



**LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
 INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

**PLAYFULNESS IN THE EDUCATIONAL CONTEXT: INNOVATIVE METHODOLOGICAL
 STRATEGIES FOR TEACHING A FOREIGN LANGUAGE**

**LÚDICA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS INNOVADORAS
 PARA LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA**

Helena Teresinha Reinehr Stoffel¹, Aline Leonardo da Silva², Arlindo Gomes de Paula³, Bruna Piacentini Stüpp Valgas⁴, Luciana Aparecida da Costa Sanches⁵, Milena Almeida Albino⁶, Ediléia da Costa Nunes⁷, Eloisa Longo Durante Botega⁸, Daniela Rocha Santos Dias⁹, Vivian Cristina Borges Hashitani¹⁰

e575540

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i7.5540>

PUBLICADO: 07/2024

RESUMO

Esse artigo tem por objetivo verificar a eficácia das atividades lúdicas no desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas em Língua Inglesa - ler, escrever, falar e ouvir - e o engajamento dos estudantes mediante a aplicação de práticas metodológicas inovadoras que proporcionam um ambiente de aprendizado dinâmico e prazeroso e uma aprendizagem mais significativa em alunos do 7º ano de uma escola pública. Ao utilizar jogos, músicas e atividades interativas percebeu-se que houve participação da maioria dos estudantes, isso porque, as práticas que foram realizadas se afastaram do cotidiano escolar. As práticas pedagógicas foram realizadas em três aulas, em cada uma delas a metodologia de ensino e aprendizagem foi se modificando, assim, incentivou-se a participação ativa dos estudantes

¹ Mestrado em Educação com especialização em TICs - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especialização em Letras e em Educação Inclusiva. Graduada em Letras Português/Inglês. Professora de Metodologia de Pesquisa Científica e Revisora de textos acadêmicos.

² Mestranda em Organização e gerenciamento de centros educacionais (UNEA). Especialização em: Neurociência da educação (UNINOVE), Educação infantil (UNINOVE), Docência do ensino superior (FACESPI) Educação especial - Deficiência intelectual (FAPSS), Alfabetização e letramento (FACESPI). Graduação em pedagogia. Professora de educação básica -Anos iniciais e Educação especial.

³ Mestrando em educação pela Universidad Europea del Atlántico-Espanha. Especialista em educação especial, em Gestão pública e escolar e em Neuropsicopedagogia. Graduado em pedagogia e em letras/Libras. Especialista em educação na SEDUC-PA. Professor de metodologia científica e orientação do trabalho acadêmico.

⁴ Mestranda em Educação com especialização em Formação de Professores - Universidad Europea del Atlántico Espanha (UNEA). Especialização em Gestão escolar - Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC). Especialização em Práticas Interdisciplinares: ênfase em Educação Física Escolar - Portal Faculdades. Licenciatura plena em Educação Física - Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

⁵ Mestranda em Educação - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especialização em Gestão Escolar e Educação Infantil. Licenciada em Pedagogia. Professora Efetiva na rede Municipal.

⁶ Mestranda em Educação com especialização em formação de professores - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Graduada em Pedagogia. Especialização em Ed. Infantil, Séries Iniciais com ênfase em Educação Especial. Especialização em gestão educacional. Orientadora educacional.

⁷ Mestranda em Educação com Especialização em Formação de Professores - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especialização em Didática e Metodologia de Ensino. Graduada em Pedagogia/Habilitação em Magistério do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental. Assistente Técnico Pedagógico e Professora dos Anos Iniciais da Educação Básica.

⁸ Mestranda em Educação com Especialização em Tics - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especialização em Prática Interdisciplinar: Educação Infantil e Séries Iniciais. Graduada em Pedagogia - Orientação Educacional e Geografia. Assistente Técnico Pedagógico na secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina.

⁹ Mestranda em Educação - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional e em Gestão de pessoas e Psicologia Organizacional. Graduada em Pedagogia e em Tecnologia em Processamento de Dados. Professora e Gestora na rede municipal de ensino de Campinas, SP.

¹⁰ Mestranda em Educação com especialização em formação de professores - Universidad Europea del Atlántico - Espanha. Pós Graduada em Neurociência Aplicada à Educação. Especialista em Docência no Ensino Superior, em Psicopedagogia e em educação especial e inclusiva. Palestrante.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

que, de forma colaborativa construíram uma aprendizagem mais eficaz. No primeiro capítulo discorre-se sobre a influência do lúdico no ensino e na aprendizagem da Língua Inglesa, no segundo, discute-se sobre o lúdico como fator de inferência na aprendizagem da língua estrangeira, e no terceiro, aborda-se a integração das quatro habilidades linguísticas através de atividades lúdicas. As atividades gamificadas, quando planejadas adequadamente, tornam-se instrumentos pedagógicos riquíssimos, que, além de despertar maior interesse dos estudantes, contribuem com o desenvolvimento das habilidades interacionais e com o trabalho colaborativo.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Metodologia. Inovadora. Habilidades linguísticas. Língua Estrangeira.

ABSTRACT

This article aims to verify the effectiveness of playful activities in the development of the four linguistic skills in English - reading, writing, speaking and listening - and student engagement through the application of innovative methodological practices that provide a dynamic and pleasurable learning environment. and more meaningful learning for 7th year students at a public school. When using games, music and interactive activities, it was noticed that the majority of students participated, this is because the practices that were carried out were far from everyday school life. The pedagogical practices were carried out in three classes, in each of which the teaching and learning methodology was modified, thus encouraging the active participation of students who, collaboratively, built more effective learning. In the first chapter, we discuss the influence of play on teaching and learning the English language, in the second, we discuss play as a factor of inference in learning a foreign language, and in the third, we address the integration of the four language skills through playful activities. Gamified activities, when properly planned, become rich pedagogical tools, which, in addition to arousing greater interest among students, contribute to the development of interactional skills and collaborative work.

KEYWORDS: Playfulness. Methodology. Innovative. Language skills. Foreign Language.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo verificar la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas en inglés - lectura, escritura, expresión oral y comprensión auditiva - y la participación de los estudiantes mediante la aplicación de prácticas metodológicas innovadoras que proporcionen un ambiente de aprendizaje dinámico y placentero. Aprendizaje significativo para estudiantes de 7mo año de una escuela pública. Al utilizar juegos, música y actividades interactivas, se notó que la mayoría de los estudiantes participaron, esto se debe a que las prácticas que se realizaron estaban alejadas de la cotidianidad escolar. Las prácticas pedagógicas se realizaron en tres clases, en cada una de las cuales se modificó la metodología de enseñanza y aprendizaje, fomentando así la participación activa de los estudiantes que, de manera colaborativa, construyeron aprendizajes más efectivos. En el primer capítulo discutimos la influencia del juego en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés, en el segundo discutimos el juego como factor de inferencia en el aprendizaje de una lengua extranjera y en el tercero abordamos la integración de las cuatro lenguas. habilidades a través de actividades lúdicas. Las actividades gamificadas, cuando se planifican adecuadamente, se convierten en ricas herramientas pedagógicas, que, además de despertar un mayor interés entre los estudiantes, contribuyen al desarrollo de habilidades interaccionales y de trabajo colaborativo.

PALABRAS CLAVE: Alegría. Metodología. Innovador. Habilidades lingüísticas. Lengua Extranjera.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é verificar a eficácia das atividades lúdicas no desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas em Língua Inglesa - ler, escrever, falar e ouvir - e o engajamento dos estudantes mediante a aplicação de práticas metodológicas inovadoras que proporcionam um ambiente



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

de aprendizado dinâmico e prazeroso e uma aprendizagem mais significativa em alunos de uma escola pública. Para dar conta desse objetivo elaborou-se alguns objetivos específicos que são os seguintes: Analisar a eficácia das atividades lúdicas na aprendizagem do *Simple Present* em estudantes do 7º ano; Proporcionar atividades que possam desenvolver as quatro habilidades linguísticas; Identificar que tipo de atividades lúdicas e interativas os estudantes gostam mais, e com base nas informações replanejar as aulas seguintes; Propiciar atividades cooperativas que potencializam o engajamento dos estudantes com as atividades propostas.

Apoiados nesses objetivos, relacionou-se a seguinte questão problema que norteou essa pesquisa: A utilização de atividades lúdicas diversificadas possibilita um ambiente de aprendizagem prazeroso e motiva os estudantes ao estudo da Língua Inglesa para que possam desenvolver as quatro habilidades linguísticas?

Por conseguinte, as práticas pedagógicas que foram realizadas justificam-se porque o ensino da língua Inglesa representa um grande desafio na escola regular, sobretudo para desenvolver as quatro habilidades linguísticas. Em geral, trabalha-se a escrita, na qual prevalece o ensino da gramática, visto que, a grande maioria dos estudantes não deseja aprender uma nova língua, segundo diálogos informais mantidos com vários professores e por experiência própria de um dos autores. Desenvolver a oralidade representa o maior desafio. Considera relevante que os professores de Língua Inglesa proporcionem, gradativamente, atividades focadas no desenvolvimento das quatro habilidades por meio de atividades lúdicas, as quais têm grandes chances de potencializar o engajamento e a motivação dos estudantes. Atualmente, tem-se disponível uma gama enorme de ferramentas tecnológicas que auxiliam no desenvolvimento das quatro habilidades. São plataformas com jogos diversos e muito interativos, e isso os estudantes apreciam muito. Outra justificativa é que ao proporcionar atividades gamificadas as formas e os instrumentos de avaliação serão contínuos e diversificados.

A ludicidade é uma prática metodológica muito eficaz no processo de ensino e aprendizagem em todos os componentes curriculares. No que compete ao ensino e aprendizagem de idiomas estrangeiros, essa prática torna-se indispensável, visto que é uma forma significativa e prazerosa de adquirir conhecimento em um novo idioma. Souza (2015, como citado em Brasil Escola, 2024, p. 5) destaca que o lúdico é uma linguagem fundamental por possibilitar “o conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo”, sendo um espaço autêntico de aprendizagens significativas.

Considerando a importância da ludicidade, é papel do professor planejar práticas pedagógicas inovadoras e com objetivos previamente estabelecidos para que as atividades proporcionadas possam alcançar o sucesso almejado. A mediação do professor durante a execução das atividades é fundamental para que os alunos consigam se envolver nos jogos e brincadeiras de caráter pedagógico, os quais visam a construção da aprendizagem mais eficaz, “a interação social e o desenvolvimento intelectual” (Brasil Escola, 2024, p. 4).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

Em 2018, entrou em vigor um novo documento que rege o ensino na educação básica, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual prevê o ensino por competências e habilidades que devem ser desenvolvidas em todas as escolas (Brasil, 2018). Com esse documento o ensino passa a ter uma base unificada, o que já era previsto no artigo 9º da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) que define que é dever da União “estabelecer, em colaboração com os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, competências e diretrizes para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio, que nortearão os currículos e seus conteúdos mínimos, de modo a assegurar formação básica comum (Brasil, 1996, p. 3-4).

Para que o ensino de línguas se torne eficaz, “o professorado necessita compreender sua responsabilidade em exercer práticas pedagógicas conscientes e informadas, dada a importância e impacto social que possam exercer” (Lima, 2022, p. 5). Portanto, faz-se necessário que os professores superem algumas crenças que estão enraizadas em suas práticas pedagógicas e os conduzem ao planejamento de aulas muito teóricas, ao estudo de gramática em aulas de língua estrangeira. É fundamental que eles percebam que suas práticas metodológicas devem estar ancorados aos novos documentos que definem o ensino na educação básica. Um planejamento inovador abarca as teorias que se materializam num ensino e aprendizagem mais prazerosos.

Finardi (2019) aponta que o Brasil não é um país monolíngue, visto que foi colonizado por culturas diferentes oriundas de diversos países, logo, são muitos os idiomas que se falam em nosso país. Sendo assim, ao desenvolver habilidades para falar a língua inglesa, o estudante terá mais um idioma para se comunicar e que pode lhe abrir portas no mercado de trabalho. Mas, aprender inglês apenas estudando regras gramaticais não o torna uma pessoa fluente em inglês. Um novo idioma deve ser adquirido por meio do contato com pessoas que falam esse idioma, seja por meio de músicas, vídeos, jogos, ou conversas com outros falantes desse idioma. Ao adquirir a nova língua nesse contexto, a aprendizagem se tornará mais eficaz.

1. A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESTRANGEIRA

Antes de falarmos sobre a influência do lúdico no ensino e na aprendizagem da Língua Estrangeira (LE), é importante abordar o que se entende por linguagem. À vista disso, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs),

A linguagem é considerada como a capacidade humana de articular significados coletivos e compartilhá-los, em sistemas arbitrários de representação, que variam de acordo com as necessidades e experiências da vida em sociedade. A principal razão de qualquer ato de linguagem é a produção de sentido (Brasil, 2000, p. 5).

Também é relevante discorrer um pouco sobre a formação dos professores para abordarem atividades lúdicas no seu dia a dia, em sala de aula. Segundo Santos (1998), quando nos referimos à educação, sabemos que são muitos os desafios a serem enfrentados para que esta área possa ser considerada como geradora dos avanços científicos. Ao compará-la com outros setores (medicina,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

informática) onde as inovações aparecem com frequência, percebemos que nos últimos 50 anos pouco aconteceu, e os avanços ocorridos não chegaram a reverter o processo como um todo.

Atualmente, são muitos os educadores que acreditam e apostam nas inovações e, entre elas, podemos citar as atividades lúdicas. Aos poucos, os professores e demais profissionais ligados à educação estão se convencendo de que,

Educar não se limita a repassar ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida. (Santos, 1998, p. 11-12)

Nesse sentido, vale ressaltar que a formação lúdica do professor é extremamente importante, pois, quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. De acordo Santos (1998) a formação lúdica deve possibilitar ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Do ponto de vista de Alcântara *et al.*, (2022), para haver interação e compartilhamento de significados no processo de ensino e aprendizagem, é necessário que o professor organize o ambiente previamente, se ele desejar promover uma atividade de conversação, o docente precisa preparar material lúdico que estimule os estudantes a quererem participar. Como se tem disponível a internet e quase todos os estudantes possuem smartphones, a interação pode iniciar com um *chat* em inglês pelo WhatsApp, na sequência o professor pode convidar todos a escreverem de forma colaborativa pequeno texto no Google docs, no qual cada um escreve sobre as informações coletadas sobre seu colega, com quem conversou no chat. A partir disso, o professor promove um diálogo oral, em duplas, onde os estudantes podem fazer perguntas uns aos outros, perguntas essas, elaboradas previamente pelo professor. Ao agir dessa forma, o professor contemplará o que propuseram Alcântara *et al.*, (2022).

1.1 O lúdico e o ensino da língua estrangeira (LE)

A palavra lúdico origina-se do latim *ludus* e significa brincar. “Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos” (Santos, 1998, p. 9). Este termo também é relativo à conduta do sujeito que joga, que brinca e que se diverte, e quando associado às atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula, pode-se dizer que esse termo tem relação direta com motivação e interação, os quais despertam prazer ao realizar o que é proposto. Logo, a função educativa do lúdico oportuniza aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua integração e interação social (Santos, 1998). A atividade lúdica é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Sendo assim, elas podem ser utilizadas em contextos diversificados no



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

ambiente escolar. Ademais, as atividades lúdicas podem representar uma experiência de aprendizagem em que os estudantes aprendem brincando e se divertindo e assim desenvolvem seu potencial cognitivo. Diante disso, cabe aos professores o papel de criar “oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-los em seu cotidiano” (Brasil, 2018, p. 42).

Assim, aprender uma Língua Estrangeira deveria ser quase como o de aprender a língua materna. Aprendemos através de jogos, brincadeiras e com interação com os falantes da língua, e isso, os professores de LE, deveriam levar para a sala de aula. Os estudantes precisam adquirir a nova língua por meio do contato com falantes dessa língua, seja por meio de vídeos, músicas, áudios de diálogos, textos e também através dos intercâmbios culturais.

A Ludicidade tem sido amplamente discutida, explorada, pesquisada e estudada por muitos profissionais no âmbito pedagógico e, segundo Santos (2000), tem conquistado espaços nos mais diversos setores da sociedade; contudo, ainda se apresenta como uma abordagem pouco desenvolvida na prática de ensino. A autora afirma que, ao brincar, a criança desenvolve a imaginação, que é uma das funções psicológicas mais importantes do ser humano. Complementando essa afirmação, Santo Agostinho explica o trabalho da imaginação como uma possibilidade “... de dispor, multiplicar, reduzir, estender, ordenar, recompor de algum modo as imagens ...” (Santo Agostinho, como citado em Santos, 2000, p. 11). A criança, em suas brincadeiras, gosta de imitar os adultos, e essas brincadeiras podem ser espontâneas ou podem ser preparadas pelos pais ou professores com o objetivo de desenvolver a imaginação e levar as crianças a construir seu conhecimento.

Ao permitir a manifestação do imaginário [...], por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (Kishimoto, 1994, como citado em Kishimoto, 2001, p. 83)

Complementando esse pensamento, Santos (2000) afirma que, quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas com o objetivo de estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa, ou seja, o uso de jogos como instrumento de ensino e aprendizagem. Portanto, “o jogo deve ser visto como conhecimento e produtor de conhecimento” (Kishimoto, 2001, p. 9).

Considerando as atividades lúdicas como instrumentos de ensino, podemos dizer que elas potencializam a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico (causa prazer e alegria), mas o trabalho pedagógico, segundo a autora acima, requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros (os colegas), ou seja, a motivação para jogo e, conseqüentemente, para a aprendizagem.

O uso de materiais pedagógicos que envolvem o lúdico proporcionam um ensino que promove uma aprendizagem mais significativa, pois os aprendizes estão diretamente envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Isso nos faz pensar e aceitar a ideia de que “os sujeitos, ao aprenderem, não



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

o fazem como meros assimiladores de conhecimento” (Kishimoto, 2001, p. 75). Há determinados componentes internos nesse processo que nós, professores, não podemos ignorar. A ideia de um ser humano relativamente fácil de moldar e dirigir a partir do exterior foi progressivamente substituída pela ideia de um ser humano que seleciona, assimila, processa, interpreta e confere significações aos estímulos e configurações de estímulos. (Coll, 1994, como citado em Kishimoto, 2001, p. 75).

Em outras palavras, isso significa que o conhecimento não é mais transmitido pelo professor aos alunos, mas construído em conjunto. E é trabalhando em conjunto que se constrói uma verdadeira aprendizagem. Ainda de acordo com a mesma autora, a ludicidade, tão importante para a saúde mental dos alunos, é um espaço que merece atenção dos educadores, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de todo o aluno para o exercício de sua relação social com o mundo e com as pessoas.

A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas ao aluno, através de atividades lúdicas, garantem que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Além disso, Kishimoto (2001) ainda completa que as situações problemáticas contidas nas manipulações dos brinquedos fazem os alunos crescerem através da procura de soluções e de alternativas. Brincando, o aluno desenvolve seu senso de companheirismo; ao brincar com amigos, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória.

Contudo, não só o brinquedo nos faz refletir sobre a importância do lúdico no ensino, mas também, o jogo acaba sendo uma boa possibilidade de exploração. O jogo não pode ser visto apenas como um divertimento ou uma simples brincadeira, pois ele não só favorece o desenvolvimento físico, afetivo e social dos alunos, como também atua em sua motivação. Neste contexto, o jogo tem sua função educativa, ensinando, motivando e completando o saber, o conhecimento e a descoberta.

Portanto, toda atividade lúdica coloca o aluno em contato com o seu meio social, proporcionando o estabelecimento de relações e contribuindo para a construção da personalidade e para seu desenvolvimento social. Neste contexto de prática lúdica, o brinquedo apresenta-se como um recurso no qual o aluno experimenta, descobre, diverte-se e desenvolve-se melhor nas atividades propostas em aula, pois, segundo Santos (1998), é indispensável que o aluno sinta-se atraído pelo brinquedo e cabe a nós, professores, mostrar aos alunos as possibilidades de exploração que os brinquedos oferecem, principalmente no que se refere à motivação e autorrealização.

Quando o inglês é apresentado através de aulas descontraídas e cheias de diversão, as crianças passam a ser estimuladas, desenvolvendo uma ótima capacidade de concentração. Através de trabalhos lúdicos, a criança passa a ter uma finalidade em seu aprendizado e “cabera ao professor dar uma melhoria na qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado” (Nunes, 2004). Assim, pode-se dizer que por meio de uma aula lúdica, a criança passa a ser estimulada e vê uma nova saída (opção) para seu aprendizado. Ademais, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

benefícios aos adultos, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem (Nunes, 2004).

Na visão de Nunes (2004), as atividades lúdicas geralmente são mais empregadas no ensino da matemática, contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da Língua Estrangeira, pois, assim, elas facilitarão o aprendizado e motivarão, tanto crianças como adultos a aprenderem. Desse modo, percebe-se a importância da ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos se tornem mais fáceis aos olhos dos alunos, e estes, ficam mais interessados em aprender.

A ludicidade, além de proporcionar maior interação nas aulas e desenvolver a imaginação, desenvolve também a criatividade, ou melhor, a mente passa a ser criativa. A criatividade é entendida como sinônimo de pensamento divergente, isto é, da capacidade de romper continuamente os esquemas da experiência. É criativo uma mente que trabalha, que sempre faz perguntas, que descobre problemas onde os outros encontram respostas satisfatórias (na comodidade de situações onde se deve farejar o perigo), que é capaz de juízos autônomos e independentes (do pai, do professor e da sociedade), que recusa o codificado, que remanuseia objetos e conceitos sem deixar inibir pelo conformismo. (Santos, 2000, p.11)

É desse homem criativo e autônomo que a sociedade precisa. E essas características se desenvolvem no ser humano no ambiente familiar e escolar, que são responsáveis por propiciar à criança o acesso a atividades que favoreçam o desenvolvimento da criatividade e da autonomia.

2. O LÚDICO COMO FATOR DE INFERÊNCIA NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESTRANGEIRA

Santos (2000) ressalta que o lúdico proporciona alegria, felicidade, afetividade, entusiasmo e desafia o educando a construir conhecimento. Considerando que o lúdico proporciona todos esses sentimentos, é fácil entender por que a aprendizagem de uma LE se torna mais prazerosa e, de certa forma, mais fácil por meio de atividades lúdicas. “A atividade lúdica não é somente um momento de diagnóstico da aprendizagem, mas é, ela mesma, um canal de aprendizagem” (Santos, 2000, p. 79).

Como descrito por Kishimoto (2001), a ludicidade é um espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de todo o aluno exercitar sua relação social com o mundo. Nesse contexto, o lúdico tem sua função educativa, ensinando, motivando, construindo e descobrindo o saber. Em conformidade com Santos (2000), toda atividade lúdica coloca o aluno em contato com seu meio social, proporcionando melhores relações entre professores e alunos, diferenciando-se de padrões tradicionais de ensino. Na prática tradicional, o conteúdo é “transmitido” (o professor acredita que transmite conteúdo), ou seja, o professor decide o que trabalhar e a aula é centrada nele. A interação não se faz presente, enquanto na prática pedagógica lúdica a interação é constante e envolve todos os participantes da aula, conforme esquema da Figura 1.



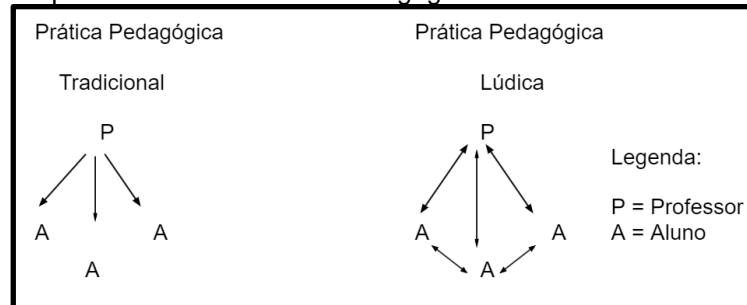
RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

Figura 1

Comparativo entre a Prática Pedagógica Tradicional e a Lúdica



Nota: Esquema elaborado pelos autores

Percebe-se que ao adotar a prática pedagógica lúdica a interação acontece entre todos, e isso contribui para que a aprendizagem seja mais eficaz. Santos (1998) afirma que são várias as finalidades de trabalho lúdico na elaboração de atividades didáticas: a) dar oportunidade à expansão de potencialidades; b) desenvolver criatividade e sociabilidade; c) enriquecer o relacionamento entre alunos; d) valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a integração.

Assim, podemos dizer que a finalidade da escola é adequar as necessidades individuais dos alunos ao seu meio social e, para isso, ela deve organizar de forma a retratar o quanto possível a vida. A escola deveria começar ensinando o aluno a pensar, a desenvolver nele a possibilidade de aprender por si próprio, criando autonomia em sua própria aprendizagem; uma aprendizagem que possa desenvolver dinamicidade e praticidade. Contudo, “em meio à necessidade de cumprir programas e preparar os estudantes para que possam passar em exames como o ENEM, podemos acabar nos esquecendo da formação do cidadão crítico” (Alcântara, 2022, p. 46).

Neste contexto de abordagem prática e dinâmica, laboratórios especiais ou mesmo atividades propostas em aula, acabam sendo o ponto principal da atividade lúdica na escola. Contudo, muitas atividades de língua estrangeira desenvolvidas em sala de aula são cansativas, repetitivas ou até mesmo não estimulantes, tornando as aulas de língua estrangeira improdutivas. Assim, cabe à escola suprir experiências que permitam aos alunos educarem-se num processo ativo de construção e reconstrução.

Ainda de acordo com Santos (2001), a escola deveria oportunizar ao aluno o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, pois todo educando dispõe de mecanismos de adaptação. Contudo, aprender uma Língua Estrangeira é, para a maioria dos estudantes, sinônimo da habilidade de se comunicar através da linguagem oral e escrita, ou para resolver problemas no campo de trabalho, ou ainda, satisfazer necessidades pessoais para as quais ela é fundamental.

Sendo assim, é importante destacar a abordagem comunicativa, privilegiando atividades interativas, reproduzindo contextos comunicativos dentro dos limites da sala de aula. Assim, objetiva-se tornar as aulas estimulantes e prazerosas e, para tanto, busca-se manter o foco sobre a realidade imediata do aluno, considerando seus interesses e gostos. O ensino de inglês como língua estrangeira



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

a partir de atividades lúdicas desenvolve hábitos e atitudes onde a estrutura emocional é fundamental à apreensão do saber.

Por fim, podemos dizer que é indispensável que o aluno se sinta atraído pelo brincar e cabe aos professores mostrarem aos seus alunos as possibilidades de exploração que os brinquedos oferecem, principalmente no que se refere à motivação e autorrealização. Além disso, vale ressaltar que o objetivo educacional da prática lúdica não consiste na transmissão de verdades, informações, demonstrações ou modelos prontos, mas consiste em fornecer ao educando ferramentas para que ele construa a sua aprendizagem de maneira mais prazerosa.

2.1 Atividades lúdicas como ferramentas didáticas

As atividades lúdicas proporcionam aos aprendizes a possibilidade de expressar sentimentos de prazer, satisfação e alegria, sentem-se motivados a aprender a nova língua e demonstram interesse nas atividades propostas, por isso são ótimos recursos no ensino da Língua Estrangeira. Além da motivação proporcionada pelas atividades lúdicas, os alunos constroem conhecimento e aprendem a respeitar regras – as regras dos jogos, por exemplo (Macedo, 1997). Estabelecendo uma relação entre jogo e conhecimento, podemos afirmar que, se para conhecer é preciso agir, para jogar também é. O jogo, como qualquer ação, envolve regulamentação. (Macedo, 2000).

Partindo desses pressupostos e considerando o interesse do aluno em participar das tarefas lúdicas, podemos dizer que o “jogo favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio ..., sobre o próprio jogo e também sobre conteúdos” (Macedo, 2000, p. 23). Já Santos (2000) acredita que o ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Esse interesse do aluno “passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor, um gerador de situações estimuladoras eficazes” (Santos, 2000, p. 37). A autora completa esse pensamento dizendo que está se perdendo no tempo a época em que se separava a “brincadeira”, o jogo pedagógico, da atividade “séria”. Ou seja, as atividades lúdicas são vistas, hoje, como ferramentas didáticas indispensáveis no ensino e na aprendizagem da Língua Estrangeira, bem como em outras disciplinas.

É nesse contexto que o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (Santos, 2000, p. 37)

Assim, sendo o lúdico uma ferramenta que estimula o interesse do aluno e que propõe diversas situações de interação que facilitam a aprendizagem, já não se vê mais a “brincadeira” (ludicidade) apenas como fonte de diversão; ela também é vista como facilitadora do processo de ensino e aprendizagem, e conseqüentemente, passa a ser visto, como material pedagógico de grande utilidade. O jogo pode ser usado como estratégia de aprendizagem significativa desde que sejam rigorosamente



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem como meta. Ou seja, jamais pense em usar jogos pedagógicos sem rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (Santos, 2000, p. 39)

Portanto, as atividades lúdicas podem ser vistas como ferramentas de ensino sempre que forem desenvolvidas com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa e estimular a construção de novo conhecimento. Ainda em conformidade com Santos (2000), os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e quando puderem se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. É papel do professor planejar bem suas aulas e constatar onde, como e quando pode fazer uso desses ou daqueles jogos, sempre com espírito crítico para mantê-los, alterá-los e substituí-los por outros ao perceber que ficaram distantes dos objetivos propostos. Assim, podemos dizer que,

O jogo só tem validade se usado na hora certa, e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para sustentar seu desafio, e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados. (Santos, 2000, p. 40)

À vista disso, cabe ao professor planejar atividades considerando o perfil da turma e cabe a ele intercalar a ludicidade com os conceitos estudados, visto que são muitos os fatores que devem ser considerados para a aplicação de atividades lúdicas, tema que será discutido no capítulo a seguir.

2.2 Fatores a serem considerados para a aplicação de atividades lúdicas em espaços de aprendizagem

De acordo com Santos (2000), existem quatro elementos que devem ser levados em conta pelo professor para a aplicação de jogos em sala de aula: 1) Capacidade de se constituir em fator de autoestima; 2) Condições psicológicas favoráveis; 3) Condições ambientais; 4) Fundamentos técnicos.

A capacidade de se constituir em fator de autoestima do aluno consiste na escolha de um jogo adequado para cada nível de ensino. Ou seja, não pode ser um jogo extremamente fácil, mas também não pode ser muito difícil. Ambos causam desinteresse, e o que é pior, sua estima baixa, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso, quando o jogo for difícil demais. O professor deve proporcionar jogos para “simbolizarem desafios integrantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo” (Santos, 2000, p. 41). É importante que o professor seja um facilitador e orientador do jogo, dando dicas para ajudar a solucionar ou criando estratégias mais complexas, se julgar o jogo de fácil solução. Além disso, ao encerrar a atividade, é fundamental o professor dar um reforço positivo expresso em gestos ou palavras e convidar os alunos com muito entusiasmo, para um outro jogo, na próxima vez.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

As condições psicológicas favoráveis devem considerar que os jogos devem ter por objetivo a aprendizagem e que jamais devem estar associados a alguma forma de sanção (pena ou recompensa). É muito importante que o professor utilize o jogo como ferramenta de combate à indiferença e insensibilidade e como instrumento de interação, de inserção e desafios grupais. É através do jogo que se desenvolve a capacidade de trabalho em grupo.

Já as condições ambientais se referem tanto ao ambiente em que o jogo será realizado como às condições da embalagem (o jogo, material usado). Tanto o material utilizado no jogo quanto o local (mesa, chão, sala) devem estar bem-organizados e limpos. Ambos são fundamentais para o sucesso do jogo.

Os fundamentos técnicos devem levar em consideração que um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado para buscar seus próprios caminhos. É importante destacar que um jogo deve ter começo, meio e fim. Para isso, é fundamental que as regras sejam esclarecidas antes de iniciar o jogo e cabe ao professor explicar o funcionamento do jogo e combinar com os alunos, dependendo do jogo, o que pode ou não pode ser feito. Por fim, a autora ressalta que:

Considerando todas as condições, conhecendo diferentes jogos voltados para a construção do conhecimento, sabendo-se as estratégias mobilizadoras de sua atenção e envolvendo-os conteúdos curriculares como ferramenta estimuladora, os jogos tornam a aula mais atraente, devolvendo ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, eliminam o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolvendo à escola sua função de agência responsável por pessoas mais completas e, naturalmente, por um amanhã muito melhor. (Santos, 2000, p. 42)

A autora complementa dizendo que “educar não se limita a repassar informações, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Educar é preparar para a vida” (Santos, 2000, p. 59).

3- A INTEGRAÇÃO DAS QUATRO HABILIDADES LINGÜÍSTICAS ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS

Tornar as aulas de inglês mais dinâmicas tem sido uma preocupação sistemática de muitos professores, de uma maneira tal que, ao mesmo tempo em que torna o ambiente da sala menos enfadonho para o aluno, igualmente venha a utilizar uma boa técnica de ensino e aprendizagem. O professor, ao entrar na sala de aula de ensino regular, muitas vezes defronta-se com a inflexibilidade de um conteúdo rígido que, obrigatoriamente, deve ser trabalhado. É nesta oportunidade que o conhecimento pedagógico do professor, aliado ao domínio das novas tecnologias e a uma característica de antidogmatismo e criatividade, constituem fatores primordialmente relevantes a uma adequada, agradável e eficaz condução do processo.

É na metodologia pedagógica da aprendizagem centralizada no aluno que o aprendiz precisa interpretar a informação (o que envolve reflexão crítica) e não apenas recebê-la, para a criação de um novo conhecimento, o que pode ser facilitado com processos experimentais. Cabe a nós, professores,

RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

desenvolvermos em nossos alunos as quatro habilidades comunicativas, e para isso podemos contar com atividades lúdicas, que são uma excelente ferramenta para motivar os alunos. Isso não quer dizer que devemos deixar de trabalhar os conteúdos mínimos exigidos em cada série, mas trabalhá-los de maneira contextualizada, evitando ao máximo seguir rigorosamente o livro didático, e integrando as quatro habilidades linguísticas.

3.1 O ensino das quatro habilidades linguísticas e suas implicações

Quando falamos de habilidades em relação ao ensino de línguas, logo nos reportamos às quatro habilidades linguísticas (ouvir, falar, ler e escrever). Mas, segundo Holden (2002), existem outras habilidades relacionadas ao aprendizado de línguas estrangeiras que, muitas vezes, passam despercebidas por nós, professores de Língua Estrangeira.

Holden esclarece que é muito importante integrar as diferentes habilidades desde o início no ensino da Língua inglesa. Com isso, podemos evitar alguns problemas, principalmente os relacionados ao inglês falado e escrito. Por exemplo, um aluno que tem como língua materna a Língua Portuguesa ou qualquer outra língua latina e que nunca teve contato com a Língua Inglesa, provavelmente ao ver uma palavra escrita e não tenha escutado sua pronúncia, irá pronunciá-la conforme a ortografia, aplicando ao inglês a regra de pronúncia que ele aplica a sua língua materna. Logo, é natural que o aluno faça associações desse tipo. Se o professor, por exemplo, abordar a escrita separadamente da fala, esse problema será intensificado. “É melhor adotar uma atitude pragmática e apresentar as diferentes habilidades na ordem que lhe parecer mais conveniente” (Holden, 2002, p. 41).

Outro aspecto importante a ser considerado é que, ao fazermos uso da língua, seja ela materna ou estrangeira, “normalmente usamos simultaneamente mais do que uma única habilidade” (Holden, 2002, p. 41). Para ilustrar esse pensamento, a autora diz que, quando estamos falando ao telefone, também podemos estar fazendo diferentes anotações, ou seja, estamos integrando as quatro habilidades. Para desenvolver as quatro habilidades simultaneamente, o professor deveria promover diferentes formas de interação, preparar atividades (lúdicas ou outras) que englobam as diversas ações realizadas no cotidiano dos alunos (músicas, vídeos, simular situações reais). Cabe ao professor utilizar estratégias diversificadas para desenvolver as habilidades linguísticas das quatro habilidades. “As estratégias requerem planejamento e controle da execução. O aprendiz deve compreender o que está fazendo e por que o está fazendo, o que por sua vez exigirá uma reflexão consciente, um metaconhecimento sobre os procedimentos empregados. (Pozo, 2002, p. 235)

Vale ressaltar ainda que cada uma das quatro habilidades principais compreende uma série de “mini habilidades”. A autora faz menção à habilidade escrita dizendo que esta poderia se concentrar em um dos seguintes itens: “tomar nota; resumir; descrever; narrar uma história; escrever uma carta formal; escrever um cartão postal para um amigo etc” (Holden, 2002, p. 42). Além das quatro habilidades principais e também as mini habilidades, os alunos precisam desenvolver outras habilidades que, muitas vezes, não são consideradas, mas que também são muito importantes. Entre



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

essas habilidades, a autora cita: habilidades sociais, habilidades para estudo, habilidades de autoconscientização.

As habilidades sociais, no parecer de Holden (2002), são aquelas desenvolvidas através da interação. A interação entre os alunos e o professor é responsável por grande parte do aprendizado de uma Língua Estrangeira. A autora referida acima diz que:

A maioria dos livros didáticos atuais exige que os alunos realizem atividades em pares ou em grupos, bem como atividades individuais e outras envolvendo toda a classe. Tanto as atividades em pares como as em grupos oferecem a oportunidade para que a classe possa produzir e se manifestar no idioma, além de praticar de forma tranquila. No entanto, para serem eficazes, essas atividades também exigem habilidades sociais. (Holden, 2002, p. 43).

A respeito disso, durante a realização das atividades em duplas, é fundamental que cada aluno respeite o turno da fala e que cada qual desempenhe seu papel, ou seja, nenhum dos alunos deve dominar a conversa e nenhum deles deve ignorar o que outro diz. Como em qualquer interação humana, algumas das interações sociais devem estar presentes nessas atividades. Sendo assim, ao perceber que não há uma participação uniforme de todos no grupo ou pares, o professor deve intervir e fazer com que todos percebam a importância de participar para obter um melhor resultado de aprendizagem. É nesse trabalho de grupos que os alunos, além de desenvolver as quatro habilidades, desenvolvem as habilidades sociais, ou seja, devem saber se relacionar bem com os demais indivíduos. E práticas educativas eficazes podem contribuir com o desenvolvimento dessas habilidades.

A respeito disso, Jacobi (2005, p. 241) esclarece que “as práticas educativas devem apontar para propostas pedagógicas centradas na mudança de hábitos, atitudes e práticas sociais, desenvolvimento de competências, capacidade de avaliação e participação dos educandos”. Esse tipo de prática desafia os professores a pensar como podem envolver os estudantes para que a aprendizagem seja construída de forma significativa. Obviamente se faz necessário que grandes modificações ocorram no sistema de ensino e que haja uma grande “reforma do pensamento” (Morin 2003, como citado em Floriani, 2003, p. 116). Ou seja, faz-se necessário quebrar os paradigmas tradicionais da educação e mesclá-los com as práticas educativas emergentes e possibilitar a realização de atividades colaborativas e cooperativas, as quais contribuem com o desenvolvimento das habilidades sociais.

Holden (2002) corrobora com essa informação ao apontar que é muito importante que o professor dê uma certa liberdade para que os alunos possam escolher com quem queiram formar grupos, ou pares, no entanto, devemos tomar cuidado para que não haja exclusão. Mas isso também deve ser trabalhado desde o início para que todos os alunos se habituem a envolver-se com os diferentes colegas. Ela afirma ainda que o fato de os alunos terem um “parceiro de atividades” (nas atividades em pares) pode ser muito produtivo. Já nas atividades em grupos é importante que o professor considere o nível de inglês dos alunos, agrupando conforme o nível e personalidade. Além



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

disso, cada grupo deverá ter um líder que será o responsável pelo grupo, fazendo com que todos se envolvam ou sejam envolvidos nas atividades.

Tanto as atividades de grupos como as em pares oferecem a oportunidade para os alunos ensinarem uns aos outros, a isso a autora chama de aprendizado cooperativo. Esse tipo de atividade costuma encorajar aqueles alunos que se sentem inibidos para falar no grande grupo. Além disso, os que possuem mais dificuldades podem contar com a ajuda de quem sabe mais. E os que sabem mais se sentirão valorizados em poder ajudar os mais fracos. Com isso estão desenvolvendo a habilidade social.

As habilidades para estudo são aquelas que ajudam os alunos a aprenderem como estudar. Para Holden (2002), os alunos precisam saber como estudar. E o aprendizado de uma LE envolve muitas habilidades, tais como: uso da memória (muito importante para aprender uma LE), articulação de idéias, entendimento de regras gramaticais, reconhecimento e produção de sons. Quanto mais conscientes os alunos estiverem sobre o que precisam para se tornar um bom aluno, mais fácil vão desenvolver essas habilidades. As habilidades de autoconscientização são as que ajudam os alunos a “aprenderem a aprender”. Ao falarmos em aprender uma LE, devemos considerar, e acima de tudo respeitar, que cada indivíduo tem sua forma pessoal de aprender. Um mesmo assunto pode ser aprendido por um mesmo grupo de formas distintas (múltiplas inteligências).

Considerando que num mesmo grupo possuímos alunos que aprendem de formas distintas, cabe a nós, professores, elaborarmos atividades diferenciadas para “atingir”, ou melhor, envolver e agradar cada tipo de aluno. Mas, para que possamos elaborar tais atividades, é muito importante que, ao iniciar um trabalho com um novo grupo, façamos um levantamento para ver as características desse grupo e, com base nesse levantamento, elaborar as atividades necessárias para desenvolver as diferentes habilidades. Além disso, é fundamental que os alunos também se sintam responsáveis pelo seu aprendizado. “Se eles puderem ter a sua própria conscientização do que aprenderam, dos pontos em que têm problemas, e como podem encontrar ajuda, serão, então, aprendizes muito mais eficientes” (Holden, 2002, p. 44). Com base nisso, antes de iniciarmos uma unidade nova de ensino da LE, é importante informar aos alunos o que será estudado nesta unidade e, ao final dela, fazer um levantamento (*feedback*) do que foi aprendido. Dessa forma, os alunos e o professor, ao final da unidade, poderão avaliar se atingiram o objetivo proposto para aquele bloco de ensino e aprendizagem. Holden (2002) destaca ainda que dependendo da idade dos aprendizes, não é adequado desenvolver as quatro habilidades. Segundo ela, existem habilidades linguísticas adequadas para cada faixa etária e se nós, professores de inglês adotamos um livro didático, e nele não estiver contemplado o desenvolvimento das habilidades adequadas para aquela faixa etária, cabe a nós, pesquisarmos em outros livros e, até mesmo, criar atividades condizentes com aquela faixa etária.

Do ponto de vista de Holden (2002), as atividades para alunos mais jovens (educação infantil) devem enfatizar a produção oral. Se os alunos ainda não sabem ler nem escrever na língua materna, não é viável que o aprendam primeiro na LE. Porém, isso não é regra geral. Se algum aluno mostrar



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

interesse em saber como se escreve determinada palavra em inglês, devemos escrevê-la e o aluno deverá copiá-la. Procedendo assim, atenderemos a uma necessidade individual no momento oportuno para aquela determinada criança”, e estaremos também “adaptando as estratégias do ensino de inglês ao progresso educacional do indivíduo” (Holden, 2002, p. 46).

Já no Ensino Fundamental e Médio é necessária, segundo Holden (2002), a prática das quatro habilidades. Sendo que a compreensão oral e a fala devem ter maior ênfase dentro da sala de aula, uma vez que, fora dessa, são poucas as oportunidades para falar inglês. Isso não quer dizer que a prática da leitura e da escrita não devam ser praticadas em sala, mas essas podem ser realizadas extraclasse. A seguir descreve-se as implicações das quatro habilidades linguísticas: ouvir, falar, ler e escrever.

3.1.1 Ouvir: Habilidade de Compreensão Oral

De acordo com Holden (2002) a compreensão oral na sala de aula pode ser tanto uma habilidade isolada como associada à conversação. A autora classifica a compreensão oral em: ouvir e falar; ouvir sem falar. O ouvir e falar é o tipo de compreensão comum em conversações comuns entre amigos, é o mais comum e conta com as expressões faciais e os gestos para entender o que o outro está dizendo. Se for numa conversa telefônica, a compreensão fica um pouco mais difícil por não contar com gestos e expressões. Podemos citar também como exemplo do ouvir e falar, as interações em sala de aula.

Já o ouvir sem falar é um tipo de compreensão isolada e exige um esforço maior do ouvinte. É o caso de assistir TV ou ouvir um programa de rádio. Neste caso, se o ouvinte não quiser assistir a um programa de TV, por exemplo, ele pode simplesmente desligar ou trocar de canal. Não há interação nesse tipo de compreensão. Nesse tipo de compreensão, podemos ainda citar, de acordo com a autora, o ouvir em silêncio e o ouvir e fazer. O ouvir em silêncio seria o caso de assistir a uma palestra, porém, nesse caso ainda seria possível uma interação (perguntas após a palestra). Já o ouvir e fazer é o tipo de compreensão onde se ouve e ao mesmo tempo se fazem algumas anotações (durante uma palestra ou aula).

3.1.2 Falar: Habilidade de Interação Oral

Holden (2002) divide as habilidades orais em: prática das estruturas linguísticas e dos exercícios do livro didático (exercícios controlados); uso da língua estrangeira de forma criativa (encenar situações, contar histórias e discutir); conversas dentro e fora da sala de aula (interações diversas). As atividades orais do livro didático são, normalmente, baseadas em modelos linguísticos (textos, diálogos) que introduzem as principais estruturas da unidade. As atividades de prática controlada são normalmente apresentadas em forma de perguntas e respostas, podendo ser realizadas em duplas, grupos ou envolvendo a classe toda. Mas as práticas orais podem ser um pouco mais livres. É o caso de se elaborar algum material que enfatize a estrutura em estudo, porém, os alunos teriam



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

uma certa liberdade para elaborar as perguntas. Exemplo: trabalhar o verbo poder (*can*) e o presente simples (*Simple present*) de forma interativa. Os alunos fazem entrevistas com os colegas. Assim, adquirem o idioma e não apenas o aprendem.

O uso da língua de forma criativa como, por exemplo, contar histórias é uma excelente atividade oral (exige um inglês mais avançado). Para exemplificar, Holden (2002) sugere uma atividade de prática oral criativa: partindo de uma figura, pedir que os alunos criem uma história, sendo que cada aluno pode contribuir com uma frase. Esta é uma forma de desenvolver fluência na língua. Independentemente do tipo de atividade oral, o importante é que os alunos entendam o que deve ser feito e devem ter aprendido a linguagem de que vão precisar para a atividade. Outro fator relevante é o incentivo por parte do professor. Devemos ajudar os alunos com maiores dificuldades e convencê-los a não se deixar vencer pelas dificuldades encontradas.

3.1.3 Ler: Habilidade de Compreensão Leitora

A leitura é uma das habilidades mais pessoais de um idioma. Normalmente, quando lemos, o fazemos de forma isolada. Lemos por prazer ou para obter informações. Na opinião Holden (2002), a leitura pode ser feita sem a participação de outras pessoas, por isso, essa habilidade é vista, inclusive pelos PCNs (1998), como uma das coisas mais úteis que os alunos podem aprender. É uma habilidade que os alunos podem levar para fora da sala de aula, para o resto da vida (Holden, 2002).

Na visão de Freire (2003), o ato de ler não se esgota na decodificação pura da palavra escrita ou da linguagem escrita, mas que se antecipa e se alonga na inteligência do mundo. A leitura do mundo é tão importante quanto a leitura da palavra. Quando o autor fala em leitura do mundo, ele se reporta à percepção de mundo, a observar o mundo que nos rodeia. Assim, podemos dizer que ler implica em entender, saber explicar o que leu, implica ainda, na percepção das relações entre texto e contexto. Freire (2003) faz uma crítica às bibliografias muito extensas¹ que muitos professores exigem que seus alunos leiam. Nas palavras do autor, isso “reside na compreensão errônea que às vezes temos do ato de ler” (Freire, 2003, p. 17). Ele diz que a memorização mecânica da descrição de um objeto não se constitui em conhecimento do objeto. Para ele, a leitura de um texto, tomado como pura descrição de um objeto, é feita no sentido de memorizá-la, portanto, não resulta no conhecimento do objeto de que o texto fala. Para que haja conhecimento, é necessário que se saiba o significado do objeto. Essa habilidade se desenvolve no ser humano através da prática.

Assim, cabe a nós, professores, ajudar nossos alunos a desenvolverem essa habilidade. E quando nos referimos à leitura em LE, deveríamos começar com pequenos textos, fazer alguns questionamentos que levem o aluno a compreender melhor o texto. A leitura pode ser feita buscando-se as principais ideias (*skimming*) ou buscando informações específicas (*scanning*). Tudo depende do objetivo estabelecido para aquele tipo de leitura proposta.

¹ Paulo Freire diz que ao longo de sua vida, foram muitos os alunos que o procuravam e falaram de suas lutas às voltas com extensas bibliografias a serem mais “demoradas” do que realmente lidas e estudadas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

3.1.4 Escrever: Habilidade da Escrita

Das quatro habilidades, a escrita é a que ocupa um lugar especial nas aulas de inglês. Em muitas escolas, é a que prevalece (exercícios de estruturas gramaticais). Segundo Holden (2002), pelo fato da escrita ser a mais tradicional das atividades e também porque a maioria dos programas de exames exigem que os alunos produzam algum trabalho escrito, muitos professores sentem-se mais confortáveis com atividades escritas do que com o inglês falado. Principalmente se ele estiver diante uma turma muito numerosa.

Para abordar a escrita de forma mais criativa, podemos criar situações reais, ou seja, criar motivos para escrever: o que escrever? Para quem? Hoje, com a tecnologia avançada, podemos recorrer à internet e traçar e-mails com estudantes de outros países; é uma maneira de motivar os alunos para a escrita.

Seja qual for a forma utilizada para estimular os alunos a escreverem, o que não podemos esquecer é que a escrita (de textos) não é uma habilidade que se adquire de maneira espontânea, ela se desenvolve e aperfeiçoa com a prática contínua. Escrever num segundo idioma não fica restrito a fazer uma redação, nem copiar frases soltas, nem responder de maneira mecânica um exercício. Há outros tipos de escrita que estão presentes constantemente na vida cotidiana: receita, um recado, uma lista de compras, um bilhete, um cartão de aniversário, um e-mail etc.

4- MÉTODO

As atividades aplicadas envolvem a pesquisa de campo, a ludicidade e a interação dos estudantes, sendo assim, trata-se de uma pesquisa mista que envolve a qualitativa com análise de dados, a pesquisa-ação e a bibliográfica. A coleta de dados de caráter qualitativo contou com a participação de 25 estudantes do 7º ano, o conteúdo abordado durante as práticas foi o Presente simples (*Simple Present*). Após a aplicação das atividades lúdicas, para as quais foram necessários três períodos de aula, foi aplicado um questionário com questões abertas e fechadas (Fachin, 2005). Optou-se por duas questões fechadas e uma aberta na qual os estudantes puderam apontar quais atividades mais gostaram.

Os dados da pesquisa foram sistematizados com base na análise de conteúdo apresentada por Bardin (1997), cujo método apresenta técnicas que auxiliam na apuração e compreensão dos dados qualitativos e quantitativos, os quais envolvem três etapas: a pré-análise - organização dos dados para apurar os resultados; exploração do material - momento em que se analisa a leitura das respostas dos participantes; e a interpretação dos resultados - etapa em que se analisa e computa os dados obtidos com a pesquisa.

O objetivo desse questionário foi verificar o grau de satisfação dos estudantes em relação às atividades que foram propostas. Os estudantes puderam indicar quais as atividades mais gostaram. Perguntou-se sobre o tema abordado, sobre o que aprenderam, se gostaram das dinâmicas realizadas, se sentiram motivação em querer participar, se tiveram vergonha em se expressar e se as aulas foram

RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

divertidas. Constatou-se que, em geral, a turma gostou da metodologia que foi utilizada: 25 estudantes responderam que gostaram dos assuntos abordados, que as aulas foram interessantes, que aprenderam palavras novas em inglês; 21 participantes responderam que as aulas foram dinâmicas; 18 apontaram que se sentiram motivados a participar das atividades; 11 responderam que se sentiram envergonhadas em participar das atividades orais; 17 marcaram que conseguiram tirar as dúvidas que tinham sobre alguns assuntos da matéria de inglês; 22 apontaram que acharam as divertido aprender inglês com essas práticas metodológicas. Apenas 07 estudantes indicaram que a turma não colaborou para o desenvolvimento das aulas.

Em outra questão perguntou-se sobre o que mais gostaram das atividades que foram propostas. Puderam escolher entre exercícios em duplas, atividades de abertura de cada aula - *Warm up activities* - atividades orais / escritas / de audição / de leitura, os jogos ou as músicas.

Observou-se que a maioria gostou das atividades em duplas, das *warm up activities*, das dos jogos e das músicas, e alguns apontaram que gostaram das atividades de escrita e de leitura, conforme indicado na Figura 2.

Figura 2. Síntese das respostas da questão 2 - Quais atividades gostaram e quais não gostaram

2. O que você gostou ou não gostou nas aulas? Marque: (<input checked="" type="checkbox"/>) gostei (X) não gostei.	
Gostei	Não gostei
(25)	() Exercícios em duplas.
(20)	(4) As atividades de abertura de cada aula (Warm up).
(14)	(10) As atividades orais.
(16)	(8) As atividades escritas.
(25)	() As atividades de audição (com uso do "CD")
(18)	(6) Atividades de leitura.
(25)	() Jogos.
(25)	() Música

Nota: Dados computados pelos autores

Na pergunta aberta os estudantes puderam apontar algumas atividades das quais mais gostaram; 02 indicaram que gostaram de tudo; das músicas (15); dos jogos *True/False* com as plaquinhas (2); outros jogos (19); atividades de áudio (8); atividades orais (4); exercícios em duplas(2);atividades de leitura (1).

Pelo contexto descrito, essa pesquisa-ação que também foi exploratória proporcionou a construção da aprendizagem mais significativa e possibilitou a autoavaliação constante através de monitoramento (Pereira, 2015), por meio das quais foi possível fazer as adequações necessárias de uma aula para outra, "traduzido em modificações, mudança de direção e redefinições, conforme necessário, trazendo benefícios para o próprio processo, isto é, para a prática" (Engel, 2000, p. 185). Com base no exposto, aponta-se que a pesquisa-ação possibilita "voltar ao planejamento, sempre que necessário, para ajustar, rever, contudo, sempre mantendo o foco na questão problema levantada na fase inicial da pesquisa" (Elliot, 1996, p. 46).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

A metodologia de ensino e aprendizagem utilizada durante a realização das práticas com os estudantes do oitavo ano de uma escola da rede pública também possibilitam novas formas de avaliação que superam as provas. De acordo com a pesquisa de Stoffel *et al.*, (2023, p. 49) “caminha-se para a construção de uma nova escola que respeite e aceite as diferenças e passe a avaliar sobre uma nova perspectiva, avaliando, inclusive, em outros ambientes”. Como as atividades propostas foram bastante diversificadas, a avaliação foi formativa e ocorreu durante todo o processo mediante observações e registros dos pesquisadores as autoras ainda ressaltam que,

Sabe-se que as unidades escolares contam com educandos que vem com uma bagagem muito grande de conhecimento adquirido, com múltiplas inteligências e que tem o acesso ao conhecimento de diferentes formas. Por isso, faz-se necessário repensar “sim” as metodologias utilizadas e os instrumentos de avaliação, vencer os paradigmas, reconstruir e, criar novos mecanismos de avaliação que vem de encontro com todas as necessidades. (Stoffel *et al.*, 2023, p. 49)

As atividades realizadas proporcionaram o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (ouvir, falar, ler e escrever) conforme discutido no capítulo 3.1, por essa razão, as avaliações puderam ser diversificadas e foi possível constatar que a oralidade é a habilidade com maior defasagem, isso porque, pouco é desenvolvida nas aulas, fato lamentável, visto que os estudantes têm aulas de inglês nos 7 anos da educação básica. Não se culpa os professores, porque mesmo com práticas diversificadas, percebeu-se que nas atividades em que envolvia oralidade os estudantes participaram menos, logo, constata-se que há falta de interesse por parte de muitos estudantes. Ademais, o desejo de adquirir um novo idioma deve partir da pessoa, afinal, “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (Paulo Freire, 1987).

5- CONSIDERAÇÕES

O uso da ludicidade no ensino de Língua Estrangeira se revela uma estratégia poderosa para engajar e motivar os alunos, tornando o aprendizado mais prazeroso, dinâmico e eficaz. As atividades lúdicas podem se constituir em fator de autoestima, visto que o estudante se encoraja mais em participar das atividades, por ser uma atividade gamificada ela é vista de forma mais natural como acontece em muitos jogos.

Ao proporcionar atividades lúdicas que integram as quatro habilidades linguísticas - ouvir, falar, ler e escrever - o professor contribui com o desenvolvimento globalizado dos estudantes, assim, além de promover prazer e satisfação, ele contribui de forma significativa com a construção da aprendizagem.

As atividades gamificadas, quando planejadas adequadamente, tornam-se instrumentos pedagógicos riquíssimos, que, além de despertar maior interesse dos estudantes, contribuem com o desenvolvimento das habilidades interacionais e com o trabalho colaborativo. Ademais, por meio da ludicidade o professor pode adaptar adequadamente as atividades conforme os conteúdos da série e dessa forma proporcionar aos alunos de inclusão a participação mais efetiva nas aulas. Se as



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

atividades gamificadas forem bem planejadas, o objetivo será a aprendizagem e o combate às diferenças. Uma vez que a maioria dos jogos são realizados em grupo, as interações se fazem constantes.

Outro fator importante que se destaca é que, ao aplicar atividades lúdicas bem planejadas, o professor passa a assumir o papel de facilitador e mediador da aprendizagem, e os alunos assumem o papel de protagonistas. Portanto, ao se envolverem no processo eles constroem uma aprendizagem mais eficaz. Por fim, destaca-se que as atividades lúdicas são estratégias eficazes de ensino e aprendizagem da Língua Estrangeira, mas, podem ser aplicadas em todas as disciplinas, em qualquer etapa da educação. São ferramentas importantes e preparam os estudantes para as interações em sociedade para que possam atuar de forma confiante em qualquer contexto comunicativo.

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, L. R.; SILVA, M. D. C.; OLIVEIRA, M. C. V. P. de. **Ensino de inglês com arte: uma experiência com visual thinking strategies**. Salvador: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, 2022.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1997.
- BRASIL ESCOLA. A importância do lúdico na educação infantil. Benefícios e importância do lúdico e como ele promove na educação infantil uma prática educacional de conhecimento de mundo, oralidade, regras e socialização. **Brasil Escola**, 2024. Disponível em: <https://monografias.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão Final. Brasília, DF, SEB/MEC, 2018.
- BRASIL. **Lei nº 9394/96**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.
- ELLIOT, J. **Action research for educational change**. 4th printing. Buckingham: Open University Press, 1996.
- ENGEL, G. I. **Pesquisa-ação**. Curitiba: Editora da UFPR, 2000. p. 181-191.
- FACHIN, O. **Fundamentos de metodologia**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2005.
- FINARDI, Kyria Rebeca; PINHEIRO, Livia Melina; PORCINO, Maria Carolina. Políticas linguísticas e ensino de línguas minoritárias e majoritárias no Brasil: o caso do pomerano e do inglês como línguas estrangeiras. **Rev. Entre Línguas**, Araraquara, v. 5, n. 1, p. 121-141, jan./jun. 2019
- FLORIANI, D. **Conhecimento, meio ambiente e globalização**. Curitiba: Juruá, 2003.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- LIMA, J. H. G. de. Ensino de inglês à luz do inglês como língua franca. *In*: RIBEIRO, F. (Org.). **Práticas de ensino de inglês**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022. Vol. 2.
- POZO, J. I. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem**. Tradução: Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aline Leonardo da Silva, Arlindo Gomes de Paula, Bruna Piacentini Stüpp Valgas,
Luciana Aparecida da Costa Sanches, Milena Almeida Albino, Ediléia da Costa Nunes, Eloisa Longo Durante Botega,
Daniela Rocha Santos Dias, Vivian Cristina Borges Hashitani

STOFFEL, H. T. R.; DE BRITO. J. G. R. D.; GONZATTI, L. D. Avaliação: nota ou construção de aprendizagem. *In*: SILVA, Américo Junior Nunes da; VIEIRA, André Ricardo Lucas (Org.). **Educação: Políticas públicas, ensino e formação**. Ponta Grossa - PR: Atena, 2023. DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.831221907>