas. A criação da mascote teve como finalidade introduzir o conteúdo de verbos modais “*can*” e “*can’t*” de forma contextualizada, mantendo a continuidade temática com a aula anterior.

Como atividade de aquecimento, retomaram-se os nomes de ações previamente estudadas, com o intuito de verificar a capacidade dos alunos de recordar sua forma de expressão em língua inglesa. A seleção das ações contempladas foi orientada pela observação da participação ativa dos estudantes nas aulas anteriores. Na etapa seguinte, os discentes receberam uma folha contendo um texto introdutório sobre o personagem *Mr. Charlie*, seguido de duas atividades elaboradas com base no mesmo personagem.

“Hello! My name is Mr. Charlie. I’m a hippo, and I will be the mascot of our class! I’m all green. I have small black eyes but a big nose. I’m very talented: I can swim and play the guitar. The only problem is that I can’t speak Portuguese.”

Em duplas, os alunos tiveram um momento inicial para ler o texto silenciosamente e, na sequência, foi feita a leitura em voz alta pelas professoras. Foram realizadas perguntas orais de compreensão geral, como “*Sobre quem é o texto?*”, “*Quem é o Mr. Charlie?*”, “*Como ele é fisicamente?*” e “*O que ele consegue fazer?*”. As respostas foram registradas no quadro para posterior retomada.

Em seguida, os alunos foram orientados a completar frases previamente formuladas, inserindo outras ações que o personagem seria capaz ou incapaz de realizar, com base em informações apresentadas na folha de exercícios. Os alunos foram, então, convidados a compartilhar suas respostas.

A terceira e última atividade da segunda sequência pedagógica consistiu na proposta de que os estudantes representassem graficamente seus personagens favoritos e elaborassem duas frases: uma utilizando o verbo modal “*can*”, para

indicar uma ação que o personagem seria capaz de realizar, e outra com “*can’t*”, para expressar uma ação que não seria possível de ser realizada. Tal proposta teve como objetivo integrar expressão artística, criatividade e aplicação do conteúdo linguístico de maneira lúdica e pedagogicamente significativa.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As aulas foram direcionadas a estudantes do sétimo ano do Ensino Fundamental, com faixa etária entre 12 e 13 anos, e planejadas com base nos pressupostos da BNCC, priorizando a aprendizagem por meio da interação, do engajamento ativo dos alunos e da construção coletiva do conhecimento. Os materiais utilizados incluíram o livro didático da escola, folhas impressas com atividades, o quadro e o uso de recursos corporais e gestuais, empregados pelas docentes com o intuito de reforçar a compreensão e a fixação do vocabulário trabalhado.

A criação do personagem fictício *Mr. Charlie* revelou-se uma estratégia eficaz no contexto das intervenções do PIBID no ensino fundamental, ao estimular o interesse dos estudantes e tornar o processo de aprendizagem mais significativo, lúdico e contextualizado. Esse recurso contribuiu para o desenvolvimento da competência comunicativa dos alunos, ao integrar elementos visuais, afetivos e participativos à dinâmica das aulas.

A presença do personagem em sala de aula evocou memórias afetivas nos estudantes e os reconectou ao universo infantil, promovendo um ambiente emocionalmente positivo e propício à aprendizagem. Como resultado, as docentes foram espontaneamente reconhecidas pelos alunos, que se levantaram para cumprimentá-las, afirmando que aquela havia sido uma das melhores aulas que já vivenciaram. Esse retorno representou uma valiosa forma de reconhecimento do trabalho pedagógico desenvolvido, evidenciando a relevância das intervenções planejadas com intencionalidade e sensibilidade às necessidades dos discentes.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COUTO, A. L. **It Fits - Inglês - 7º Ano**. 4. ed. São Paulo: Edições SM Ltda, 2023.
- KRASHEN, S. D. *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon, 1982.
- GALLAS, L. C. S.; STANDER, Letícia; RODRIGUES, C. L. S. **LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: O USO DA BONECA DE PELÚCIA MS. PATTY COMO RECURSO DIDÁTICO EM LÍNGUA INGLESA**. 2024.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.