

SILVA & PINHEIRO (2017)



A viabilidade de uso do lúdico nas aulas de língua inglesa

Daniele Socorro Ribeiro da Silva ⁽¹⁾ e
Rafael Pires Pinheiro ⁽²⁾

Artigo publicado em outubro/2017

Resumo – Este trabalho visa discutir a viabilidade da utilização do lúdico nas aulas de inglês através de referenciais teóricos, a fim de promover uma maior compreensão e aprendizado por parte dos alunos, estimular a relação professor-aluno, além de observar os resultados que o lúdico pode trazer para o fortalecimento do conhecimento e para o desenvolvimento do ser humano. É uma pesquisa bibliográfica qualitativa que teve como base trabalhos de vários professores/pesquisadores que abordam a ludicidade nas fases infantil, adolescente e adulta, assim como o uso do lúdico nas aulas de inglês por meio de propostas metodológicas sugeridas por alguns pesquisadores no decorrer do estudo. Através da leitura dos textos, foi possível observar que a ludicidade é muito importante como incentivo para os alunos obterem maior conhecimento sobre a língua. Todos os profissionais que realizaram atividades lúdicas em sala de aula alcançaram os seus objetivos.

Termos para indexação: aprendizado, conhecimento, lúdico

The viability of using play in English language classes

Abstract – This study discuss the feasibility of using playful activities in English class in order to promote a greater understanding and learning by students, encourage student-teacher relationship, besides observing the results that the playful activities can bring to the strengthening of knowledge and the development of human beings. It is a bibliographical qualitative research which was based on the work of several teachers / researchers who deal with playfulness on childhood, adolescence and adulthood, as well as the use of playful activities in English classes. By reading texts it was possible to observe that playfulness is a very important incentive for students to gain greater knowledge of the language. All professionals analyzed, who performed recreational activities in the classroom, have achieved their goals.

Index terms: learning, knowledge, playful activities

Introdução

Empregar o lúdico no ensino é uma técnica que está sendo muito utilizada pelos professores, pois pode permitir que os alunos se mostrem mais interessados em fazer as atividades, e permitir que obtenham mais conhecimentos sobre os assuntos. As atividades lúdicas vêm mostrar que o aluno pode aprender se divertindo, de modo que a sala de aula não precisa ser um ambiente cheio de regras, de normas que obriguem os estudantes a ficar

¹ Licenciada em Letras – Inglês pela Universidade Federal do Pará (UFPA), especialista no Ensino de Língua Inglesa pela Universidade Cândido Mendes (UCAM) e professora de Língua Inglesa do Município de Conceição do Araguaia – PA *danicrazy31@hotmail.com

² Licenciado em Matemática pela Universidade do Estado do Pará (UEPA), especialista em Gestão Educacional e Práticas Pedagógicas pela Universidade Cândido Mendes (UCAM), mestrando em Ensino de Ciências Exatas pelo Centro Universitário UNIVATES. Atualmente é professor do *Campus* Parauapebas, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – IFPA. *rafaelpiressav@gmail.com

sentados sem poder manifestar qualquer dúvida que venham a ter. Amaral (2010, p. 99) afirma que “o valor educacional dessas brincadeiras torna-se óbvio, na medida em que eles ensinam às crianças a respeito do mundo em que vivem”. Nesta afirmação, o autor se refere à educação infantil, pois a brincadeira é um dos componentes mais importantes para o desenvolvimento de uma criança. Porém, pode-se afirmar que a ludicidade é uma estratégia que pode e deve ser aplicada em todas as fases de desenvolvimento do homem, pois o lúdico não é só “coisa de criança”.

Este trabalho tem como base a leitura de artigos e monografias acerca do uso do lúdico em sala de aula, em especial nas aulas de língua inglesa, assim como seu emprego para públicos de diferentes faixas etárias. É um trabalho qualitativo, que visa observar a viabilidade da utilização do lúdico nas aulas de língua inglesa, assim como os resultados que o lúdico pode trazer para o fortalecimento do conhecimento e para o desenvolvimento humano na fase infantil, adolescente e adulta. Alguns pesquisadores/professores que embasam esta pesquisa são: Cilbele Lemes Pinto (2010), que fala sobre o lúdico na aprendizagem; Caline Fonseca de Andrade (2011), que realizou uma pesquisa nas escolas públicas estaduais na Bahia sobre o lúdico e o ensino de inglês; Eleana Margarete Roloff (2009), que discute a importância do lúdico na sala de aula; Vania D’Angelo Dohme (2004), que trata das atividades lúdicas na educação; Maria Claudia de Mesquita (2010), que debate a utilização de jogos na Educação de Jovens e Adultos; Maria da Conceição Aparecida Leira Ramos (2011), que trata sobre o jogar e o brincar no mundo da criança.

Este trabalho discute a ideia do lúdico, descreve algumas atividades lúdicas mais utilizadas pelos professores e os seus benefícios para o aprendizado e o desenvolvimento do aspecto físico e mental do ser humano, discutindo o seu uso na educação infantil e na educação de jovens. Também trata do lúdico relacionado ao ensino da língua inglesa, abordando o lúdico nas aulas de inglês para crianças, adolescentes e adultos, apresentando algumas atividades que podem ser usadas nas aulas de inglês a fim de ajudar na aprendizagem e compreensão dos conteúdos.

Material e métodos

Muitos pesquisadores e professores discutem sobre a melhor forma de o aluno aprender. Há quem ainda defenda o tradicionalismo como melhor método de ensino, porém muitos profissionais expressam sua preferência pelo ensino de forma lúdica. De acordo com o pensamento de Carlos Drummond de Andrade (apud ROLOFF, 2009, p. 8), “brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”. Este pensamento nos mostra que, quando o aluno permanece em uma sala de aula, sem liberdade de expressar sua opinião e esclarecer suas dúvidas, o seu desenvolvimento não se torna satisfatório para a sua formação intelectual.

De acordo com Pinto (2010, p. 229), “para que a aprendizagem seja significativa é necessário que o indivíduo perceba a relação entre o que está aprendendo e a sua vida”. Muitos alunos questionam os seus professores por meio da questão “para que aprender isso?”, e nem sempre conseguem uma resposta satisfatória, e, sem esse esclarecimento, o aluno pode absorver a informação, contudo não a relaciona com a sua vivência. Dessa maneira, o aprendizado não ocorre de maneira significativa, pois não há discussões ou diálogos sobre o assunto tratado, deixando de valorizar os conhecimentos prévios dos alunos.

Inserir o lúdico no ambiente escolar não é tão fácil quanto aparenta; exige muita responsabilidade por parte do professor que vai trabalhar com esse instrumento educacional dentro do âmbito escolar. Roloff (2009, p. 4) afirma que “as aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas ‘brincar’ com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula”. Daí pode-se afirmar que o lúdico não é simplesmente “brincar”. Quando o professor resolve aplicar esse método dentro da sala de aula, deve ter bem claro quais os objetivos e quais os resultados que deseja alcançar, pois, do contrário, não despertará o interesse do aluno para o aprendizado.

O ensino de língua inglesa no Brasil ainda precisa ser trabalhado de maneira mais eficaz, inclusive nas escolas públicas, pois há professores que lidam com esta disciplina de

forma mecânica, sistematizada, visando somente garantir uma gama de conteúdos aos alunos sem uma compreensão da língua. Andrade assegura que:

[...] sabemos que o descaso com a disciplina existe, principalmente quando as aulas são descontextualizadas e sem uma função pragmática. Diante disso buscamos na ludicidade o brincar e o aprender, pois ela de forma prazerosa ajuda no aprendizado até mesmo daqueles que ainda não reconhecem a importância do inglês no mundo pós-moderno (ANDRADE, 2011, p. 4).

Muitos alunos não veem a necessidade de estudar inglês, não sentem prazer em estudar a cultura de outros países. A esse fato, atribui-se, em parte, a má-formação e a desmotivação dos professores que, segundo Paula:

[...] Dentre os principais problemas enfrentados por professores e alunos, destacam-se o despreparo do professor e a desmotivação do próprio aluno que comumente implicam no fracasso da aprendizagem da língua estrangeira. Além das dificuldades relacionadas à aprendizagem da língua estrangeira por parte dos alunos, deve-se observar também outros aspectos operacionais da atividade do ensino que os professores enfrentam, como as salas superlotadas, a indisciplina e a insegurança em sala de aula, baixa carga horária para as aulas de língua estrangeira e, principalmente, a má remuneração da profissão (PAULA, 2015, p. 2).

Com base nesse pensamento, percebemos que é grande a discussão acerca do fracasso escolar dos alunos no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa, o que não é o objetivo deste trabalho, porém não podemos deixar de elucidar tal situação para reafirmar a necessidade de um trabalho diferenciado nas aulas de língua inglesa na educação básica.

Acreditamos que, por meio do lúdico, o aluno pode se tornar motivado à aprendizagem da língua inglesa, pois atividades bem direcionadas em sala de aula podem levá-lo a perceber a importância e o prazer em estudar outro idioma. Neste sentido, o papel do professor é o de facilitador e mediador. Ele não pode se mostrar com autoritarismo; ao contrário, deve sempre agir como uma “ponte” entre o aluno e o conhecimento, para que o aluno se sinta seguro para expor seus pensamentos e erros.

Silva (2003, p. 35) assegura que “o papel do professor na construção do conhecimento é o de ser o suporte, o de dar crédito à possível produção de seu aluno, o de abrir espaços para a autoria de seu aluno, o de abrir espaço entre ele, o professor, e o aluno ou aprendente”. É importante que o professor valorize os conhecimentos existentes do aluno, pois é a tentativa

de o aluno se expressar na forma escrita ou oral que possibilitará ao professor perceber qual intervenção deverá realizar.

Na sala de aula se torna necessário animar o aluno a aprender. Numa reportagem da revista Nova Escola, Meire Cavalcante (2011) diz que a diversão é uma maneira prática e eficaz para abranger os alunos de língua estrangeira; tratando-se do ensino de língua inglesa, esta prática pode ocorrer por meio de jogos, músicas, filmes que, ao mesmo tempo em que divertam, ofereçam meios para a aprendizagem.

O professor é o responsável por criar as brincadeiras, mas ele não tem o controle dos resultados. SILVA (2003, p. 36) relata que “o professor cria o espaço para a realização do jogo, mas não detém o poder de forjar resultados. Cada produção, cada autoria, depende da subjetividade de cada aluno”. Cada ser pensa e reage às situações de maneira diferente; é importante que o aluno se sinta livre para agir e refletir sobre o jogo.

O professor deve perceber o perfil dos estudantes, quais as atividades que lhes interessariam e o que lhes encorajaria a tomar decisões dentro dessas atividades, trabalhando, ao mesmo tempo, o conteúdo a ser ensinado. Andrade afirma que:

[...] Para se iniciar uma atividade lúdica se deve pensar em algum exercício que estimule a curiosidade e o interesse do aluno, motivando-os a participar já trazendo seus conhecimentos prévios, levantando hipóteses e conhecendo novas respostas (ANDRADE, 2011, p. 7).

É necessário levar em consideração o conhecimento da língua inglesa que o aluno traz consigo, para que assim o conteúdo e os jogos possam ser trabalhados/realizados de maneira coerente com o saber que este possui. Há diferentes tipos de jogos e de atividades lúdicas que podem ser realizados em uma aula de língua inglesa.

As aulas podem se tornar mais interessantes quando o professor encontra no cotidiano dos alunos instrumentos que possibilitem o despertar para o aprendizado da língua inglesa. Silva (2003, p. 40) dá exemplos desses materiais “[...] são utilizados, entre outros, artigos de jornal, cardápios de restaurante, boletins de meteorologia, panfletos diversos, etc. O ensino de LE³ procura trazer para a sala de aula mostras reais de comunicação na vida quotidiana”.

³LE _ Língua Estrangeira
Revista Sítio Novo – Vol. 1 – Ano 2017 – ISSN 2594-7036

Ensinar inglês com fatos presentes no seu dia a dia é muito importante para o aluno, pois ele pode perceber que essa língua está inserida na sua vida em pequenas ações diárias.

Há várias palavras inglesas inseridas no cotidiano das pessoas, e o lúdico vem mostrar para o professor de língua inglesa o quanto é benéfico planejar as aulas envolvendo alguma brincadeira, a fim de não tornar a aula de inglês uma aula chata e desinteressante para o aluno.

Andrade afirma que:

[...] é interessante considerar jogos que promovem a participação e a contribuição de todos, objetivando maior comunicação na sala. A ludicidade só vem a ser mais um mecanismo funcional para o professor, mais uma ferramenta pedagógica a ser utilizada em favor da participação do aprendiz e de aulas não enfadonhas (ANDRADE, 2011, p.11).

Neste sentido, em uma aula de inglês, quanto mais comunicação houver, maior será o aprendizado do aluno, pois, quando ele participa da aula ativamente, se sente feliz e percebe o quanto está aprendendo aquele idioma. O aluno pode perceber, por meio da comunicação, que a língua inglesa não é difícil de aprender, nem inútil seu estudo em país de língua diversa, como é o caso do Brasil, e conseqüentemente reconhecerá a importância de seu aprendizado para sua vida social e intelectual.

Há muitos professores de língua inglesa que pesquisaram, fizeram experiências e descobriram o quanto é fácil utilizar meios lúdicos em suas aulas. Não há regras quanto a quais atividades devem ser escolhidas e realizadas no ambiente escolar; o que há é planejamento. Segundo Cavalcante (2011, p. 5), “elas podem ser desenvolvidas em todas as séries, desde que você adapte os conteúdos previstos no seu planejamento. Cabe ao professor decidir sobre a melhor forma de introduzir o uso da língua estrangeira como meio de comunicação”.

Não há atividades específicas a seguir; a mesma atividade usada com crianças pode ser utilizada com jovens ou adultos; claro que, para que isto aconteça, é necessário que haja adaptação de conteúdo. As crianças reagem com mais energia às brincadeiras enquanto que os adolescentes precisam ser desafiados a participar da atividade. Andrade ressalta que:

Uma das principais diferenças entre o ensino de crianças e adolescentes e o de adultos é a administração da energia que as crianças e os adolescentes possuem. Adolescentes exigem uma série de habilidades e estratégias bem específicas. Certas atividades se não bem orientadas podem sair do controle e virar bagunça. Por isso a essência do gerenciamento do sucesso de turmas principalmente numerosas reside em garantir dois fatores principais: a disciplina e o interesse (ANDRADE, 2011, p. 7).

É importante que o alunado tenha disciplina na hora de realizar as atividades lúdicas, principalmente os adolescentes, pois, muitas vezes, há uma grande empolgação por parte deles, e o professor não tem o controle da turma. Como registrado anteriormente, uma mesma atividade pode ser utilizada na educação infantil e na educação de jovens e adultos, basta que os conteúdos sejam modificados e as atividades ajustadas para a faixa etária.

Segundo Mesquita (2010), nas escolas que possuem Educação de Jovens e Adultos – EJA –, a língua inglesa geralmente é vista pelos alunos como uma das disciplinas mais difíceis para se aprender. Isso ocorre por vários motivos, como o fato de alguns passarem anos sem ter ido à escola, ou por não saberem que a língua inglesa está incluída no seu cotidiano. Nessa situação, cabe ao professor demonstrar ao aluno o uso da língua no cotidiano; pequenas palavras como “*on /off*”, “*power*”, “*delete/enter*” estão inseridas na vida das pessoas sem que elas percebam. Quando alguns alunos dizem que não sabem nada em inglês, é engano, pois estas palavras são da língua inglesa, e eles sabem o que fazer quando as leem. Uma maneira de trabalhar com esse alunado de maneira eficaz é através do lúdico.

A utilização de jogos é largamente pensada para a Educação Infantil, mas tem sido pouco explorada na Educação de Jovens e Adultos e esta experiência demonstrou que os jogos podem ser bem aceitos também por jovens e adultos, principalmente para o ensino de língua inglesa, facilitando o contato e a utilização da língua estrangeira, desmitificando a ideia de dificuldade e criando um ambiente lúdico para o aprendizado (MESQUITA, 2010, p. 1).

O lúdico serve para todas as idades, todas as disciplinas. Seu objetivo na educação é estimular o aluno para que seu interesse e aprendizado cresçam, buscando sempre uma aula prazerosa, dinâmica. O lúdico permite ao aluno entender que a língua inglesa faz parte do seu “mundo”, não é algo distante da sua realidade. Ainda, de acordo com Mesquita (2010, p. 1), “o desejo de aprender a língua inglesa pode estar relacionado com o de se comunicar, utilizar programas de computador e/ou a internet, compreender músicas, filmes, manuais de instruções e textos dos mais diversos”. O inglês é uma língua que normalmente aparece nesses

meios a fim de notificar algo. Não há como alguém dizer que está livre da aprendizagem dessa língua, pois ela é uma língua mundial e está presente em quase todos os lugares. Para Filho,

[...] aprender uma língua estrangeira de maneira que faça sentido, que signifique na interação com o outro, numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadora para ações subsequentes, é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo. Se o aprendizado se der dessa maneira, a língua estrangeira se “desestrangeiriza” para quem a aprende (FILHO, 1998 apud MESQUITA, 2010, p. 8).

O aluno precisa de experiências comunicativas dentro da sala de aula; é por isso que se indica a ludicidade como uma ferramenta, pois ela trabalha a comunicação entre os participantes. É relevante, durante as atividades lúdicas, que o professor tenha a sensibilidade de oportunizar que as pessoas saibam o que vão falar e o que estão falando, mantendo, assim, um contato maior com a língua inglesa.

Muitos professores e pesquisadores buscam, na sala de aula, maneiras de melhorar a relação professor-aluno e compreender o processo de ensino-aprendizado por parte do aluno, com a utilização do lúdico no ambiente escolar. Mesquita (2010) desenvolveu uma pesquisa em uma escola da rede particular com alunos de 23 a 64 anos, integrantes do ensino fundamental e médio, a fim de observar se há melhor compreensão da língua inglesa por meio de atividades lúdicas.

De acordo com a faixa etária dos alunos, Mesquita (2010) realizou as atividades citadas abaixo, sendo possível observar qual o objetivo de cada uma delas para o desenvolvimento dos alunos:

1. Jogo de memória: visa ao aumento de vocabulário, pois em uma carta há a palavra e na outra o desenho correspondente.
2. Bingo de palavras: nesse jogo, estimula-se o “*writing*” e “*listening*” do aluno, além de promover o aumento de seu vocabulário.
3. Jogo de dado com figuras e palavras: a intenção é que o aluno forme frases com substantivo e verbo, aprimorando a formação de frases no contexto da língua inglesa.
4. Boliche: visa à contagem de números, trabalhando assim o “*listening*”.
5. Apresentações teatrais: estimula as quatro habilidades da língua inglesa: “*reading*”, “*listening*”, “*writing*”, e “*speaking*”

Através dessas atividades, Mesquita percebeu que o interesse dos alunos durante a aula aumentou significativamente, pois se sentiram estimulados a aprender a língua:

Nas turmas em que os jogos foram aplicados, a reação inicial não foi muito boa porque muitos acreditavam que os jogos eram usados exclusivamente para o ensino de crianças, mas após a explicação sobre o uso do jogo da memória como recurso para facilitar os alunos a utilizar e assim memorizar o vocabulário e, principalmente, por ser uma forma prática e descontraída de estudar, o uso e a participação deles na montagem das fichas tornou o trabalho mais aceitável e a participação mais envolvente. (MESQUITA, 2010, p. 4).

De acordo com Mesquita (2010), percebe-se que a ideia de utilizar brincadeiras, a princípio, não é bem-vinda, pois “brincar é coisa de criança”. Porém, a partir do momento em que foi percebido como se daria a brincadeira e qual o seu propósito, os alunos começaram a olhá-la de maneira diferente. Passou a ser um meio de aprender se divertindo. Cada atividade precisa de um objetivo a ser desenvolvido e alcançado. Não basta fazer “brincadeiras” sem conectá-las com o conteúdo estudado, no caso, a língua inglesa. Filho *apud* Mesquita (2010) assegura que:

Aprender uma Língua Estrangeira é aprender a significar nessa nova Língua e isso implica entrar em relações com outros numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadoras para ações subsequentes (FILHO *apud* MESQUITA 2010, p. 4).

Sendo assim, se não houver troca de conhecimentos, de estímulos, dificilmente a aprendizagem será eficaz. Contudo, para amenizar as possíveis lacunas nos conhecimentos dos alunos em língua inglesa, é necessário que o professor estimule a interação entre os alunos e facilite a troca de experiências em sala de aula, que poderá ajudar a fortificar o aprendizado por meio da prática do que foi ensinado pelo professor.

As pesquisas envolvendo a utilização do lúdico na Educação são muitas, contudo é importante que novas maneiras de ensinar sejam discutidas e realizadas para o aprimoramento da educação. Nogueira (2012) realizou um projeto no 7º ano do ensino fundamental de uma escola estadual, com o objetivo de elucidar os benefícios que o lúdico pode proporcionar no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa. O projeto foi intitulado “SPORTS” e, por meio dele, foi desenvolvida a leitura, o trabalho em grupo, o trabalho individual, debates e outras atividades. A professora afirma que houve um grande estímulo por parte dos alunos neste projeto, pois era perceptível o envolvimento, que conseqüentemente deixava-os mais

atentos e mais dispostos a participar das atividades propostas. Nogueira relata no seu projeto que:

Durante a realização das atividades lúdicas pós-leituras pudemos perceber que os alunos assimilavam mais o vocabulário, sem precisar decorar listas de palavras. Algumas atividades eles mesmos ajudaram na confecção o que reforçou mais a assimilação das palavras. (NOGUEIRA, 2012, p. 14).

Percebe-se que, quando os alunos se envolvem na confecção dos materiais, eles se tornam ainda mais responsáveis pelo seu aprendizado. É estimulante para a maioria dos alunos construir um jogo que eles ou outras pessoas usarão, e, ao término do projeto, foi notória as modificações que ocorreram com os alunos, pois se mostraram mais “abertos” à cultura e ao ensino da língua inglesa. Nogueira ressaltou a ocorrência de grandes mudanças na postura do professor e do aluno, a saber:

- ✓Melhora significativa na assimilação dos conteúdos pós-leitura;
- ✓Melhor interação entre aluno/aluno e aluno/professor;
- ✓Maior compromisso/responsabilidade com relação à confecção, desenvolvimento e entrega das atividades;
- ✓Maior motivação e gosto pelo ensino/aprendizagem de língua inglesa (professor e aluno)
- ✓Melhora na socialização dos conteúdos, no envolvimento e na dedicação;
- ✓Maior aceitação com relação às diferenças de cada um (NOGUEIRA, 2012, p. 15).

Discutindo as mudanças relatadas acima, pode-se concluir que esses são alguns dos benefícios que o uso do lúdico pode trazer para os alunos e professores. Trabalhar com o lúdico não é difícil, porém exige um planejamento de atividades que correspondam ao que se quer ensinar. Existem várias atividades que trabalham o vocabulário, as habilidades de fala, escrita, leitura e audição. É muito importante que tais atividades sejam trabalhadas na sala de aula com os alunos durante a aula de língua inglesa.

Andrade (2011) não realizou pesquisas em escolas, porém sustenta um debate sobre o uso do lúdico na sala de aula. Para melhorar a compreensão do aluno e a relação professor-aluno, ela mostra exemplos de algumas atividades simples que podem ser realizadas em uma turma da educação básica com o objetivo de desenvolver a compreensão dos conteúdos estudados e mostrar que o aprendizado pode ocorrer de maneira eficaz e prazerosa.

1. Clock: realiza-se a confecção de um relógio, a fim de buscar a melhor compreensão dos alunos em relação aos números e às horas do dia. Em alguns momentos, os ponteiros são movimentados, formando horários diferentes, e os alunos são instigados a falar qual a hora que está sendo representada no relógio.

2. Alphabet Bingo: incentiva a fixação das letras do alfabeto, além de trabalhar o “listening” e o “speaking”. É um jogo divertido e que pode ser feito compreendendo outros assuntos.

3. Mime “What are you doing?”: visa trabalhar o *present continuous* de maneira divertida e objetiva. Nesse jogo, escrevem-se vários verbos no quadro, um aluno vai à frente e escolhe um dos verbos. Então, diz no ouvido de outro aluno, e esse tem que fazer a mímica, a fim de que os outros adivinhem qual a ação que está sendo realizada. O aluno deverá responder utilizando o *present continuous*. Por meio dessa atividade, pode-se trabalhar outros temas.

4. Ballon game: objetiva trabalhar a escrita e a oralidade. Cada aluno escreverá, em pedaço de papel, três características de um(a) amigo(a) em inglês. Depois colocará o papel dentro do balão. Em um determinado momento, todos jogam os balões para cima. Então, cada aluno pega um balão (que não seja o que ele mesmo jogou), lê as características e tenta adivinhar quem é o dono delas.

Observando todas as atividades propostas acima, percebe-se que o ensino-aprendizagem dos alunos pode ocorrer de uma maneira divertida, pois as atividades influenciam o desejo de aprender e, conseqüentemente, aumentam o conhecimento sobre a língua inglesa. Kishimoto (2011, p. 148) afirma que: “o que faz a criança desenvolver seu poder combinatório não é a aprendizagem da língua ou da forma de raciocinar, mas as oportunidades que têm de brincar com a linguagem e o pensamento”. Isso não acontece só com as crianças, mas também com os adolescentes e adultos, pois não importa a idade, a maioria sempre aperfeiçoa melhor o assunto estudado por meio das atividades lúdicas.

Usar o lúdico como instrumento para o ensino-aprendizado na sala de aula é uma atividade que vem crescendo a cada dia. O ensino de língua estrangeira, nesse caso, o inglês, deve ser feito de maneira a despertar no aluno o interesse em estudar o idioma.

Conclusões

Após a revisão da literatura, concluímos que o uso do lúdico no ensino de língua inglesa é muito viável, embora ainda muitos alunos não percebam a grande chance de aumentar o seu conhecimento global através do estudo do inglês, e alguns professores infelizmente ainda ajam de forma mecânica quando ministram aulas, fazendo dos alunos meros receptores do conhecimento.

A ludicidade é uma grande ferramenta para o professor em sala de aula, e promove um ensino da língua inglesa de maneira divertida, e, ao mesmo tempo, eficaz para atrair a atenção do aluno e desenvolver os conhecimentos propostos em sala de aula. Pôde-se perceber, através das leituras realizadas, que usar o lúdico em sala de aula não é uma tarefa complicada, porém exige um planejamento, pois não se trata somente de fazer brincadeiras, mas direcionar atividades divertidas que estimulem a curiosidade e o interesse dos alunos nas aulas de língua inglesa. Contudo, sempre deverá haver um objetivo a ser alcançado quando se usam as brincadeiras, jogos e outras atividades semelhantes.

Se o professor utilizar atividades lúdicas nas aulas de inglês, os estudantes poderão ficar mais interessados e talvez percebam a importância do que estão aprendendo, pois trabalhar o inglês sugere trabalhar também a cultura na qual a língua está inserida. Assim, o estudante não ficará só ligado na estrutura da língua, mas também no contexto social e cultural que a acompanha.

Este trabalho sugere uma reflexão das práticas pedagógicas utilizadas nas aulas de língua inglesa, e nos mostra a importância do lúdico na aprendizagem dos alunos da educação básica, bem como a necessidade de os professores utilizarem tal mecanismo no ambiente escolar. Desta forma, esperamos contribuir para uma autoavaliação por parte dos professores de língua inglesa quanto à sua prática em sala de aula, a fim de que possam enxergar o uso do lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem da língua.

Referências

AMARAL, Maria Nazaré de Camargo Pacheco. Dewey: Jogo e filosofia da experiência democrática. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

ANDRADE, Caline Fonseca de. **O lúdico e o ensino de inglês nas escolas públicas estaduais**. Artigo (Especialização no Ensino de inglês) Faculdade do Noroeste de Minas - FINOM. Ibirataia BA, 2011. Disponível em: <<http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR&output=search&client=psyab&q=O+L%C3%9ADICO+E+O+ENSINO+DE+INGL%C3%8AS+NAS+ESCOLAS+P%C3%9ABLICAS+ESTADUAIS&btnK>>. Acesso em: 30 de jan. 2012.

CAVALCANTE, Meire. Onze atividades para ensinar língua estrangeira. **Revista Nova Escola**, Ed. 177, nov. 2001. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-estrangeira/pratica-pedagogica/11-maneiras-divertidas-ensinar-linguaestrangeira424065.shtml>> Acesso em: 30 jan. 2012.

DOHME, Vania D'Angelo. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos no aprendizado**. XVII Encontro Regional de História – O lugar da História. ANPUH/SP. Campinas. *Anais...* Campinas: Unicamp, 2004. Disponível em: <http://scholar.google.com.br/scholar?q=Atividades+l%C3%Badicas+na+educa%C3%A7%C3%A3o&hl=ptBR&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar&sa=X&ei=PXxPT5a8IYzlggfx9ZHIDQ&ved=0CCMQgQMwAA>. Acesso em: 2 fev. 2012.

FALKENBACH, Atos Prinz. **Lúdico na visão do adulto: uma abordagem psicopedagógica**. Revista Perfil/UFRGS, Porto Alegre, ano 1, n.º 1, 1997. Disponível em: <www.puppin.net/ciepre/leituras/ludico.pdf>. Acesso em: 3 fev. 2012.

FERNANDES, Marcela de Melo. **Dança escolar: sua contribuição no processo ensino-aprendizagem**. Revista Digital, Buenos Aires, ano 14, n.º 135, ago. 2009. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd135/danca-escolar-no-processo-ensino-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 2 de fev. 2012.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

[gem&oq=o+ludico+na+aprendizagem&aq=f&aqi=g3&aql=&gs_sm=3&gs_upl=1810212207710122337124114101010101168616900163.2.11610&gs_l=hp.3..013.18102122077101223381241141010101168616900163j2j11610&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.,cf.osb&fp=1b68918674237812&biw=1366&bih=673](http://www.google.com.br/search?hl=ptBR&output=search&sclient=psyab&q=gem&oq=o+ludico+na+aprendizagem&aq=f&aqi=g3&aql=&gs_sm=3&gs_upl=1810212207710122337124114101010101168616900163.2.11610&gs_l=hp.3..013.18102122077101223381241141010101168616900163j2j11610&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.,cf.osb&fp=1b68918674237812&biw=1366&bih=673)>. Acesso em: 10 fev. 2012.

RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. **Jogar e brincar:** Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. Artigo (Especialização em Psicopedagogia) - Instituto Catarinense de pós-graduação (ICPG). Disponível em: <www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev01-07.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2012.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula.** Disponível em: <http://www.google.com.br/#hl=ptBR&sclient=psyab&q=a+importancia+do+ludico+em+sala+de+aula&oq=a+importancia+do+ludico+em+sala+de+aula&aq=f&aqi=g1&aql=&gs_sm=3&gs_upl=237913367910133981180157191101111713335124461143.11.4.4.0.312710&gs_l=serp.3..0.237913367910133981180157191101111713335124461143j11j4j4j0j312710&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.,cf.osb&fp=1b68918674237812&biw=1366&bih=673>. Acesso em: 13 fev. 2012.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem.** 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Universidad Tecnológica Intercontinental (UTIC) Assunción -PY, 2010. Disponível em: <www.need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2012.

SILVA, Sergio Luís Batista. **A função do lúdico no ensino / aprendizagem de língua estrangeira:** uma visão psicopedagógica do direito de aprender. Dissertação (Especialização em língua e literatura francesa), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?hl=ptBR&output=search&sclient=psyab&q=A+fun%C3%A7%C3%A3o+do+l%C3%BAdico+no+ensino+%2F+aprendizagem+de+l%C3%ADngua+estrangeira:+uma+vis%C3%A3o+psicopedag%C3%B3gica+&oq=&aq=&aqi=&aql=&gs_sm=&gs_upl=&gs_l=&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.,cf.osb&biw=1366&bih=673&cad=h>. Acesso em: 7 fev. 2012.