



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS

MAELINE PEREIRA DA SILVA

O USO DA LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

GUARABIRA/PB

2020

MAELINE PEREIRA DA SILVA

O USO DA LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Artigo apresentado no Curso de Licenciatura
Plena em Letras Inglês pela Universidade
Estadual da Paraíba — Campus III, sob a
orientação do Professor Dr. Paulo Vinícius
Ávila Nóbrega.

GUARABIRA/PB

2020

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586u Silva, Maeline Pereira da.
O uso da ludicidade nas aulas de língua inglesa
[manuscrito] / Maeline Pereira da Silva.
- 2020. 20 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação
em Letras Inglês) - Universidade Estadual da
Paraíba, Centro de Humanidades, 2021.

"Orientação: Prof. Dr. Paulo Vinícius Ávila Nóbrega,
Coordenação do Curso de Letras - CH."

1. Brincadeiras. 2. Ludicidade. 3. Jogos. 4.
Educação. I. Título

21. ed. CDD 420

MAELINE PEREIRA DA SILVA

O USO DA LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à banca examinadora,
no curso de Letras pela
Universidade Estadual da Paraíba,
como pré-requisito para obtenção do
grau de Licenciatura Plena em
Letras.

Aprovada em 03/Dezembro/2020.

Banca examinadora

Paulo Vinícius Ávila Nóbrega

Prof. Dr. Paulo Vinícius Ávila Nóbrega (Orientador)

Maria de Fátima S. Aquino

Profa. Dra. Maria de Fátima de Souza Aquino (Examinadora)

Ívna Karinne Ramos Oliveira

Profa. Ívna Karinne Ramos Oliveira (Examinadora)

GUARABIRA/PB

2020

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus pelo dom da vida e pela oportunidade de está vivenciando este momento ímpar em minha vida.

Aos meus pais: Maria José e Paulo Pereira.

Aos meus irmãos: Maelton Rosank e Mayane Paula.

O meu esposo Maurício Júnior, que vem me acompanhando e incentivando nesta jornada.

Aos professores Ívna e Paulo que em nenhum momento mediram esforços para me ajudar.

A todos os meus familiares.

Enfim, a todos os professores e colegas de turma pela troca de aprendizagem no decorrer desse período que passamos juntos.

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

Lev Vygotsy

RESUMO

Este artigo faz uma análise da ludicidade nas aulas de língua inglesa, tendo como principal objetivo promover um processo de ensino/aprendizagem lúdico, despertando no aluno maior interesse pela Língua Inglesa. O lúdico é uma ferramenta fundamental para desenvolver o ensino/aprendizagem dos alunos, uma vez que os mesmos aprendem brincando, ou seja, podem aprender de forma dinâmica. Dentro do lúdico podemos destacar os jogos, brincadeiras, dinâmicas e gincanas que podem fazer com que os alunos se sintam à vontade para participar. Vivemos em tempos modernos e a educação também tem que criar meios que possam facilitar a melhoria da qualidade de ensino; a ludicidade ajuda a desempenhar esse papel tão interessante em sala de aula. Para o presente estudo, adotamos a metodologia de revisão bibliográfica, apoiados em autores como Almeida (2020), Antunes (1999), Sabadin (2003), Rocha (2015), entre outros.

Palavras-chave: Brincadeiras, Ludicidade, Jogos, Educação.

ABSTRACT

This article makes an analysis of playfulness in English language classes, having as main objective to promote a process of playful teaching/learning, awakening in the student a greater interest for the English language. Playfulness is a fundamental tool to develop students' teaching/learning, since they learn while playing, which means learning dynamically. Within playfulness we can highlight plays, games, dynamics, scavenger hunts that can make students more willing to participate. We live in modern times and education has also to create means that can facilitate teaching quality improvement; playfulness helps to perform such an interesting role in classroom. For the present study, we have adopted the methodology of bibliographic review, supported by authors like Almeida (2020), Antunes (1999), Sabadin (2003), Rocha (2015), among others.

Keywords: Plays, Playfulness, Games, Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 CONCEITUANDO ATIVIDADES LÚDICAS.....	11
2.1 O PAPEL DO PROFESSOR NO DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA	12
2.2 O JOGO NO CENÁRIO DO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS	14
2.3-LÍNGUA INGLESA E LUDICIDADE	15
2.4 O DESENVOLVIMENTO DO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA	17
2.5 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTOS DE APRENDIZAGEM	17
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
4 REFERÊNCIAS	20

1 INTRODUÇÃO

Na área da educação utilizamos a imagem da ludicidade nos referindo a jogos, brincadeiras e demais atividades que trabalhem a imaginação e fantasia do aluno. Estes se constituem em subsídios de suma relevância no processo de aprendizagem para qualquer nível de escolaridade (educação infantil, ensino fundamental e até mesmo ensino médio), pois possibilitam o desenvolvimento e utilização da criatividade, além da interação entre os alunos, favorecendo seu potencial motor, social e cognitivo.

Entende-se que a ideia de mediação, feita pelo professor, deve ser a força motriz que rege o plano de aula. Por isso, escolher o jogo certo para determinada turma é imprescindível, mas não é tão simples quanto parece. Alguns cuidados devem ser observados para que as metas sejam atingidas (FRIGOTTO, 2008).

O professor não pode deixar os alunos brincarem apenas por brincar; deve, porém, escolher uma brincadeira cujo principal objetivo seja exercitar o conteúdo aplicado em sala de aula.

Portanto, é papel do docente estimular o desenvolvimento dos alunos a partir de sua interferência didático-pedagógica recriando, em sala de aula, através de jogos interativos, maneiras de fortalecer e expandir o processo de aquisição de conhecimento dos aprendizes (FRIGOTTO, 2008).

Uma das funções do professor é incentivar os alunos a aprender e, assim, construir uma base sólida na caminhada estudantil, com vistas a minimizar dificuldades no processo de aprendizagem escolar. O lúdico oferece uma parcela de contribuição para que isso aconteça, uma vez que pode ser aplicado com o objetivo de facilitar o aprendizado tornando-o o mais dinâmico possível.

A língua inglesa, como componente curricular, apresenta desafios para uma parcela considerável dos estudantes, especialmente por possuir características distintas de sua língua materna. Porém, a utilização de atividades lúdicas pode e tornar uma alternativa para driblar tais problemas. Afinal, como aponta Rolim (2008),

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta

educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. (ROLIM, p. 177, 2008)

Para que a aplicação de jogos e brincadeiras seja significativa e alcance resultados, os alunos devem ter familiaridade com os mesmos em sua língua nativa. Assim sendo, quando entrarem em contato com a explanação de regras feita no idioma estrangeiro, poderão utilizar o que já conhecem como referência. Utilizando os conhecimentos prévios dos aprendizes, o professor poderá fazer uso de diversas atividades, sempre buscando objetivos específicos de ensino/aprendizagem.

Segundo Berger (2005, p. 97), “a maior quantidade de informação que circula hoje pela Net encontra-se em inglês”, um dos fatores que leva os estudiosos a considerarem esta como sendo “a língua mais usada para a comunicação global”. Boa parte dos estudantes, atualmente, utiliza a internet de alguma forma; desta forma, os aprendizes são expostos à língua inglesa da forma que ela é falada pelos nativos. Sob nosso ponto de vista, esse é um facilitador para despertar o interesse dos estudantes que, com o auxílio da ludicidade, podem conectar experiências práticas de sua realidade diária com o ensino proposto pelo professor em sala de aula.

A escolha da presente temática foi feita a partir da experiência particular da autora durante a realização de atividades relacionadas ao estágio supervisionado, obrigatório para os cursos de licenciatura. A reflexão a respeito do uso de atividades lúdicas no ensino de língua inglesa torna-se relevante, entre outros fatores, por suas constantes aparições em estudos contemporâneos.

Para a realização do presente trabalho utilizamos a pesquisa bibliográfica em fontes como livros, revistas e artigos científicos devidamente publicados. De acordo com Martins (2008), tais levantamentos de dados devem configurar o ponto de partida de todo estudo.

Nosso objetivo principal foi analisar como a ludicidade pode se transformar em um suporte para professores de língua inglesa, através de sua utilização em sala de aula, de forma cotidiana, uma vez que sua inclusão na rotina escolar é apoiada por estudiosos como Almeida (2020), Antunes (1999) Sabadin (2003) e Rocha (2015), para mencionar apenas alguns.

2 CONCEITUANDO ATIVIDADES LÚDICAS

Conforme encontrado no dicionário Antônio Buarque de Holanda (1998), a palavra ludicidade origina-se do latim **ludus** que significa jogos. O vocábulo 'lúdico' tem relação com tudo o que é pertinente a um jogo, incluindo a brincadeira propriamente dita, os brinquedos e a recreação. [...] “não é coincidência que brincar tocar e jogar em inglês tem a mesma definição: *to play*” (WILLIS, 1999, p. 542).

Autores como Serafim (2010) afirmam que a ludicidade, atualmente, está ligada não apenas aos jogos, deixando de ser seu sinônimo, e passando a ser encarada como um componente educacional por conta de suas possibilidades no que diz respeito ao desenvolvimento psicofisiológico de crianças e aprendizes em geral.

Atividades lúdicas costumam ser prazerosas, interessantes, divertidas, e permitem que os alunos se envolvam, tanto quanto os professores, em sua realização. A ludicidade está presente nos indivíduos, estando diretamente relacionada ao sentimento de felicidade durante a realização de atividades específicas. O lúdico possui uma característica espontânea e atraente que tende a contagiar os aprendizes, fazendo com que tenham vontade de participar. (SERAFIM, 2010)

Silva (2007, p. 7) também cita tais conceitos ao relacionar o lúdico com “qualquer atividade em que existe uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação”.

Durante as etapas de desenvolvimento pessoal, por diversas vezes, entramos em contato com atividades identificadas com a ludicidade. O psiquiatra inglês Winnicott (1975, p. 80) destaca que, por meio das brincadeiras, o ser humano se constitui e consolida. “[...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*). Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação”. Portanto, a brincadeira se encontra no cerne do desenvolvimento cognitivo dos seres humanos e pode ser

aplicada como forma de estímulo para o processo de ensino/aprendizagem nos ambientes doméstico e escolar.

Macedo e Machado (2006) apontam seis características específicas dos jogos. Eles são livres porque ninguém é obrigado a participar; delimitado, porque demandam definições combinadas de tempo e espaço; incertos, porque não se sabe de antemão quais serão seus resultados; improdutivos, porque não produzem bens e riquezas; regulamentados porque estão sujeitos a regras; e fictícios por operarem em m contexto de simulação. Os autores afirmam que tais características permitem que jogos sejam manipulados e formatados com o objetivo específico de estimularem e produzirem tanto a aquisição quanto a fixação do conhecimento, sendo plausível sua aplicação em sala de aula, com objetivos pré-determinados.

2.1 O PAPEL DO PROFESSOR NO DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

No que se refere à ampliação e aplicabilidade de atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa, o professor exerce o papel de intermediador e atenuador, com vistas ao desenvolvimento dos aprendizes no processo de ensino/aprendizagem. A intervenção do professor pode contribuir de maneira eficiente para tornar a sala de aula um ambiente interessante e propício ao aprendizado dinâmico e estimulante. (MACEDO; MACHADO, 2006)

Teixeira (1995) enfatiza que

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. [...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários

aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, p. 23, 1995).

A utilização do lúdico agrega ao valor educacional, pois os alunos sentem prazer em “brincar”. Por este motivo, diversas atividades lúdicas têm sido aplicadas como instrumento pedagógico, uma vez que podem captar o interesse dos estudantes, incentivando os estudantes a participarem de forma ativa e intencional do processo de ensino/aprendizagem. (TEIXEIRA, 1995)

A possibilidade do uso de aparelhos tecnológicos (celulares, computadores e outros) e redes sociais, os quais têm se tornado cada vez mais presentes na realidade de boa parte dos estudantes, também se converte em fator facilitador para a aplicação de atividades lúdicas em sala de aula. (ALMEIDA, 2015)

Mccallum (1980) defende o uso de jogos nas aulas de língua inglesa porque estes não possuem o objetivo único de divertir. Estas atividades podem ser aplicadas após aulas com conteúdos extensos, como forma de fixar o que foi ministrado de forma relaxante ou mesmo como pequenas distrações após atividades longas. Enfatiza-se, ainda, que, para o sucesso das atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa, o professor precisa: contar com a participação de todos e permanecer na mediação de forma efetiva, garantindo assim a característica de controle.

Em se tratando de jogos físicos, que envolvem o gasto de energia e são praticados com crianças e jovens, o professor deve apresentar conduta e postura confiante, pois este será um dos fatores decisivos para o sucesso ou fracasso da atividade proposta. Vale salientar que os jogos planejados devem estar em concordância com o conteúdo apresentado na parte “formal” da aula, podendo ser praticado juntamente com exercícios escritos, repetição de diálogos e práticas de leitura, funcionando como atividade complementar e possuindo propósito prático. (MCCALLUM, 1980)

Há casos em que, para serem realizadas com eficiência, as atividades lúdicas demandam materiais especiais/específicos que podem ou não ser fornecidos pela escola. Por esta razão, é necessário haver planejamento e organização com antecedência para que a atividade proposta alcance os objetivos esperados. O professor deve conhecer bem as regras e especificidades dos jogos propostos antes

de aplicá-los em sala de aula para que possa evitar ou minimizar conflitos e confusões. (MCCALLUM, 1980)

McCallum (1980) apresenta uma lista de fatores a serem considerados para o bom gerenciamento das atividades lúdicas, a saber:

1. Tamanho da classe (quantidade de alunos);
2. Faixa etária da turma (adultos, adolescentes, crianças);
3. Nível dos estudantes (elementar, intermediário, avançado);
4. Conteúdos ministrados;
5. Espaço físico disponível;
6. Fator 'ruído' (distribuição dos alunos ao redor do professor);
7. Interesse dos estudantes intra e extraclasse;
8. Equipamentos e materiais disponíveis.

Quando todos os fatores são levados em consideração no momento do planejamento, há maiores chances de resultados proveitosos e satisfatórios tanto para alunos quanto para professores. (MCCALLUM, 1980)

2.2 O JOGO NO CENÁRIO DO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Embora sejam, habitualmente, relacionados a brincadeiras e recreação de modo geral, não podemos desassociar a importância dos jogos para a prática pedagógica. O mesmo é verdadeiro para o ensino das línguas estrangeiras. Quando associados ao conteúdo trabalhado, jogos podem se tornar “motivadores, relevantes, interessantes e compreensíveis”. (RICHARD-AMATO, p. 147, 1889).

Partindo deste pressuposto, pode-se afirmar que a aplicação de atividades de teor lúdico é potencialmente favorável para os estudantes de língua inglesa porque ajudam a despertar seu interesse para o aprendizado deste idioma. Afinal, “a melhor aprendizagem ocorre quando o aprendiz assume o comando de seu próprio desenvolvimento em atividades que sejam significativas e lhe despertem o prazer”. (PAPERT *apud* SABADIN, 2003, p. 59).

A inserção de jogos didáticos na rotina pedagógica está em conformidade com os 12 princípios de ensino/aprendizagem de língua estrangeira classificados por Brown (2007, pp. 62-81) e referentes às áreas cognitiva, socioafetiva e linguística (que se sobrepõem em alguns aspectos). Falando sobre a área socioafetiva, o autor estabelece três princípios fundamentais, a saber: nova identidade-linguagem

(**language ego**), vontade de comunicar (**willingness to communicate**) e conexão língua-cultura (**language-culture connection**).

Através da utilização de atividades lúdicas, o professor tem a possibilidade de estimular seus aprendizes a desenvolver satisfação na busca do conhecimento, instigando-os a encontrar soluções para seus questionamentos, necessidades e anseios no que tange à aprendizagem. (Brown, 2007)

Luckesi (2000) menciona que é necessário imergir nas atividades educativas para encontrar satisfação no processo de aquisição de conhecimento e sobre ações com teor lúdico, ele define que:

As atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, as quais não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos. (LUCKESI, p.46, 2000).

O autor continua falando que esse tipo de atividade possui classificações diversificadas, dentre as quais podemos destacar: brincadeiras, dinâmicas, jogos educativos, recortes e colagens. De forma geral, tais ações contribuem positivamente para trabalhar a criatividade dos aprendizes durante o desenvolvimento do processo de ensino/aprendizagem. (*Ibidem*, 2007)

2.3-LÍNGUA INGLESA E LUDICIDADE

Uma das competências exigidas pela BNCC – Base Nacional de Competências Curriculares diz respeito às linguagens e como as mesmas podem ser trabalhadas de forma transversal no contexto escolar. Entendemos que a aplicação de atividades de teor lúdico pode ser encaixada neste quesito. (BRASIL, 2017)

De acordo com Lago (2010), por meio da participação em jogos os indivíduos conseguem brincar de forma natural, testar hipóteses e explorar toda a sua espontaneidade criativa. Assim, ao usar atividades lúdicas, o professor pode estimular seus estudantes a persistirem na busca e descobrimento de soluções adequadas às dificuldades impostas pelo estudo e aprendizagem da língua inglesa. Tais recursos também se provam úteis para a estimulação tanto da expressão corporal quanto da expressão oral, essencial na aquisição da língua estrangeira.

O jogo em seu sentido integral é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o

adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições (ANTUNES, p. 19, 1999).

Torna-se importante salientar que, mesmo que os alunos sejam encorajados a interagir livremente em jogos lúdicos, a figura do professor/mediador não sai de cena. (ANTUNES, 1999)

Santos (2000) diz que os jogos têm a capacidade de tornar as aulas mais atraentes, além de devolverem ao professor seu papel de agente construtor/colaborador do crescimento do aluno.

Para Huizinga (1980, p. 22), o objetivo do lúdico no processo de ensino/aprendizagem “é modificar as estratégias relacionais do indivíduo e levá-lo a desenvolver, o mais plenamente possível, sua capacidade de ação inteligente e criadora, seja seu potencial íntegro ou esteja ele afetado por deficiências de qualquer origem”.

Entretanto, para que estes objetivos sejam alcançados, o professor necessita passar pela qualificação adequada para utilizar de maneira eficiente a vasta gama metodológica, inclusive as atividades de teor lúdico. O estudante não deve ser conduzido em jogos e brincadeiras sem objetivos educativos que estejam em consonância com os conteúdos ministrados em sala de aula. (ANTUNES, 1999)

Jogos lúdicos podem ser considerados motivadores no processo de ensino/aprendizagem e podem, inclusive, fazer parte do sistema de avaliação qualitativa e quantitativa adotado pelo professor. (*Ibidem*, 1999)

O jogo 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 [...] Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual (ANTUNES, p. 36, 1999).

A inserção da ludicidade na rotina pedagógica permite que alunos e professores se desvinculem, em certo grau, do modelo tradicional de ensino, permitindo que o estudante desenvolva suas habilidades através de atividades dinâmicas e não convencionais. (HUIZINGA, 1980)

2.4 O DESENVOLVIMENTO DO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Segundo Freire (1996, p. 22), “ensinar não é transmitir conhecimentos, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. Ele também esclarece que “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”. A edificação do conhecimento, dentre três formas, pode se dar através da socialização entre professor-aluno e aluno-aluno e esta pode acontecer, de forma facilitada, pela utilização de atividades lúdicas.

Santos (2000) comenta que, além dos benefícios promovidos pela interação entre professores e aprendizes resultante da atividade lúdica praticada em sala de aula, esta ainda permite o desenvolvimento do pensamento, acuidade de raciocínio e aumento de concentração; todos benéficos para o processo de ensino/aprendizagem.

Compete ao professor definir qual categoria ou variedade de atividades lúdicas são mais adequadas, segundo os objetivos de aprendizagem propostos para seus estudantes. Sobre isso, Pallú (2013) complementa que:

Os propósitos de uso do inglês precisam ser buscados para o planejamento do processo de ensino aprendizagem nas escolas, bem como do planejamento de uma agenda de pressupostos, em que a intencionalidade e também a regionalidade do inglês, seja explorada. (PALLÚ, p. 68, 2013)

Na atualidade, opções de atividades lúdicas têm se convertido em aliadas dos professores para o ensino ou para a consolidação do ensino da língua estrangeira por, como aponta Santos (2000), ajudarem a criar um ambiente educativo facilitador da aprendizagem.

2.5 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTOS DE APRENDIZAGEM

De acordo com Borba (2005, p. 36), “a brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, ou seja, aprende-se a brincar, desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura”. Neste sentido, é possível compreender que o ato de brincar implica uma vasta gama de experiências e estabelece um espaço específico para o aprendizado.

Vygotsky (1987, p.117), afirma que, na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. A vivência possibilitada pelo lúdico estimula tanto o aprendizado concreto (aqui nos referimos a

conteúdos escolares) quanto auxilia o desenvolvimento do pensamento crítico e argumentativo, parte integrante das competências linguísticas preconizadas na BNCC. (VYGOTSKY, 1987; BRASIL, 2017)

O jogo é uma forma inata de aprender, é a capacidade que temos de ir experimentando e nos apropriando daquilo que nos rodeia e fazê-lo de forma prazerosa; a aprendizagem verdadeira é sempre um jogo em que entram, como em todo o jogo, a motivação, o desejo, o desafio, o descobrimento, a criatividade, os truques, o prazer de chegar ao final e de se superar. (FERNÁNDEZ, p. 8, 2000)

Além das motivações apontadas por Fernandez (2000) para que professores proponham e alunos aceitem participar de atividades lúdicas, podemos indicar, assim como Silva (2013), a possibilidade do autodesafio como sendo um dos fatores atraentes sob o ponto de vista dos aprendizes de língua inglesa em seu processo de aquisição da nova língua.

O lúdico como instrumento para o ensino de inglês baseia-se no pressuposto de que a atividade de sala de aula pode ser mais competitiva e interessante e o aluno possa tornar-se mais interessado em assimilar conteúdo e vocabulário. Observa-se que o ensino aprendizagem é assimilado, pelo aluno, de forma fragmentada, o professor tenta transmitir conhecimento, porém o aluno não consegue assimilá-lo. Desse modo, a atividade lúdica poderá propiciar motivação, instigar e até mesmo desafiar o aluno para o ensino-aprendizagem. Com atividades lúdicas nas aulas o aluno tem oportunidade de fixar o conhecimento e também avaliar sua aprendizagem pelo seu desempenho nas atividades propostas. (SILVA, p. 3, 2013).

Ainda em conformidade com Silva (2013), podemos destacar que, no processo de ensino/aprendizagem de língua inglesa, a ludicidade contribui ao se tornar em fator de aceleração do progresso de fala e escrita, gerando ambientes tranquilos para os aprendizes que buscam o conhecimento.

A interação exercitada durante jogos e outras brincadeiras lúdicas apela ao lado socioafetivo de professores e aprendizes. Segundo Vygotsky (1994, p. 103), “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”.

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, contribui com processos de socialização, comunicação, expressão e conseqüentemente a curiosidade e a construção do conhecimento. (ROCHA, p. 18, 2015).

De acordo com Rocha (2015), as experiências de aprendizado envoltas pelo encantamento sentido pelo estudante que participa de atividades lúdicas apresentam o potencial de acompanhar o aprendente durante todas as suas jornadas educativas.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final do presente estudo, podemos concluir que a inserção da ludicidade nas rotinas de sala de aula permite que os estudantes relacionem-se entre si de maneira proposital, visando à construção e consolidação de conhecimento. Através de atividades com teor lúdico, o aluno recebe a oportunidade de alcançar o êxito almejado em sua jornada de aprendizagem da língua inglesa de forma atraente, dinâmica, harmoniosa e divertida.

Atividades lúdicas podem servir, em sala de aula, como suporte para o professor de língua inglesa, sendo útil como prática de conteúdos ministrados, fixação e também ser aplicado como componente avaliativo por permitir a observação do engajamento dos alunos durante sua realização, bem como estimular expressões físicas, orais e escritas. A interação permitida por estas atividades também permite que professor e aprendizes assumam um lugar de responsabilidade durante o processo de ensino/aprendizagem.

As atividades lúdicas têm o poder sobre o aluno por facilitar tanto o progresso de sua personalidade, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Desse modo, percebe-se a importância da ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre os alunos e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados e conseqüentemente haja uma maior assimilação do que é estudado. (ALMEIDA FILHO, p. 55, 1998).

Conforme verificado por Almeida Filho (1998), assim como pelos demais autores consultados durante a realização da presente pesquisa, a utilização da ludicidade no contexto escolar vai além da mera distração oferecida por jogos, mas incentiva o aluno a mergulhar em atividades carregadas de conteúdo a ser assimilado. Tais atividades atuam como facilitadoras do aprendizado não apenas, mas também por penetrarem no âmbito socioafetivo, uma vez que a captação e aumento do interesse por parte dos aprendizes pode resultar em aprendizado.

Nas aulas de língua inglesa, o uso de atividades lúdicas contribui para aumento da dinamicidade porque permite que mestre e alunos se desviem um pouco da fórmula tradicional que prestigia apenas quadros, livros e cadernos. Mais que receptor de conteúdos, o estudante pode se tornar agente condutor de seu conhecimento, o que concorda com as afirmações de Freire (1996).

Apesar de ainda ser visto, em alguns círculos, como sinônimo de passatempo, o lúdico tem conquistado maior espaço entre os educadores de diversas áreas, inclusive no ensino de idiomas. Entendemos que os alunos devem se envolver de forma afetiva e positiva com os conteúdos ministrados em sala de aula para que seu interesse seja despertado e mantido e reafirmamos que os professores têm a liberdade de buscar alternativas de interesse dos aprendizes para que as aulas se tornem mais eficientes e significativas. Dessa forma, lançamos o questionamento: “Por que não o lúdico?”

Ressaltamos que o presente estudo é apenas preliminar, nascido durante uma experiência pessoal, mas se torna relevante por apresentar aspectos de interesse metodológico para o ensino/aprendizagem das línguas estrangeiras como um todo e da inglesa em particular. Novos estudos e experiências se seguirão a esta.

4 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02/10/2020.

ALMEIDA FILHO, J. C. P. **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Campinas; Pontes, 1998.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Ed. Digital. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

BERGER, Maria Amália F. **O papel da língua inglesa no contexto no contexto de globalização da economia e as implicações do uso de NTICs no processo de ensino aprendizagem desse idioma**. São Cristóvão-SE: NPGED, 2005. Dissertação de Mestrado.

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Consulta Pública. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2015.
- BROWN, H. Douglas. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 3rd ed. NY: Pearson Education, 2007.
- DIAS, L.G; BATISTA, A. O. **Aprendizagem significativa: o uso de atividades lúdicas como ferramenta de ensino**. Cadernos Neolatinos, Rio de Janeiro, n.8, p. 1-14, 2015.
- FERNÁNDEZ, S. **Aprender como juego**. Juegos para aprender español. In: CARABELA 41: Las Actividades Lúdicas en la enseñanza de ELE. Madrid: SGEL,
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996;
- FRIGOTTO, Alice Rech; MOTTER, Rose Maria Belim. **O Uso Significativo Dos Jogos Na Aula De Inglês**, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. (org.); 8ª edição. São Paulo: Cortz, 2005.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.
- MARTINS, G. A. **Estudo de caso: uma estratégia de pesquisa**. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- MACEDO, L.; MACHADO, N. J. **Jogo e projeto**. São Paulo: Summus, 2006.
- MCCALLUM, G. P 101 **word games for students of English as a second or foreign language**. New York Oxford: Oxford University Press, 1980.
- PALLÚ, Nelza Mara. **Que inglês utilizamos e ensinamos?: reinterpretações de professores sobre o processo de ensino e aprendizagem do inglês contemporâneo**. Curitiba, 2013.
- PIAGET, Jean. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- ROCHA, F. R. **A ludicidade como método de ensino na língua inglesa**. Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFAM, Manaus, v. 9, n. 2, p. 15-26, 2015.
- RICHARD-AMATO, Patricia A. **Making it happen: interaction in the second language classroom**. NY: Longman, 1988.

ROLIM, Amanda A. M.; GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Artigo disponível em http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf. Acessado em 18 out. 2020.

SABADIN, Marlene Néri. **Novas Tecnologias e o Ensino de Língua Inglesa**. In: Anais da XV Semana de Letras Cultura Clássica e Formação do Homem Contemporâneo, Cascavel, 2003.

SERAFIM, A. **A visão de educadores infantis sobre o lúdico**. 2010. Monografia-Centro de Ciências biológicas e da saúde, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2010.

SILVA, P. S. **Jogar e aprender: contribuições psicológicas ao método, lúdico pedagógico**. São Paulo: Expressão e arte, 2007.

SILVA, R. B; MOSER, S. M. C. S. **O lúdico como recurso pedagógico no aprendizado da Língua Inglesa**. PDE Artigo, Governo do Estado do Paraná, Curitiba, v.1, 2013.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WILLIS, J. **Oxford escolar para estudantes brasileiros de inglês**. New York: Oxford University Press, 1999.