



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE - UFCG
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - CFP
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS - UAL
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS - LÍNGUA INGLESA

GABRIEL JEFTE DO NASCIMENTO COELHO

O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: *uma proposta de atividade didática na perspectiva dos multiletramentos*

Cajazeiras – PB
2023

GABRIEL JEFTE DO NASCIMENTO COELHO

O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: *uma proposta de atividade didática na perspectiva dos multiletramentos*

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande – Campus de Cajazeiras, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Inglesa.

Orientador: Prof. Dr. Fabiane Gomes da Silva

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Linha de Pesquisa: Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

C6721 Coelho, Gabriel Jefte do Nascimento.
O lúdico no ensino de língua inglesa: uma proposta de atividade didática na perspectiva dos multiletramentos / Gabriel Jefte do Nascimento Coelho. - Cajazeiras, 2023.
43f.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Fabione Gomes da Silva.
Monografia (Licenciatura em Letras – Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2023.

1. Ensino de Língua Inglesa. 2. Atividades Lúdicas. 3. Multiletramentos. 4. Tecnologias digitais. 5. Instagram. 6. Atividade em língua inglesa. 7. Interações digitais. 8. Atividades didáticas. I. Silva, Fabione Gomes da. II. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU – 811.111

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

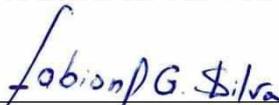
GABRIEL JEFTE DO NASCIMENTO COELHO

O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: *uma proposta de atividade didática na perspectiva dos multiletramentos*

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande – Campus de Cajazeiras, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Inglesa.

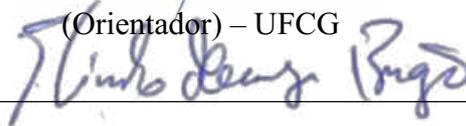
Aprovado em: 21/06/2023

BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Fabiane Gomes da Silva

(Orientador) – UFCG



Prof. Dr. Elinaldo Menezes Braga

(Examinador 1) – UFCG



Prof. Me. Sanzio Mike Cortez de Medeiros

(Examinador 2) - UFCG

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter me concedido força para concretizar mais esta etapa da minha vida, pois sem ele jamais eu chegaria até aqui.

A meu orientador Fabiane Gomes da Silva pelo seu empenho, seus ensinamentos, confiança, paciência e dedicação.

Aos meus pais Henrique Célio Pereira Coelho e Francisca Maria do Nascimento Coelho por terem sempre me dado o apoio necessário e acreditado no meu potencial.

Ao meu irmão Natanael do Nascimento Coelho e minha cunhada Ana Caroline Leite Bandeira, por terem sempre me incentivado nos momentos mais difíceis.

Aos meus colegas de graduação, em especial Gaby, Fidel, Wagner, Kássio, Beatriz, Daniela, Ângela e Mirelly pelas conversas, brincadeiras, companheirismo e amizade construída durante o período do curso.

Aos meus amigos Tebson, Monique, Jorge, Larissa e Tamyres pelas palavras de apoio e motivação durante a escrita desse trabalho.

Aos meus colegas professores da Escola Antônio Landim de Macêdo, que me deram suporte e incentivo na busca de minhas conquistas.

A todos os professores de Letras – Língua Inglesa do CFP – UFCG, que foram essenciais para minha formação acadêmica.

A todos que de forma direta ou indireta contribuíram para a realização deste trabalho.

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, pois sem sua ajuda jamais eu teria concluído. Dedico também aos meus pais que abaixo de Deus, são as pessoas mais importantes na minha vida. E a todos os meus amigos e familiares que de alguma forma me incentivaram durante essa jornada.

“A realização é o fruto da vitória que conquistamos sem ter que derrotar ninguém”.

(Carlos Hilsdorf)

RESUMO

No processo do ensino e aprendizagem da língua inglesa, é comum que os estudantes enfrentem desafios, como a falta de motivação. Para superar esse obstáculo, os professores devem buscar abordagens educacionais que combinem prazer e aprendizado, a fim de facilitar a assimilação dos conteúdos. Uma estratégia eficaz nesse sentido é o uso de atividades lúdicas, que envolvem os alunos de forma engajadora e estimulante. Além disso, a incorporação de tecnologias digitais no ensino de língua inglesa tem se mostrado uma estratégia promissora. Nesse sentido, a abordagem dos Multiletramentos desempenha um papel relevante no desenvolvimento das habilidades comunicativas, uma vez que reconhece a importância de abordar a língua em diferentes modalidades de comunicação, envolvendo múltiplas linguagens e mídias. Com base nesses princípios, este trabalho tem como objetivo propor uma atividade em língua inglesa que utiliza a ludicidade como estratégia para o desenvolvimento das competências comunicativas e ampliação de vocabulário através da plataforma do Instagram. A metodologia adotada consistiu em uma pesquisa de levantamento de dados bibliográficos, a fim de embasar teoricamente a proposta, tendo uma abordagem qualitativa e exploratória. A atividade busca engajar os alunos por meio de desafios e interações digitais, proporcionando um ambiente de aprendizagem estimulante e divertido.

Palavras – chave: Ensino de Língua Inglesa; Atividades Lúdicas; Tecnologias digitais; Multiletramentos.

ABSTRACT

In process of English language teaching-learning, it is common for students to face challenges, such as lack of motivation. To overcome this obstacle, teachers must seek educational approaches that combine pleasure and learning, in order to facilitate the assimilation of contents. An effective strategy in this regard is the use of playful activities, which involve students in an engaging and stimulating way. In addition, the incorporation of digital technologies in English language teaching has shown to be a promising strategy. In this way, the Multiliteracy approach plays an important role in the development of communicative skills, as it recognizes the importance of approaching language in different modalities of communication, involving multiple languages and media. Based on these principles, this work aims to propose an activity in English that uses playfulness as a strategy for the development of communicative skills and vocabulary expansion through the Instagram platform. The adopted methodology consisted of a survey of bibliographic data, in order to theoretically base the proposal, having a qualitative and exploratory approach. The activity seeks to engage students through challenges and digital interactions, providing a stimulating and fun learning environment.

Keywords: English Language Teaching; Playful Activities; Digital technologies; Multiliteracies.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA O SÉCULO XXI	11
2.1	O ensino e aquisição de língua inglesa em um breve panorama histórico: Da Gramática e Tradução à teoria dos Multiletramentos	12
2.2	A nova configuração de sociedade e do contexto de sala de aula: O ciberespaço como lócus interativo de ensino e aprendizagem na era das tecnologias digitais.....	17
3	O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: NOVOS TEMPOS, NOVAS FORMAS DE PRODUZIR LINGUAGEM.....	22
3.1	O lúdico como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa.....	23
4	METODOLOGIA.....	29
5	PROPOSTA DE ATIVIDADE LÚDICA EM LÍNGUA INGLESA	31
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
	REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa tem evoluído significativamente nas últimas décadas, abandonando abordagens tradicionais baseadas na mera transmissão de conhecimento gramatical para se concentrar em estratégias mais interativas e envolventes. Nesse contexto, as atividades lúdicas surgem como uma abordagem promissora para o ensino de línguas estrangeiras, oferecendo aos estudantes uma experiência de aprendizado prazerosa e eficaz. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo investigar o papel das atividades lúdicas no ensino de língua inglesa, sob a perspectiva dos Multiletramentos, e propor uma atividade didática que integre essa abordagem no contexto educacional.

A abordagem dos Multiletramentos destaca a importância de desenvolver habilidades comunicativas em suas múltiplas formas de linguagem, proporcionando aos estudantes ferramentas para navegar e comunicar-se efetivamente em uma sociedade cada vez mais multimodal e tecnologicamente avançada. Nesse sentido, a utilização de atividades lúdicas no ensino de língua inglesa oferece um ambiente propício para o desenvolvimento dessas habilidades, permitindo que os alunos explorem diferentes modalidades de comunicação, como jogos, músicas, vídeos e interações digitais.

Decidi trabalhar com essa temática porque acredito que o aprendizado deve ser prazeroso e significativo. Ao utilizar atividades lúdicas, os estudantes têm a oportunidade de se engajar ativamente, sentir-se motivados e desfrutar do processo de aprendizagem. Considero que essa abordagem seja eficaz para transformar a sala de aula em um ambiente estimulante, onde os alunos possam desenvolver suas habilidades linguísticas de maneira mais efetiva.

Para contextualizar a pesquisa, a segunda seção deste trabalho se dará por um panorama histórico sobre o Ensino e aquisição de língua inglesa, mediante considerações de alguns autores como (Vygostky, 1998); (Richard and Rodgers, 1999); (Almeida Filho, 2007); (Leffa, 2016); dentre outros, tendo em vista que o Ensino de Línguas estrangeiras é uma área de estudo complexa e multifacetada. Esse panorama histórico permitirá compreender a evolução do Ensino do Inglês ao longo do tempo, abordando as principais teorias e abordagens que influenciaram essa prática educacional.

Ainda nessa seção, trato da nova configuração de sociedade e do contexto de sala de aula, a qual está atrelada ao ensino e aprendizagem na era das tecnologias digitais, que têm desempenhado um papel cada vez mais significativo na educação. Para essas considerações, esta pesquisa se baseará nos pressupostos de (Pullen & cole, 2010); (Beers, 2011); (Kalantzis

e Cope, 2012); (Rojo, 2015), e outros, que argumentam que a integração das tecnologias digitais no ambiente educacional é fundamental para acompanhar as demandas contemporâneas de aprendizagem.

A terceira seção abordará sobre o lúdico como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa, com o intuito de apresentar abordagens metodológicas que valorizam a utilização do lúdico para aprimorar a aquisição e o uso dessa língua, tornando o processo de ensino mais dinâmico e prazeroso. Nesse sentido, foram utilizados embasamentos teóricos de autores como (Luckesi, 2007, 2014); (Reche & Dagios, 2021); (Pereira & Guedes, 2020), dentre outros que destacam a importância do lúdico no contexto educacional.

A quarta seção materializa a metodologia da pesquisa e na quinta seção será apresentada uma proposta de atividade didática que integra as atividades lúdicas ao ensino de língua inglesa, considerando os princípios dos Multiletramentos. Essa proposta busca promover a participação ativa dos estudantes, a interação social, a criatividade e o desenvolvimento de múltiplas habilidades linguísticas por meio das tecnologias digitais.

Espera-se que este trabalho contribua para ampliar o conhecimento sobre o papel das atividades lúdicas no ensino de língua inglesa, destacando sua relevância no contexto dos Multiletramentos e fornecendo subsídios práticos para professores e educadores interessados em promover um ambiente de aprendizagem dinâmico e engajador.

2 ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA O SÉCULO XXI

Atualmente, o ensino de língua inglesa tem assumido um papel cada vez mais significativo devido à sua importância como um idioma de comunicação universal. Nesse sentido, o aprendizado da língua inglesa torna-se um fator diferencial importante no mercado de trabalho. Apesar disso, ensinar e aprender a língua inglesa apresentam desafios significativos, especialmente considerando a heterogeneidade de alunos que frequentam as aulas, como aponta Tomlinson (2013), o ensino de línguas deve levar em consideração a diversidade dos alunos, suas necessidades e interesses.

Um dos principais desafios para o ensino e aprendizagem de língua inglesa é a variedade de perfis de alunos. Conforme ressalta Kumaravadivelu (2006), muitos alunos têm diferentes habilidades linguísticas, culturais e sociais, o que torna o ensino da língua inglesa mais complexo. Além disso, os alunos enfrentam uma série de desafios, como a falta de motivação e a necessidade de aquisição de vocabulário e fluência na língua, como afirma (OXFORD, 2017).

Para enfrentar esses desafios, é importante que o ensino de língua inglesa seja planejado de forma cuidadosa e estratégica, levando em consideração as necessidades específicas dos alunos. Nesse sentido, é essencial que os professores estejam preparados para trabalhar com a diversidade de alunos, adotando metodologias que favoreçam a inclusão e a aprendizagem significativa para todos.

Apesar dos desafios, existem muitas possibilidades para melhorar o ensino e a aprendizagem de língua inglesa no século XXI. Como destaca Kazmer (2004), o uso de tecnologias, como a internet e as redes sociais, pode fornecer aos alunos acesso a recursos e ferramentas que os ajudam a praticar a língua em seu próprio tempo e ritmo. Além disso, a interação com falantes nativos e não nativos da língua pode ser uma oportunidade valiosa para o desenvolvimento da proficiência em língua inglesa (CANAGARAJAH, 2013).

É importante destacar também a importância do papel do professor de Língua Inglesa na promoção de uma aprendizagem significativa e engajadora. O professor pode adotar uma variedade de abordagens pedagógicas e técnicas que promovam a participação ativa dos alunos e estimulem o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas.

Existem várias abordagens que podem ser utilizadas para melhorar o ensino e a aprendizagem de língua inglesa no século XXI. Como pontua Ellis (2012), a abordagem

comunicativa, que enfatiza a comunicação real em situações autênticas, pode ser uma maneira eficaz de ensinar a língua inglesa. Outra abordagem é a baseada em tarefas, que incentiva os alunos a realizar atividades significativas em inglês, como aponta Willis e Willis (2007). Além disso, a abordagem baseada em projetos, como a sala de aula invertida, a gamificação, que permite que os alunos trabalhem em projetos colaborativos e criativos em inglês, podem ser uma forma envolvente e eficaz de desenvolver habilidades linguísticas e sociais, como destaca (BENDER, 2015). Além do mais, essas abordagens estão dentro do escopo das Metodologias Ativas, apontadas pela BNCC (2018) como métodos eficientes para o desenvolvimento de competências e habilidades linguísticas e sociais.

Apesar de haver diferentes abordagens para o ensino de língua inglesa, é importante que os professores utilizem estratégias variadas para atender às necessidades e objetivos específicos de seus alunos, além de que a diversificação das abordagens ajuda a manter os alunos motivados e interessados no processo de aprendizagem, tornando o ensino da língua inglesa mais eficaz e proveitoso. É importante que o professor esteja atento às necessidades e características individuais de cada aluno para ajustar sua metodologia e tornar a aprendizagem mais personalizada.

Em suma, o ensino e aprendizagem da língua inglesa no século XXI apresentam tanto desafios quanto possibilidades. Como evidenciado pelas abordagens e autores mencionados, há caminhos possíveis para enfrentar os desafios e explorar as possibilidades em busca de um ensino mais eficiente e significativo da língua inglesa.

2.1 O ensino e aquisição de língua inglesa em um breve panorama histórico: Da Gramática e Tradução à teoria dos Multiletramentos

Ao longo da história, o ensino e a aquisição da língua inglesa passaram por diferentes abordagens e métodos. Segundo Richards e Rodgers (1999 p. 3), as abordagens mais tradicionais para o ensino de línguas estrangeiras eram a Gramática e a Tradução, que enfatizavam a aprendizagem das regras gramaticais e a tradução de textos. A abordagem Gramática e Tradução (AGT) tem sido a metodologia com mais tempo de uso na história do ensino de línguas, e a que mais críticas tem recebido.

A AGT foi desenvolvida no século XIX e desfrutou de grande popularidade em escolas de todo o mundo até a década de 1950. Embora tenha sido criticada por alguns especialistas por ser excessivamente mecânica e desconsiderar a importância da comunicação

oral e da compreensão auditiva, continua sendo empregada até hoje. Como enfatizam Richards e Rodgers (1999, p. 4, tradução minha) “A Gramática e tradução dominou o ensino de línguas europeias e estrangeiras entre as décadas de 1840 e 1940 e, de uma forma modificada, continua a ser amplamente utilizada em algumas partes do mundo nos dias atuais”.

No entanto, a partir do século XX, surgiram outras abordagens e métodos de ensino de línguas que buscavam uma maior interação entre os alunos e a língua alvo, bem como um maior enfoque na comunicação e na produção oral. Dentre essas abordagens, podem ser citados o Método Direto, o Método Audiolingual, a Abordagem Comunicativa e a Abordagem Lexical. Cada uma dessas abordagens apresenta uma concepção diferente sobre a aquisição da língua e propõe um conjunto específico de técnicas e atividades para o ensino.

O Método Direto (Doravante MD) é uma abordagem quase tão antiga quanto a AGT, surgindo como uma reação a esta última. Há evidências de seu uso desde o início do século XVI. Seu princípio fundamental é a ideia de que a segunda língua (Doravante L2) deve ser aprendida através da própria língua-alvo, sem o uso da língua materna na sala de aula. Além disso, a transmissão do significado ocorre por meio de gestos e gravuras, sem recorrer à tradução, de forma que o aluno aprenda a "pensar na língua". (LEFFA, 2016, p. 24-25). Apesar disso, como destaca Almeida Filho:

O método direto não criou firme tradição no Brasil. Nos anos 60 e 70, predominavam não só o ensino da língua inglesa como a metodologia ortodoxa norte-americana de ensino de línguas: o estruturalismo linguístico acoplado às bases psicológicas behavioristas de ensino audiolingual.

Segundo Leffa (2001, p. 30), após a década de 1960, foram desenvolvidas duas inovações principais no ensino de línguas: a Abordagem Audiolingual (Doravante AAL), que se originou de uma abordagem estrutural de Charles Fries na Universidade de Michigan, e o ensino de língua com uma abordagem situacional. Ambas as abordagens tiveram grande impacto no ensino de línguas estrangeiras, e foram amplamente adotadas em diversos países, incluindo o Brasil.

A abordagem AAL é uma metodologia de ensino de línguas que se baseia na repetição e na prática oral intensiva. Foi desenvolvida na década de 1950, como uma resposta à necessidade dos militares americanos de aprender rapidamente novos idiomas para fins de guerra. “A implicação pedagógica dessa premissa era de que o aluno deveria primeiro ouvir e

falar, depois ler e escrever; como acontece individualmente na aprendizagem da língua materna” (LEFFA, 2016, p. 30).

Já na abordagem situacional, o conteúdo a ser ensinado em línguas estrangeiras deve partir de uma situação real em que a língua é utilizada, como visitar um médico, fazer check-in no aeroporto ou abrir uma reunião de negócios. A premissa subjacente é de que nessas situações existe uma sequência previsível de funções que sempre ocorrem da mesma maneira, utilizando o mesmo tipo de linguagem, o que pode ser previamente determinado (LEFFA, 2016, p. 113).

Nessa abordagem, o ensino da língua era baseado em situações cotidianas, como compras, conversas telefônicas, visitas ao médico, etc. O objetivo era que os alunos desenvolvessem a habilidade de se comunicar em situações autênticas, utilizando a língua de forma adequada e eficaz. A abordagem situacional valorizava a prática oral e a interação entre os alunos em sala de aula, com o professor atuando como um facilitador do aprendizado. Essa abordagem teve um impacto significativo no ensino de línguas estrangeiras, influenciando outras metodologias que surgiram posteriormente, como a abordagem comunicativa.

Além da predominância do estruturalismo linguístico e do ensino audiolingual, os anos 60 e 70 foram marcados pela influência da Abordagem Comunicativa (Doravante AC) no ensino de línguas estrangeiras. Essa abordagem trouxe uma nova perspectiva para o ensino de línguas, com o foco na comunicação oral e na interação entre os alunos, além da importância dada à compreensão e produção de textos autênticos em situações reais de comunicação.

Com o surgimento da AC na década de 1970, o foco do ensino de língua inglesa mudou para a comunicação oral e a compreensão auditiva. Nessa abordagem, o ensino da gramática é visto como um meio para atingir a comunicação, e não como um fim em si mesmo (LEFFA, 2001, p. 43). “A AC defende a aprendizagem centrada no aluno não só em termos de conteúdo, mas também de técnicas usadas em sala de aula” (LEFFA, 2016, p. 38).

Além das abordagens mais tradicionais, como a AGT, e das abordagens comunicativas e focadas na produção oral, surgiram ainda outras abordagens no final do século XX, como a Abordagem lexical e a Abordagem por projetos e tarefas, que buscava um ensino mais voltado para a resolução de problemas e a aplicação prática da língua em situações reais.

De acordo com Lewis (1993), a abordagem lexical defende que o ensino de vocabulário deve ser priorizado em detrimento da gramática. Segundo o autor, a gramática é uma consequência do uso efetivo do vocabulário em contextos autênticos. A abordagem

lexical surgiu na década de 1990 como uma reação às limitações das metodologias estruturais e comunicativas.

Essa abordagem, proposta por Michael Lewis, enfatiza o papel das palavras e dos *collocations*¹ na aquisição de uma língua estrangeira. Segundo ele, as palavras são unidades-chave da linguagem, e o ensino da língua deve priorizar o ensino das palavras em seu contexto natural, para que os alunos possam adquirir a habilidade de utilizá-las em situações reais de comunicação.

Já a aprendizagem baseada em projetos e tarefas, que é um exemplo de metodologia ativa, Leffa (2016) destaca que a mesma tem como característica a promoção da responsabilidade e autonomia do aluno, que se torna agente ativo do seu próprio processo de aprendizagem. Esse modelo de ensino-aprendizagem rompe com o paradigma tradicional de um aprendizado passivo, baseado no modelo de "aprender sentado", e propõe um ambiente de ensino dinâmico, em que os alunos se envolvem mais com seus colegas, recursos de aprendizagem e a comunidade, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Hernández (1998), Machado (2000), Almeida (2002) e Prado (2009) também destacam a importância da aprendizagem baseada em projetos e tarefas para a formação de estudantes autônomos e críticos.

Além dessas abordagens, surgiram outras, como a Cognitivista, que se concentra na aprendizagem por meio da exploração cognitiva, e a Sociocultural, que destaca a importância do contexto social e cultural na aquisição da língua. Ambas abordagens surgiram como uma crítica às abordagens tradicionais de ensino de línguas e propõem uma nova maneira de compreender e ensinar línguas, valorizando a reflexão crítica, a imersão cultural e a compreensão dos processos cognitivos envolvidos na aquisição da língua.

A Abordagem Cognitiva, difundida no Brasil inicialmente por Jean Piaget, sugere que o aluno já nasce com uma determinada aptidão para o aprendizado da Língua Estrangeira[...], partindo de uma aprendizagem dedutiva, o aluno processa as informações através da ênfase dada a regras explícitas, sendo muito importante a compreensão do significado de cada estrutura aprendida (ROSSATO, 2012 p. 592).

Dessa forma, tanto a abordagem cognitiva quanto a sociocultural se relacionam ao trabalho de Vygotsky (1991), denominado “A formação social da mente”, a qual é definida como um processo que ocorre por meio das interações sociais e culturais, e é influenciado

¹ *Collocations* são combinações em inglês de duas ou mais palavras que se complementam.

pelas condições históricas e sociais em que a pessoa está inserida. No contexto do ensino e aquisição de língua inglesa, essa perspectiva teórica ressalta a importância de considerar o ambiente sociocultural e as relações sociais dos aprendizes para entender seus processos de aprendizagem e desenvolvimento.

Atualmente, uma das abordagens mais influentes no ensino de línguas é a teoria dos Multiletramentos, que reconhece a complexidade e a diversidade das práticas comunicativas e literárias presentes na sociedade contemporânea. Essa abordagem propõe uma ampliação do conceito de alfabetização para incluir não apenas as habilidades de leitura e escrita, mas também as competências necessárias para a compreensão e produção de textos em diferentes mídias e formatos.

De acordo com Cope e Kalantzis (2000), a teoria dos multiletramentos reconhece que a linguagem não é apenas um conjunto de regras gramaticais, mas sim uma ferramenta social e cultural que é usada para comunicar e negociar significados em diferentes contextos e para diferentes propósitos. Essa perspectiva teórica enfatiza a importância de uma abordagem completa e crítica para a educação em línguas, que considera o contexto sociocultural e as experiências de vida dos alunos.

Essa abordagem enfatiza a importância de desenvolver nos alunos a habilidade de ler e produzir textos em diferentes modalidades e mídias, além de considerar a diversidade cultural e linguística presente na sociedade. “Os multiletramentos também criam um tipo diferente de pedagogia: uma na qual a linguagem e outros modos de significado são recursos representacionais dinâmicos, constantemente recriados por seus usuários enquanto trabalham para alcançar seus diversos propósitos culturais” (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 5, tradução minha).

A teoria dos multiletramentos também implica uma mudança na forma como o ensino de línguas é concebido e organizado, de modo a incorporar atividades e projetos que promovam a exploração e a produção de textos multimodais, como vídeos, podcasts, animações, jogos digitais, entre outros. Isso permite que os alunos desenvolvam suas habilidades comunicativas em contextos autênticos e significativos, o que contribui para uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa.

Assim, pode-se observar que o ensino e aquisição de língua inglesa passaram por diferentes fases ao longo da história, desde a ênfase na análise gramatical e tradução de textos até a valorização da interação e comunicação oral. Atualmente, a teoria dos Multiletramentos apresenta uma nova perspectiva para o ensino de línguas, propondo uma abordagem mais

ampla e diversificada que leva em consideração as práticas sociais e culturais contemporâneas.

2.2 A nova configuração de sociedade e do contexto de sala de aula: O ciberespaço como lócus interativo de ensino e aprendizagem na era das tecnologias digitais

As novas configurações de mundo, influenciadas pela tecnologia e globalização, têm contribuído para a diversidade linguística e cultural na sociedade. Segundo Castells (2010), a atual sociedade é marcada pela ampla difusão das tecnologias digitais e pela conectividade global possibilitada pela internet, o que tem gerado impactos significativos nas relações sociais, econômicas e culturais. Nesse contexto, a sociedade tem passado por mudanças significativas em diversos aspectos, como a comunicação, o trabalho, a cultura, a política e a educação, tendo esta última, um papel fundamental na preparação dos indivíduos para a vida em uma sociedade cada vez mais digital e conectada.

O avanço das tecnologias tem sido uma das maiores transformações do nosso tempo, afetando todos os aspectos da vida moderna. “Esta proliferação rápida e global de tecnologias e meios de comunicação não apenas aumentou a multiplicidade de canais de comunicação, mas também levou a um crescente conhecimento e exposição à diversidade cultural e linguística” (PULLEN & COLE, 2010, p. 4, tradução minha). As pessoas estão cada vez mais conectadas e expostas a diferentes culturas e formas de pensamento, ampliando as possibilidades de comunicação e interação entre indivíduos de diferentes partes do mundo.

A globalização e as tecnologias digitais têm gerado mudanças significativas nas formas de se comunicar, interagir e produzir conhecimento na sociedade. Segundo Pullen & Cole (2010), a globalização e a disseminação das tecnologias digitais transformaram a maneira como as pessoas se comunicam e interagem. Essa mudança tem implicações significativas para a educação, pois de acordo com Beers (2011 p. 4) “de fato, com a tecnologia, a sala de aula atual transcende as paredes físicas e alcança todo o mundo (tradução nossa)”, permitindo a colaboração e o compartilhamento de ideias entre estudantes e professores.

O ensino tradicional requer que os alunos entrem "dentro" sob o olhar atento do professor: "todos os olhos voltados para a frente". Na escola virtual, por outro lado, os alunos mal podem esperar para entrar a fim de se conectar e sair além das paredes da sala de aula para o mundo sem fronteiras dos recursos da Internet (COPE & KALANTZIS, 2000 p. 80, tradução minha).

As mudanças tecnológicas e culturais têm influenciado significativamente o ensino de línguas, tornando-o mais efetivo e dinâmico, com um foco maior no desenvolvimento de habilidades comunicativas e interculturais. As instituições de ensino precisam estar sempre atualizadas e prontas para se adaptar às novas demandas do mercado e às necessidades dos alunos, a fim de oferecer uma educação de qualidade e que prepare os estudantes para o mundo globalizado, pois “pensar no processo de ensino e aprendizagem em pleno século XXI sem o uso constante dos diversos instrumentos tecnológicos é deixar de acompanhar a evolução que está na essência da humanidade” (SILVA & CORREA, 2014).

Dessa forma, torna-se cada vez mais importante que os professores de língua inglesa aprendam a usar a tecnologia de forma efetiva em sua prática pedagógica. De acordo com Chapelle (2003, p. 31) “Os Professores precisam aprender a usar a tecnologia [...] para construir e implementar materiais para ensinar e avaliar o inglês, e eles precisam se engajar em um ensino e avaliação inovadores por meio do uso da tecnologia” (tradução minha).

No entanto, é fácil constatar que existe uma enorme lacuna entre a educação formal e as práticas sociais dos alunos, que estão cada vez mais inseridos nessa sociedade tecnologicamente orientada e multicultural. Por isso, é importante que o ensino de língua inglesa considere a pluralidade de culturas e linguagens presentes na sociedade e utilize as tecnologias e ferramentas que permitam a interação e a comunicação com outros indivíduos em diferentes contextos culturais.

Nesse sentido é importante aqui considerar o termo “nativo digital”, para associar a esses alunos integrados nessa sociedade tecnologicamente orientada. Alguns especialistas definem os nativos digitais como aqueles nascidos a partir da década de 1990, enquanto outros incluem aqueles nascidos nos anos 80. Independentemente da data precisa, a ideia central é que essas pessoas cresceram em um ambiente em que a tecnologia digital estava presente desde o início de suas vidas. São jovens que nasceram e cresceram cercados por dispositivos eletrônicos como computadores, *smartphones*, *tablets* e consoles de videogame. De acordo com Pullen & Cole (2010, p. 7 apud Palfrey & Gasser, 2008; Prensky, 2001), o termo "nativo digital" descreve qualquer pessoa nascida depois de 1980 que cresceu em um mundo saturado com tecnologia digital (tradução minha).

Os nativos digitais, por terem crescido em um ambiente permeado pela tecnologia digital, tendem a ser multitarefas e mais confortáveis com a comunicação digital do que com a comunicação face a face. Essa tendência pode ser vista como um reflexo da crescente

importância da tecnologia na vida cotidiana e na interação social, o que pode ser considerado como uma nova configuração de sociedade em que a comunicação digital é uma forma cada vez mais comum e natural de se comunicar e se relacionar.

Essa nova configuração de sociedade traz desafios para a sala de aula, que precisa se tornar um espaço de aprendizagem mais inclusivo e diverso. Segundo Kalantzis e Cope (2000, p. 32 e 33), é importante reconhecer e valorizar a diversidade cultural e linguística dos alunos, bem como suas diferentes formas de conhecimento e experiências de vida. Isso pode ser alcançado por meio de abordagens pedagógicas que consideram os multiletramentos presentes na sociedade contemporânea. Para Cope & Kalantzis (2000, p. 117):

[...] Os alunos trazem consigo diferentes experiências de vida. O que eles sabem, como eles se sentem e como eles se orientam para a educação variam porque seus estilos de vida também variam; porque a vida como eles experienciam subjetivamente, varia acentuadamente. Como consequência, as pessoas experienciam a educação de maneira diferente e seus resultados são diferentes (tradução minha).

De acordo com Rojo e Barbosa (2015), as novas configurações de mundo, em função do avanço das tecnologias e da globalização, têm dado origem a uma multiplicidade de linguagens e culturas na sociedade. Nesse contexto, os multiletramentos se apresentam como uma perspectiva pedagógica capaz de responder às demandas sociais e culturais da hipermodernidade. Os autores enfatizam a importância do ensino de línguas considerando as múltiplas formas de se construir sentido na contemporaneidade, o que inclui a valorização da diversidade linguística e cultural. De acordo com Aragão & Lemos (2017 p. 83):

Os multiletramentos chamam a atenção para a relação comunicativa produzida pelas tecnologias e para a tematização de problemas que são globais e locais. Dessa maneira, o ensino de inglês pode ser compreendido também no constante diálogo entre o global e o local; sem abrir mão da sua própria cultura, interage aqui na intercultura.

As diferentes formas de construir sentido presentes na sociedade contemporânea precisam estar presentes também na aula de língua inglesa. Isso significa que o ensino de inglês deve ser pensado de forma a considerar a diversidade cultural e linguística dos alunos, para que possam desenvolver habilidades comunicativas que lhes permitam interagir com diferentes pessoas e contextos culturais.

Gee (1990) enfatiza que o ensino de línguas deve ser compreendido como uma prática social e cultural, e que a diversidade linguística e cultural deve ser valorizada e incorporada

no processo de ensino e aprendizagem. Ele sugere que os educadores devem criar ambientes de aprendizagem imersivos e significativos, que possam oferecer aos alunos experiências autênticas de comunicação em diferentes contextos culturais e linguísticos.

O ciberespaço é um conceito introduzido por Pierre Lévy em seu livro "Cibercultura" no ano de 1999. Segundo o autor, o ciberespaço é um espaço virtual de comunicação e interação, que possibilita a construção de redes sociais e a produção colaborativa de conhecimentos (LÉVY, 2010). Dessa forma, o contexto de sala de aula tornou-se mais interativo e dinâmico, possibilitando o ensino e aprendizagem na era das tecnologias digitais. As redes sociais, os jogos educacionais, os aplicativos e as plataformas de ensino de línguas são apenas algumas das ferramentas que podem ser utilizadas para o ensino de inglês no ciberespaço.

Ainda nesse contexto, as tecnologias digitais podem ser usadas como ferramentas para promover a alfabetização digital e ampliar as possibilidades de interação e colaboração entre os alunos. Cope & Kalantzis (2000) argumentam que o ciberespaço oferece um espaço de comunicação multimodal, que permite a utilização de múltiplas linguagens e mídias para construir significados. Isso pode ser explorado na sala de aula, por meio de atividades que incentivem a produção e a interpretação de textos digitais.

Além disso, a educação no ciberespaço pode promover a inclusão e a igualdade de acesso à informação e ao conhecimento. Kalantzis e Cope (2012) ainda destacam que as tecnologias digitais podem ajudar a superar as barreiras geográficas e culturais, permitindo o acesso a recursos educacionais de diferentes partes do mundo. Isso pode ser particularmente importante em contextos onde há desigualdades no acesso à educação e à informação.

A utilização de recursos digitais pode enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e significativo para os estudantes. No entanto, é importante ressaltar que o uso das tecnologias digitais na sala de aula deve ser pensado de forma crítica e consciente, considerando não apenas suas potencialidades, mas também os possíveis riscos e limitações. Para Cope & Kalantzis (2000 p. 72):

Os efeitos das tecnologias nunca são intrínsecos a um meio particular, mas são sempre mediados pelos usos dos quais as tecnologias são destinadas e pelos contextos em que são usados. [...] Os usos das tecnologias, então, variam com o contexto e geram efeitos em termos de seus usos (tradução minha).

Dessa forma, não podemos simplesmente considerar as tecnologias como boas ou más em si mesmas, mas sim entender como elas são usadas em diferentes contextos e para diferentes finalidades. Além disso, os efeitos das tecnologias não são determinados apenas pelas suas características técnicas, mas sim pela forma como são utilizadas e pelos contextos em que são empregadas.

Com um bom direcionamento, essas ferramentas permitem que os alunos sejam expostos a diferentes contextos culturais e linguísticos, além de desenvolverem habilidades comunicativas em inglês de forma mais natural e interativa. Além disso, a utilização do ciberespaço no ensino de línguas pode potencializar a motivação dos alunos, já que eles estão imersos em uma sociedade tecnologicamente orientada.

Ao explorar o ciberespaço, os professores têm a oportunidade de expandir seu repertório de recursos, estratégias e fontes de informação, o que pode tornar o processo educacional mais eficiente e engajador para os alunos. Ademais, a ideia de que os professores não precisam ser a única fonte de conhecimento e interpretação na sala de aula é um conceito importante no contexto de uma educação mais colaborativa e participativa. Segundo Cope & Kalantzis (2000, p. 88) “Ao invés de ter implicações ameaçadoras para o trabalho dos professores, aprender e ensinar no ciberespaço têm o potencial de aprimorar e expandir os repertórios dos professores ao retirar uma tremenda pressão de suas costas para serem a única fonte de conhecimento e interpretação na sala de aula (tradução minha)”.

Dessa forma, é possível concluir que o ciberespaço pode ser considerado um lócus interativo de ensino e aprendizagem na era das tecnologias digitais. A utilização do ciberespaço na sala de aula pode oferecer diversas possibilidades de aprendizagem, tais como a utilização de recursos digitais, trabalhos colaborativos e atividades lúdicas, as quais planejadas à luz dos pressupostos da construção do conhecimento dos multiletramentos são extremamente importantes para engajar e motivar os alunos em uma sociedade cada vez mais tecnológica. No entanto, é importante que o uso das tecnologias seja realizado de forma crítica e consciente, considerando suas possibilidades e limitações, visando sempre o desenvolvimento integral dos alunos.

Nesse sentido, é importante que os professores utilizem atividades lúdicas e interativas que oportunizem aos alunos a construção de conhecimentos reais, contextualizados e significativos. Essas atividades podem incluir jogos educacionais, vídeos, *podcasts*, simuladores, entre outras ferramentas digitais disponíveis no ciberespaço, e que permitem a prática da língua de forma lúdica e interativa.

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: NOVOS TEMPOS, NOVAS FORMAS DE PRODUZIR LINGUAGEM

O lúdico tem sido amplamente estudado como uma estratégia eficaz para tornar o processo de ensino mais atrativo e significativo para os alunos. Kishimoto (1994) afirma que o brincar é uma das formas mais importantes de aprendizagem da criança, pois é por meio da brincadeira que ela desenvolve habilidades cognitivas, motoras e sociais. Dessa forma, a utilização de jogos e brincadeiras na educação pode ser uma estratégia valiosa para tornar o processo de ensino mais dinâmico e interessante.

Além disso, o uso do lúdico na educação pode ajudar a diminuir a resistência dos alunos em relação ao aprendizado, já que muitas vezes as atividades tradicionais podem ser consideradas monótonas e desinteressantes. Segundo Gee (2003), os jogos podem ser utilizados como uma ferramenta poderosa para motivar e envolver os alunos no processo de aprendizagem, permitindo que eles se tornem protagonistas do próprio processo de aprendizagem. Dessa forma, a utilização de jogos e brincadeiras na educação pode contribuir para a construção de um ambiente escolar mais estimulante, acolhedor e desafiador para os alunos.

De acordo com Luiz et. al (2014), os jogos têm um papel importante no desenvolvimento das crianças, pois são atividades que ocorrem de forma natural e voluntária, e contribuem para o desenvolvimento físico, mental, afetivo e social delas. Dessa forma, a utilização de jogos na educação pode proporcionar uma aprendizagem mais autêntica e prazerosa. Durante o jogo, o aluno está livre para experimentar, imaginar, criar e descobrir, desenvolvendo habilidades importantes como a resolução de problemas, a compreensão de regras, a imaginação, a criatividade e a comunicação.

As atividades lúdicas proporcionam uma aprendizagem mais autêntica e prazerosa, permitindo a experimentação de situações diversas, o que auxilia na assimilação de conceitos de forma mais significativa. Ademais, essas atividades podem ser utilizadas como uma ferramenta para promover a socialização e o trabalho em equipe, habilidades importantes para a vida em sociedade. Neste sentido, a utilização de atividades lúdicas na educação pode proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizagem coletiva, em que o trabalho em equipe e a cooperação são valorizados, além de contribuírem para o desenvolvimento de habilidades sociais, como a empatia, a solidariedade e a colaboração entre os alunos, favorecendo para a construção de um ambiente escolar acolhedor e respeitoso.

Vygotsky (1991) ainda destaca que o brincar pode ser utilizado como uma ferramenta para a promoção do desenvolvimento cognitivo, linguístico e social da criança. Segundo o autor, ao brincar, a criança cria um mundo imaginário que lhe permite experimentar e simular situações da vida real, desenvolvendo habilidades importantes como a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas. Dessa forma, a utilização de jogos e brincadeiras na educação pode ser uma estratégia eficaz tanto para estimular essas habilidades já mencionadas, quanto para promover a interação social entre os alunos.

Para Santos (2016), tanto a brincadeira quanto o jogo são fundamentais para os alunos, pois desempenham um papel crucial no processo de aprendizagem. Por isso, os programas lúdicos na escola são vistos como uma base essencial para as atividades intelectuais das crianças e adolescentes, uma vez que tais atividades são consideradas indispensáveis e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Além disso, a utilização de jogos e brincadeiras na educação pode ser uma forma de tornar o processo de ensino mais democrático e inclusivo, uma vez que proporciona oportunidades iguais para todos os alunos participarem e se expressarem.

É importante ressaltar que a utilização de jogos e brincadeiras na educação deve ser realizada de forma planejada e consciente, levando em consideração os objetivos pedagógicos e o perfil dos alunos. O lúdico não pode ser utilizado de forma superficial ou aleatória, mas sim como uma estratégia pedagógica que busca tornar o processo de ensino mais significativo e prazeroso para os alunos. Portanto, é fundamental que os professores planejem e criem atividades lúdicas que estejam alinhadas aos objetivos pedagógicos e que sejam adequadas ao perfil dos alunos, considerando as suas necessidades, interesses e habilidades.

3.1 O lúdico como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa

O lúdico é uma abordagem pedagógica que tem sido amplamente utilizada no ensino e aprendizagem de língua inglesa. É uma forma de aprendizagem que envolve atividades lúdicas como: jogos, brincadeiras e outras formas de diversão para motivar os alunos a aprender e se engajar mais com o conteúdo. De acordo com Luckesi (2002), a ludicidade é uma forma de proporcionar experiências significativas para os alunos, permitindo que eles aprendam de forma mais prazerosa e eficiente.

Segundo Oliveira (2016), é possível explorar atividades lúdicas em sala de aula, aproveitando as novas tecnologias e diversos recursos metodológicos disponíveis, para promover um ensino mais contextual e alinhado com as expectativas dos alunos. A inclusão da ludicidade no ambiente escolar pode ter vários benefícios para o processo de aprendizagem.

O uso de atividades lúdicas pode ajudar a desenvolver habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais, além de tornar o ambiente escolar mais agradável e estimulante. “A aula lúdica integra diversos aspectos, como motores, afetivos, sociais e cognitivos, bem como estimula a imaginação, o raciocínio e a cooperação e pode ser utilizada em todas as fases da vida escolar” (RECHE & DAGIOS 2021 p. 165 apud LOPES, 2011).

As atividades lúdicas desempenham um importante papel na construção da identidade da criança. Ao explorarem diferentes situações em jogos imaginários, as crianças podem experimentar e desenvolver diferentes aspectos de sua personalidade, bem como aprender habilidades sociais e emocionais importantes para o seu desenvolvimento. Segundo Luckesi (2002):

A prática das atividades lúdicas pelas crianças, de um lado, revela como elas estão, a partir de suas histórias pessoais, assim como revela o que sentem sobre o seu presente cotidiano, seus medos, seus não-entendimentos do que está ocorrendo, o que está incomodando; porém [...] através das atividades lúdicas, estão construindo e fortalecendo o seu modo de ser, a sua identidade.

As atividades lúdicas são uma forma de expressão da ludicidade, ou seja, de um estado interno de disposição para a brincadeira e a diversão. Portanto, a compreensão da diferença entre ludicidade e atividades lúdicas é fundamental para que se reconheça a importância do brincar como uma atividade essencial para o desenvolvimento integral das crianças, uma vez que as atividades lúdicas permitem que elas expressem suas emoções, desenvolvam sua criatividade e construam sua identidade, enquanto a ludicidade propicia essa disposição para o brincar.

Segundo Reche & Dagios (2021 p. 165 apud Luckesi, 2002) “o lúdico é o estado interno do sujeito e a ludicidade é característica de quem se encontra nesse estado. As manifestações do lúdico são denominadas atividades lúdicas”. Assim, é importante compreender que a ludicidade e as atividades lúdicas são fenômenos diferentes e precisam ser compreendidos de forma separada.

Ao reconhecer a importância da ludicidade como um estado interno do sujeito, é possível valorizar a dimensão subjetiva individual e promover um ambiente propício para a

expressão e vivência de experiências lúdicas. Além disso, compreender a relação entre ludicidade e atividades lúdicas ajuda a evitar equívocos na análise e na interpretação de dados e fenômenos relacionados ao tema.

A ludicidade é mais do que apenas a realização de atividades lúdicas, como jogar ou brincar. Ela envolve um estado de espírito, uma atitude de abertura para o jogo e a brincadeira, que pode estar presente em diferentes momentos e situações da vida. Além disso, a ludicidade é uma dimensão importante da vida humana, que pode contribuir para o bem-estar e o desenvolvimento pessoal e social. Ao valorizar essa dimensão, é possível ampliar as possibilidades de experiências e aprendizados. Para Luckesi (2014, p. 17):

A ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores [...] A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia.

De acordo com Luckesi (2014, p. 15) “De fato, por si, uma atividade não é lúdica nem “não-lúdica”. Pode ser, ou não, a depender do estado de ânimo de quem está participando, assim como da circunstância em que participa da atividade”. Assim, a ludicidade não é uma característica intrínseca à atividade em si, mas sim uma experiência interna e subjetiva do indivíduo que participa dela. Por exemplo, jogar futebol pode ser lúdico para uma pessoa que está jogando com amigos em um clima descontraído, mas não-lúdico para outra que está competindo em um campeonato e sente muita pressão.

A ludicidade pode ser entendida como um estado de disposição para a exploração, a experimentação e a criatividade, caracterizado por uma sensação de prazer e leveza. Esse estado interno pode estar presente em diferentes momentos e situações da vida. Dessa forma, a “ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das brincadeiras. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem” (LUCKESI, 2014, p. 18).

Além disso, é importante destacar que o caráter lúdico de uma atividade também está associado à liberdade de expressão e à criatividade. As atividades que permitem ao indivíduo explorar livremente suas habilidades e interesses, sem imposições ou restrições rígidas, tendem a ser mais lúdicas e prazerosas. Assim, ao realizar atividades lúdicas em sala de aula, por exemplo, é importante proporcionar um ambiente que permita aos alunos explorar

livremente suas ideias e criatividade, sem a pressão de ter que seguir rigidamente regras ou objetivos pré-determinados.

As atividades lúdicas podem ser uma forma de promover interação social e colaboração entre os alunos, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e enriquecedor. Através dessas atividades, os alunos têm a oportunidade de compartilhar experiências, ideias e conhecimentos, desenvolvendo habilidades sociais importantes, como comunicação e resolução de conflitos. “[...] as atividades lúdicas podem proporcionar momentos de interação social, imprescindíveis para a aprendizagem, tanto na relação professor-aluno quanto na própria interação entre os alunos” (OLIVEIRA, 2016).

Segundo Reche & Dagios (2021 p. 169) percebe-se que os métodos de ensino convencionais vêm perdendo a atratividade para os alunos de diferentes idades, podendo gerar desmotivação em relação ao ambiente escolar. Além disso, o uso exclusivo de métodos expositivos e conteúdos descontextualizados pode levar a uma aprendizagem superficial e pouco duradoura, que não contribui para o desenvolvimento integral dos alunos.

A adaptação dos conteúdos escolares aos jogos é uma estratégia que pode contribuir significativamente para tornar o processo de aprendizagem de Língua Inglesa mais dinâmico e lúdico. Com essa abordagem, é possível criar jogos e atividades que estejam alinhados com os objetivos educacionais e que sejam adequados às diferentes fases escolares dos estudantes. Dessa forma, além de tornar o aprendizado mais atraente e motivador, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de diferentes habilidades, que são fundamentais para o sucesso educacional e profissional.

Essa adaptação pode tornar o processo de aprendizagem nas aulas de língua inglesa mais atraente e motivador, visto que

há uma gama de razões para as dificuldades existentes no ensino de língua inglesa, porém a falta de motivação tem sido destaque na maioria das vezes. A abordagem de ensino e as atividades insignificantes têm sido um dos fatores para tal desmotivação (NOGUEIRA, 2008).

É importante ressaltar que a aprendizagem de uma língua estrangeira requer uma abordagem diferenciada e adaptada às necessidades dos alunos, levando em consideração suas particularidades e interesses. Nesse sentido, os professores precisam estar atentos às formas de tornar o ensino de língua inglesa mais atrativo e motivador, utilizando estratégias pedagógicas que estimulem a participação e a colaboração dos estudantes. Segundo Nogueira (2008) “para que realmente a assimilação dos conteúdos aconteça, os alunos devem sentir-se

motivados, com objetivos em estudar uma língua estrangeira e ultrapassar obstáculos que possam surgir na sua aprendizagem”.

Além disso, é fundamental que os métodos de ensino sejam adaptados às necessidades e interesses dos alunos, a fim de tornar o processo de aprendizagem mais significativo e envolvente. “Quando o professor planeja aulas lúdicas, desde que ele mantenha a condições necessárias para a ação intencional, ele estará potencializando as situações de aprendizagem ao inserir o lúdico, o prazer e a capacidade de ação ativa, criativa, autônoma e motivadora”. (PEREIRA & GUEDES, 2020).

A utilização das atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa pelos professores pode criar um ambiente mais descontraído e agradável para os alunos. Dessa forma, é possível estimular a curiosidade, a criatividade e a autonomia dos estudantes, que se sentem mais motivados a participar e a aprender. Além disso, a ludicidade pode ajudar a reduzir a ansiedade e o estresse dos alunos, proporcionando um clima mais leve e favorável para o processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, Martins (2015) ressalta que:

Na educação, as atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também como ferramentas fundamentais na formação dos jovens e também crianças. Assim, as atividades lúdicas no ensino de uma língua estrangeira, em especial o Inglês, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem.

Ao explorar a língua Inglesa de forma lúdica, os estudantes são incentivados a pensar de maneira criativa e a buscar soluções para os desafios propostos nos jogos e atividades. Através dessas atividades, o aluno é instigado a experienciar a língua de forma mais natural e contextualizada, o que facilita a assimilação do novo vocabulário e estruturas gramaticais. Além disso, a abordagem lúdica pode ajudar a reduzir a ansiedade e o medo de errar, o que pode ser um grande obstáculo para o aprendizado de inglês.

Vale ressaltar também que essa abordagem pode ser especialmente relevante em um contexto em que as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no dia a dia dos alunos, já que jogos e outras atividades lúdicas frequentemente fazem uso dessas tecnologias. Dessa forma, “no que tange o aspecto pedagógico, o professor deve compreender as transformações educacionais por que passa a sociedade atual [...] tendo que aceitar as novas formas de aprendizagem, que já não são lineares, pois são muito influenciadas pela tecnologia” (MARTINS, 2015).

Dessa maneira, ao explorar o aspecto pedagógico das atividades lúdicas, é possível compreender que elas podem ser uma forma de se adaptar às novas formas de aprendizagem exigidas pela sociedade atual, ao mesmo tempo em que promovem um ambiente de ensino mais prazeroso e motivador para os alunos.

Portanto, é possível afirmar que o uso do lúdico como recurso pedagógico no ensino de língua inglesa é uma abordagem que pode tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, motivador e efetivo, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades importantes para sua formação pessoal e profissional.

4 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi conduzida utilizando uma abordagem metodológica que combina pesquisa bibliográfica, qualitativa e exploratória. Essa abordagem permitiu a coleta e análise de informações a partir de fontes teóricas relevantes, bem como a elaboração de uma proposta de atividade pedagógica que utilize a ludicidade como estratégia de ensino, com base na teoria dos Multiletramentos.

A escolha de um caráter bibliográfico para a minha pesquisa se justifica pelo fato de estar explorando o tema da importância das atividades lúdicas no ensino de língua inglesa para a obtenção de um embasamento teórico consistente. A opção por um caráter qualitativo se justifica pela natureza exploratória do estudo, buscando compreender e descrever a importância dessas atividades de forma mais detalhada. Já o caráter exploratório está relacionado ao fato de que o objetivo seria investigar e explorar a temática de maneira abrangente, examinando diversas fontes bibliográficas para identificação de conceitos-chave, teorias, métodos e abordagens relevantes.

A pesquisa bibliográfica foi realizada no período de janeiro de 2023 a maio deste mesmo ano para obtenção de uma visão abrangente das principais contribuições teóricas sobre o papel das atividades lúdicas no ensino de língua inglesa e a aplicação dos Multiletramentos nesse contexto. Foram consultados livros, artigos científicos, além de outros materiais disponíveis em fontes online confiáveis como as plataformas: *Scielo*, Google acadêmico e *Scholarpedia*.

Com base nos resultados da pesquisa bibliográfica, na análise dos dados qualitativos e na exploração das possibilidades lúdicas, foi elaborada uma proposta de atividade pedagógica que utiliza a ludicidade como estratégia de ensino, alinhada com a teoria dos Multiletramentos. A atividade foi planejada, considerando os objetivos de aprendizagem, os conteúdos específicos da língua inglesa, os recursos necessários e as etapas de execução. O tipo de produção, como a criação de perfis no Instagram voltado a cultura de diferentes países de Língua Inglesa, foi definido posteriormente, levando em conta a adequação ao contexto de ensino e a promoção dos multiletramentos.

A escolha do Instagram para a realização da atividade, se deu por vários motivos, dentre os quais posso citar: a popularidade e familiaridade, pois o Instagram é uma das redes sociais mais populares e amplamente utilizadas em todo o mundo, especialmente entre os jovens; Multimodalidade: permite a criação e compartilhamento de conteúdo multimodal, ou

seja, é possível utilizar não apenas texto, mas também imagens, vídeos, áudios e outros recursos visuais e interativos; Interação e engajamento: a plataforma oferece recursos interativos, como curtidas, comentários e compartilhamentos, que estimulam a interação entre os alunos.

Por fim, a proposta de atividade pedagógica será apresentada e discutida, considerando sua viabilidade, potenciais benefícios e desafios. Serão apresentadas sugestões de aplicação em sala de aula, considerando as características dos alunos e o contexto educacional.

5 PROPOSTA DE ATIVIDADE LÚDICA EM LÍNGUA INGLESA

A teoria dos multiletramentos propõe que o ensino deve ir além da alfabetização em língua materna e incluir o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas a diferentes linguagens e formas de comunicação, tais como visuais, sonoras e digitais. Além disso, a ludicidade pode ser uma importante estratégia pedagógica para engajar os estudantes e tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo.

Dessa forma, a presente proposta busca utilizar a plataforma do Instagram para desenvolver os multiletramentos dos alunos por meio de uma atividade que explore diferentes culturas de língua inglesa, incentivando a pesquisa, a criatividade e o uso da tecnologia. A seguir é apresentado um quadro com o planejamento da proposta.

Quadro 1: Planejamento da proposta Pedagógica

Base teórico – metodológica	Ludicidade atrelada a Pedagogia dos Multiletramentos
<p style="text-align: center;">Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a Plataforma Instagram como uma possibilidade de aprendizagem; • Estimular a curiosidade e o interesse pela diversidade cultural; • Incentivar a participação ativa na pesquisa e seleção de perfis e conteúdos relacionados a diferentes culturas de língua inglesa no Instagram; • Estimular a expressão criativa; • Aprimorar a capacidade de análise crítica; • Expandir o vocabulário através do uso de <i>hashtags</i> e termos utilizados em perfis e publicações em inglês no Instagram; • Fomentar a consciência intercultural, promovendo a reflexão sobre as semelhanças e diferenças culturais; • Desenvolver habilidades digitais como pesquisa, seleção e uso responsável das redes sociais.
<p>Identificação da temática</p>	<p>Culturas de língua Inglesa</p>
<p>Nível de ensino</p>	<p>Ensino Fundamental II (8º e 9º)</p>

	Ensino Médio
Quantidade de aulas	Cinco aulas
Gênero digital	Mídia social (imagens, vídeos etc.)
Suporte midiático	Instagram, Canva
Habilidades linguísticas a serem ampliadas	<i>Listening, Reading e Writing</i>
Letramentos	Multiletramentos

Fonte: Elaborado pelo autor

Esta proposta de atividade educacional lúdica visa explorar as culturas de países de língua inglesa por meio da plataforma do Instagram. A atividade tem como objetivo proporcionar aos alunos uma experiência interativa e multidimensional, incentivando a pesquisa, a criatividade e o uso da tecnologia. A proposta está alinhada com a necessidade de abordagens pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas, que promovam a aprendizagem significativa e a ampliação dos horizontes culturais dos estudantes.

Ao utilizar o Instagram como um canal de exploração das culturas de países de língua inglesa, a atividade lúdica busca conectar os estudantes com o ciberespaço, permitindo que eles acessem informações, imagens e interajam com conteúdos relacionados a essas culturas por meio dessa plataforma virtual.

A temática da atividade proposta é denominada: "Explorando Culturas em Língua Inglesa através do Instagram", a qual consiste na criação de perfis dedicados a diferentes culturas de países de língua inglesa, utilizando a plataforma do Instagram como meio de compartilhamento e interação. Os alunos serão divididos em grupos, os quais realizarão pesquisas sobre culturas específicas, como Estados Unidos, países que fazem parte do Reino Unido, Canadá, Austrália, entre outros, coletando informações sobre festividades, tradições, culinária, música, esportes e outros aspectos relevantes. Com base nessas pesquisas, eles criarão conteúdos para os perfis do Instagram, como *posts*, *stories*, vídeos ou *reels*, que representem e destaquem a cultura escolhida.

Além disso, será realizada uma competição entre os grupos, os quais serão incentivados a criarem perfis atrativos, utilizando de todas as funcionalidades disponíveis na plataforma Instagram. Ademais, serão contabilizados à critério avaliativo, que se dará na última etapa, o engajamento recebido pelos perfis (número de curtidas, comentários,

compartilhamentos, visualizações, seguidores etc.), dados estes disponíveis na própria plataforma do Instagram.

Essa proposta de atividade lúdica está fundamentada em abordagens pedagógicas como o construtivismo e os multiletramentos. Segundo Vygotsky (1991), a aprendizagem é um processo ativo e social, no qual os estudantes constroem seu conhecimento por meio da interação com o meio e com outros indivíduos. Nesse sentido, a atividade proposta busca promover a interação entre os alunos, a pesquisa ativa e a construção coletiva do conhecimento sobre as culturas de língua inglesa. Além disso, a proposta também se apoia nos multiletramentos, que consideram a diversidade de linguagens e recursos midiáticos disponíveis na sociedade contemporânea, incentivando a ampliação das habilidades comunicativas e o uso crítico e reflexivo das tecnologias digitais (COPE & KALANTZIS, 2009).

Se apresenta relevante no contexto educacional atual, uma vez que promove, por meio da ludicidade, a interdisciplinaridade, o protagonismo dos alunos e a conexão com o mundo real. Por meio da pesquisa, os estudantes têm a oportunidade de ampliar seus conhecimentos sobre diferentes culturas, desenvolvendo uma visão mais abrangente e respeitosa em relação à diversidade cultural. Além disso, a utilização do Instagram como plataforma de compartilhamento proporciona aos alunos uma experiência autêntica e familiar, estimulando o engajamento e a motivação na aprendizagem.

A valorização do protagonismo dos alunos coloca-os como sujeitos ativos no processo de aprendizagem. Ao engajá-los na pesquisa e na exploração de diferentes culturas por meio do Instagram como ferramenta lúdica, a proposta estimula a autonomia, a curiosidade e o senso de responsabilidade dos estudantes em relação ao seu próprio aprendizado. Essa abordagem também fomenta a construção de conhecimento de forma significativa, permitindo que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira mais profunda e pessoal. Para Pereira e Guedes (2020) Apud Almeida Filho (1998):

aprender uma língua estrangeira de maneira que faça sentido, que tenha significação pra quem aprende, numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, que possibilite novas compreensões e que gere ação, é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo.

Uma das teorias de Vygotsky enfatiza a importância da zona de desenvolvimento proximal, que é a distância entre o nível de desenvolvimento atual de um aluno e seu potencial de desenvolvimento com o apoio de outras pessoas (VYGOTSKY, 1991). Ao

incentivar a autonomia, a curiosidade e o senso de responsabilidade dos estudantes em relação ao seu próprio aprendizado, a proposta educacional estará proporcionando um ambiente propício para a ampliação dessa zona de desenvolvimento proximal. Os alunos são desafiados a irem além do que já sabem, explorando novas perspectivas, e conseqüentemente ampliando seus conhecimentos.

A atividade será direcionada aos alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II ou Ensino Médio, considerando que muitos estudantes, principalmente em escolas públicas, têm seu primeiro contato com o inglês apenas no 6º ano. Nesse sentido, é importante ressaltar que a aplicação da atividade nos anos anteriores, como no 6º ou 7º ano, poderia ser inviável devido à necessidade de os alunos possuírem um certo conhecimento prévio da língua inglesa.

A atividade será implementada de forma colaborativa, com os alunos divididos em grupos, os quais serão responsáveis pela pesquisa e criação dos perfis no Instagram. Serão utilizados recursos digitais, como acesso à internet, dispositivos móveis ou computadores, para realização das pesquisas e criação dos conteúdos no Instagram. Também será recomendada a utilização da plataforma Canva para a criação dos *posts* caso necessário, ficando a critério dos alunos utilizá-la ou não. Os estudantes serão orientados a utilizar a língua inglesa na pesquisa e na elaboração dos *posts* e demais conteúdos, visando o desenvolvimento das habilidades comunicativas nessa língua. Serão promovidas discussões em sala de aula sobre as culturas exploradas, incentivando a troca de informações, a reflexão crítica e a valorização da diversidade cultural.

Os alunos serão envolvidos desde o início da atividade, participando ativamente na escolha das culturas a serem exploradas e na definição dos grupos de trabalho. Serão realizadas orientações e demonstrações sobre o uso adequado do Instagram, destacando a importância do respeito, da responsabilidade e da segurança nas interações online. Os participantes serão encorajados a interagir entre si, curtindo e comentando os *posts* dos perfis dos outros grupos, promovendo a troca de conhecimentos e experiências.

Quanto a avaliação dos resultados será realizada de forma formativa e somativa. Durante a atividade, serão feitas observações, por meio das quais será possível verificar o engajamento dos alunos, a qualidade dos conteúdos produzidos e o cumprimento dos objetivos propostos. Os alunos também serão solicitados a fazer registros escritos individuais ou em grupo, relatando suas experiências, aprendizados e dificuldades encontradas. Ao final será realizada uma avaliação dos resultados, considerando critérios como a qualidade e a

criatividade dos conteúdos produzidos, o engajamento dos perfis, o envolvimento e a participação dos alunos, além do alcance dos objetivos propostos.

A proposta de atividade pode ser adaptada de acordo com o contexto educacional, disponibilidade de recursos e nível de proficiência dos alunos em língua inglesa. Em caso de restrições de acesso à internet ou dispositivos digitais, pode-se buscar alternativas, como a criação de murais físicos ou a utilização de outras plataformas digitais acessíveis. É importante considerar as necessidades e particularidades dos alunos, realizando adaptações que garantam a inclusão e o engajamento de todos.

Com base nessa metodologia, espera-se que os participantes tenham uma experiência significativa, promovendo a interação, a aprendizagem e a valorização das culturas em língua inglesa. As estratégias utilizadas visam engajar os alunos, estimular a pesquisa e a criatividade.

A seguir é apresentado uma sequência didática com detalhes de como será realizada a atividade proposta.

Sequência Didática: Explorando Culturas em Língua Inglesa através do Instagram

Aula 1: Introdução ao Instagram e às Culturas em Língua Inglesa

- Apresentar aos alunos a plataforma do Instagram e discutir seu uso adequado e responsável;
- Explicar o propósito da atividade, que será utilizar da criatividade na exploração e compartilhamento de diferentes culturas de países de língua inglesa no Instagram;
- Apresentar exemplos de perfis do Instagram que abordem temáticas culturais para que os alunos tenham como modelo.

Aula 2: Pesquisa sobre Culturas em Língua Inglesa

- Dividir a turma em grupos e atribuir a cada grupo uma cultura específica de um país de língua inglesa para pesquisar.
- Os grupos devem coletar informações sobre festividades, tradições, culinária, música, esportes e outros aspectos relevantes da cultura designada em sites, livros etc.
- Incentivar o uso da língua inglesa na pesquisa e anotação das informações.

Aula 3: Criação dos Perfis no Instagram

- Orientar os grupos a criarem perfis no Instagram dedicados à cultura pesquisada.
- Explicar os diferentes recursos do Instagram, como *posts*, *stories*, *reels* etc., e incentivar os alunos a utilizarem esses recursos para compartilhar informações relevantes.
- Incentivar a criatividade no design do perfil, incluindo imagens, cores e elementos visuais relacionados à cultura escolhida.
- Informar os alunos sobre a competição entre os grupos na busca de engajamento.

Aula 4: Criação de Conteúdos para o Instagram

- Cada grupo deve criar conteúdos para o perfil do Instagram, como *posts*, *stories*, vídeos ou *reels*, que representem e destaquem a cultura escolhida com auxílio de aplicativos como o Canva (caso necessário).
- Os alunos devem utilizar recursos visuais, como imagens, vídeos e infográficos, para tornar os conteúdos mais atrativos e informativos.
- Incentivar a inclusão de *hashtags* relevantes relacionadas à cultura e à língua inglesa.

Aula 5: Apresentação e Interação dos Perfis do Instagram

- Reservar um tempo para que cada grupo apresente seu perfil do Instagram aos demais colegas, explicando o propósito, os conteúdos e as curiosidades compartilhadas.
- Criar um momento de interação entre os grupos, em que eles possam seguir os perfis uns dos outros, curtir e comentar nas postagens, promovendo uma troca de informações e experiências.
- Promover uma discussão em sala de aula sobre as culturas exploradas e como o Instagram pode ser uma ferramenta de aprendizagem e compartilhamento cultural.
- Decidir o grupo mais criativo na criação do perfil por meio de votação e o grupo que recebeu mais engajamento através da análise dos perfis.

Atividade complementar:

Incentivar os alunos a manterem os perfis do Instagram ativos mesmo após a conclusão da sequência didática, possibilitando que eles continuem compartilhando informações e conhecimentos culturais em língua inglesa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, enfatizo a importância do papel das atividades lúdicas no ensino de língua inglesa, com ênfase na perspectiva dos multiletramentos. É evidente que as atividades lúdicas oferecem uma abordagem pedagógica rica e eficaz para engajar os alunos, promover a aprendizagem significativa e desenvolver habilidades multiletradas.

As atividades lúdicas proporcionam um ambiente propício para a criatividade, o engajamento ativo dos alunos e a interação social, permitindo que eles explorem e experimentem diferentes modos de comunicação, como o uso da linguagem oral, escrita, visual e digital. Além disso, as atividades lúdicas estimulam a resolução de problemas, a tomada de decisões e a expressão pessoal, essenciais para o desenvolvimento das habilidades comunicativas.

Na perspectiva dos multiletramentos, as atividades lúdicas oferecem oportunidades para os alunos se tornarem produtores e consumidores críticos de diferentes recursos e mídias, explorando e compreendendo a diversidade de culturas, valores e perspectivas presentes na língua inglesa. Ao integrar a tecnologia, como o uso de aplicativos, redes sociais e recursos online, as atividades lúdicas ampliam as possibilidades de acesso a informações autênticas e estimulam a participação ativa dos alunos no contexto digital atual.

A proposta de atividade didática apresentada neste trabalho exemplifica a aplicação dos multiletramentos por meio de atividades lúdicas no ensino de língua inglesa. Ao envolver os alunos em um desafio de criação de *posts* no Instagram sobre culturas em língua inglesa, a atividade proporciona a exploração de diferentes modos de comunicação, o uso da tecnologia de forma integrada e a reflexão sobre aspectos culturais e linguísticos.

No entanto, é importante ressaltar que o uso de atividades lúdicas no ensino de língua inglesa requer um planejamento cuidadoso, considerando os objetivos de aprendizagem, o contexto dos alunos e a integração com os conteúdos curriculares. O professor desempenha um papel fundamental na mediação das atividades, promovendo a interação e a reflexão dos alunos, incentivando a criatividade e facilitando a conexão entre os recursos lúdicos e os objetivos educacionais.

Conclui-se que, o uso de atividades lúdicas na perspectiva dos multiletramentos no ensino de língua inglesa oferece uma abordagem dinâmica, motivadora e eficaz, que permite aos alunos desenvolver habilidades multiletradas de maneira autêntica e significativa. Ao promover a criatividade, o engajamento e a interação, as atividades lúdicas tornam o processo

de aprendizagem mais prazeroso, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos como aprendizes de línguas e cidadãos críticos e ativos no mundo globalizado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. Dimensões comunicativas no ensino de línguas. Campinas, SP: Pontes, 2007.

ARAGÃO, R; LEMOS, L. WhatsApp e multiletramentos na aprendizagem de inglês no Ensino Médio. **polifonia**, v. 24, n. 35/1, p. 73-94, 2017.

BEERS, S. Z. 21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future. New York: Routledge, 2011.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Penso Editora, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CANAGARAJAH, S. A. Translingual practice: Global Englishes and cosmopolitan relations. London: Routledge, 2013.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CHAPELLE, C. A. English Language Learning and Technology. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2003.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures. Londres: Routledge, 2000.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal*, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009.

ELLIS, R. Language teaching research and language pedagogy. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.

GEE, J. P. Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses. London: Falmer Press, 1990.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

KALANTZIS, M; COPE, B. Literacies. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

KAZMER, M. M. Learning, culture, and community in online education: Research and practice. Peter Lang, 2004.

KISHIMOTO, T. M. et al. O jogo e a educação infantil. **São Paulo: Pioneira**, v. 371, p. K56j, 1994.

KUMARAVADIVELU, B. Understanding language teaching: From method to postmethod. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.

- LEFFA, V. J. *Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem*. Pelotas: EDUCAT, 2016.
- LEFFA, V. *O Professor de Línguas: Construindo a profissão*. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.
- LEWIS, M. *The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward*. Hove, England: Language Teaching Publications, 1993.
- LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Ludicidade: o que é mesmo isso**, p. 22-60, 2002.
- LUCKESI, C. C. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.
- LUIZ, J. M. et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Lecturas Educación Física y Deportes, Buenos Aires**, v. 19, p. 1-1, 2014.
- MARTINS, V. L. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. *Revista Científica Intraciência Guarujá-SP*. Edição, 2015.
- NOGUEIRA, Z. P. Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa. **Portal Dia-a-dia Educação**, p. 967-4, 2008.
- OLIVEIRA, O. O papel da ludicidade no ensino de língua inglesa: uma proposta didática para o ensino médio. Maringá, 2016.
- OXFORD, R. L. *Teaching and researching language learning strategies: Self-regulation in context*. 2nd ed. London: Routledge, 2017.
- PEREIRA, E. O.; GUEDES, C. S. Ludicidade e Língua Inglesa: A importância do brincar na formação docente. Conedu VII Congresso Nacional de Educação. Maceió – Al, 2020.
- PULLEN, D. L.; COLE, D. R. *Multiliteracies and Technology Enhanced Education: Social Practice and the Global Classroom*. Hershey, PA: IGI Global, 2010.
- RECHE, A. S; DAGIOS, M. G. **O lúdico no processo de ensino de inglês: perspectivas na educação de jovens e adultos**. 2021.
- RICHARDS, J. C.; RODGERS, T. *Approaches and methods in language teaching*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University, 1999.
- ROJO, R.; BARBOSA, J. P. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- ROSSATO, V. As diferentes metodologias de ensino da língua inglesa em diferentes segmentos de ensino. **Revista Eventos Pedagógicos**, v. 3, n. 1, p. 589-598, 2012.

SANTOS, M. D. F. M. D. Jogos e brincadeiras na educação infantil. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016.

SILVA, R. F; CORREA, E. S. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. Educação e Linguagem, ano, v. 1, n. 1, p. 23-25, 2014.

TOMLINSON, B. Developing materials for language teaching. 2nd ed. London: Bloomsbury, 2013.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WILLIS, D.; WILLIS, J. Doing task-based teaching. Oxford: Oxford University Press, 2007.