

GEILZA MOREIRA MESSIAS

**ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO ENSINO-  
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Letras do CFP da UFCG, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado em Letras-Língua Inglesa.

Área de concentração: Língua Inglesa

Orientador: Prof. Esp. Fabiane Gomes da Silva

Cajazeiras-PB

2016

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

Denize Santos Saraiva - Bibliotecária CRB/15-1096

Cajazeiras - Paraíba

M585a Messias, Geilza Moreira.

Atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem de língua inglesa / Geilza Moreira Messias.- Cajazeiras, 2016.

39p.

Bibliografia.

Orientadora: Profa. Esp. Nívea Mabel de Medeiros.

Monografia (Licenciatura em letras - Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2016.

1. Educação lúdica. 2. Língua inglesa - atividades lúdicas. 3. Aprendizagem - atividades lúdicas. I. Medeiros, Nívea Mabel de. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

**GEILZA MOREIRA MESSIAS**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO ENSINO-  
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Aprovado em 11 / 10 / 16

BANCA EXAMINADORA

Fabiane Gomes da Silva

Prof. Esp. Fabiane Gomes da Silva (Orientador) – UFCG – CFP - UAL

Elinaldo Menezes Braga

Prof. Ms. Elinaldo Menezes Braga (Examinador) - UFCG-CFP-UAL

Francisco Francimar de S. Alves

Prof. Dr. Francisco Francimar de Sousa Alves (Examinador) – UFCG – CFP - UAL

## RESUMO

No processo de ensino/aprendizagem de língua inglesa, assim como em outras línguas, existem muitas dificuldades encontradas pelos alunos, uma delas é a desmotivação. Nesse processo de ensino-aprendizagem, é função do professor buscar alternativas de ensino que integre prazer e aprendizagem, para que assim haja uma facilitação. Na tentativa de promover no aluno o desejo pelo conhecimento, faz-se necessário o uso do lúdico como metodologia em sala de aula. Este trabalho tem por objetivo refletir sobre a contribuição das atividades lúdicas no processo ensino/aprendizagem nas aulas de Língua Inglesa, levando em consideração o contexto atual do ensino desta língua, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Orientações Curriculares Nacionais. Para tanto realizou-se uma pesquisa bibliográfica, com base em teóricos que tratam do lúdico e teóricos que discutem sobre o ensino de línguas. Apesar da visão distorcida de muitas pessoas que veem o lúdico como um simples passatempo, é notória a contribuição das atividades lúdicas na sala de aula, por solucionar dificuldades como a motivação nas aulas de língua inglesa, facilitar o desenvolvimento das habilidades comunicativas (*listening, writing, reading e speaking*), contribuir para a autonomia dos alunos, além de propiciar um ambiente agradável e uma aprendizagem significativa.

Palavras-chaves: Lúdico; Aprendizagem; Língua inglesa.

## **ABSTRACT**

In process of English language teaching-learning, as well as in other languages, there are many difficulties encountered by students one of them is desmotivation. In the process of teaching-learning is teacher's role to seek educational alternatives that integrates pleasure and learning, so that there is a facilitation. In an attempt to promote the student the desire for knowledge is necessary the use of the playful as a methodology in the classroom. This work aims to reflect about the contribution of recreational activities in the teaching-learning process in English language classes, taking into consideration the current contexto of language teaching, according to the National Curriculum Parameters (NCP),the Common National Base Curriculum (CNBC) and the National Curriculum Guidelines. Therefore was used a literature search, based on theoretical dealing with the playful and theoretical arguing over language teaching. Despite the view of many people who see the playful as simple hobby is notorious for solving problems as motivation in English classes, facilitate the development of communication skills (listening, writing, Reading and speaking), contribute to the autonomy of the students, as well as providing a pleasant and meaning learning.

Key words: Playful, Learning,English language.

Dedico esta monografia à minha família, aos meus filhos, fonte de inspiração, Isadora, Glauber Filho e em especial Giordano, que me incentivou nos momentos mais difíceis.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradeço à Deus, por me conceder o dom da sabedoria e paciência.

À todos os professores que contribuíram para a realização desse sonho, em especial ao meu orientador Fabiane, pela paciência.

Aos meus colegas do curso que foram compreensíveis, em especial Suzana e Virgínia que caminharam ao meu lado nesta jornada, dividindo momentos de felicidades e angústia.

Ao meu companheiro Everaldo, que me apoiou desde o primeiro momento.

“Apesar dos nossos defeitos, precisamos enxergar que somos pérolas únicas no teatro da vida e entender que não existem pessoas de sucesso e pessoas fracassadas, o que existem são pessoas que lutam pelos seus sonhos ou desistem deles.”

(Augusto Cury)



## Sumário

Introdução .....	10
Capítulo 1: O componente curricular Língua Inglesa à luz dos documentos oficiais que regulamentam o ensino de Língua Estrangeira no Brasil- algumas reflexões.....	11
1.1 Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental – Língua Estrangeira Moderna.....	11
1.2 Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.....	13
1.2.1 Competências e habilidades a serem desenvolvidas em Língua Estrangeira Moderna.....	14
1.3 Base Nacional Comum Curricular Componente Língua Estrangeira Moderna do Ensino fundamental e médio.....	15
1.4 As Orientações Curriculares Nacionais e o uso de Línguas Estrangeiras.....	17
Capítulo 2: O que são atividades lúdicas?.....	20
2.1 Conceituando atividade lúdica.....	20
2.2 Gênese da educação lúdica.....	21
2.2.1 Função Pedagógica dos jogos.....	22
2.2.2 O lúdico na sala de aula.....	23
2.2.3 O lúdico no processo ensino-aprendizagem de Língua Inglesa.....	24
Capítulo 3: Atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa..	27
3.1 O lúdico no desenvolvimento das habilidades comunicativas em Língua Inglesa....	27
3.2 Desenvolvendo autonomia nas aulas de Língua Inglesa através das atividades lúdicas.....	28
3.3 A importância da motivação nas aulas de Língua Inglesa.....	30
3.4 O papel do professor no desenvolvimento e aplicação da atividade lúdica nas aulas de Língua Inglesa.....	33
Considerações finais .....	36
Referências .....	37

## INTRODUÇÃO

O ensino de uma nova língua é algo que muitas vezes gera desafios tanto para os discentes quanto para os docentes. No processo de ensino/aprendizagem de língua inglesa, os professores enfrentam várias dificuldades como salas lotadas, carga horária reduzida, falta de material didático, ausência de formação continuada e a principal de todas: a motivação, fator decisivo para que a aprendizagem seja concretizada. Diante dessa realidade, a atividade lúdica é vista como uma alternativa para sanar esse problema tão pertinente atualmente na sala de aula. Foi pensando nas dificuldades que os professores enfrentam nas aulas de língua inglesa que se buscou essa temática.

É importante enfatizar que métodos devem ser utilizados para que esse processo se torne cada vez mais flexível e espontâneo. Dentre as formas de se trabalhar o inglês de forma lúdica temos os desenhos, histórias, competições, brincadeiras, músicas e jogos, que têm como objetivo facilitar todo o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Lago (2010), através dos jogos os indivíduos conseguem brincar naturalmente, testar hipóteses e explorar toda a sua espontaneidade criativa. A atividade lúdica é essencial para que o aluno manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. O indivíduo, ao se tornar criativo, descobre o seu próprio eu e passa a procurar alternativas para a solução dos problemas.

É de suma importância conhecer como o lúdico e suas aplicabilidades estão sendo utilizados por professores do ensino de inglês, na visão dos grandes autores da temática, e como esse processo metodológico se dá em cada nível escolar. Entre as metodologias no ensino de inglês Lago (2010) enfatiza que o uso do lúdico, como os jogos por exemplo, têm por objetivo o estímulo do interesse dos alunos, criando um ambiente agradável e espontâneo. Através dessa metodologia de ensino, os alunos podem vivenciar a aprendizagem de maneira mais significativa e personalizada, desenvolver sua criatividade e ainda se divertirem na sala de aula.

Justifica-se a importância do presente trabalho por contribuir, como uma ferramenta de apoio aos professores na utilização do lúdico de forma cotidiana no ensino da Língua Inglesa. Além disso, através de autores que tratam do assunto, pode-se focar a importância de se trabalhar o lúdico nas aulas de língua inglesa e suas formas de aplicabilidade.

## **CAPÍTULO 1**

### **O COMPONENTE CURRICULAR LÍNGUA INGLESA À LUZ DOS DOCUMENTOS OFICIAIS QUE REGULAM O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA NO BRASIL: ALGUMAS REFLEXÕES**

Neste capítulo analisaremos o processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa no Ensino Básico e Médio, a partir de algumas reflexões advindas das orientações contidas nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental e Médio, Orientações Curriculares, e a Base Nacional Comum Curricular, bem como as implicações advindas de seus (des)usos nas práticas pedagógicas dos professores de inglês em sala de aula.

#### **1.1. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental – Língua Estrangeira Moderna**

Com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), doravante denominados PCN, o ensino de língua estrangeira não é visto por muitas instituições de ensino fundamental como elemento primordial na formação do aluno, como um direito que lhe deve ser assegurado. Ao contrário, é comum em algumas regiões a disciplina ser desconsiderada no currículo, não sendo muitas vezes ministradas em todas as séries do ensino fundamental. Há vezes em que tal conteúdo curricular tem apenas o prestígio de simples atividade complementar, sem nenhum caráter de promoção ou reprovação.

Ao analisarmos os objetivos para o ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira contidos nos PCN, constatamos que grande parte das propostas priorizam o desenvolvimento da habilidade de compreensão escrita, o que não nos parece suceder de fato quando confrontamos uma análise de necessidades reais dos alunos, nem tampouco através de uma concepção óbvia da natureza da linguagem e do processo de ensino/aprendizagem de língua estrangeira, nem de sua função social postos em prática nas salas de aulas nos dias atuais.

Para os PCN, é perceptível a falta de clareza no ensino fundamental com contradições entre a opção priorizada do ensino de inglês e os conteúdos e atividades sugeridos, contradições essas que acontecem ainda com relação à abordagem escolhida.

As propostas muitas vezes situam-se na abordagem comunicativa de ensino de língua inglesa, mas os exercícios, geralmente, exploram pontos ou estruturas gramaticais descontextualizados, sem que haja nenhuma interação.

Entre as propostas que apontam para essa difícil realidade difíceis em que se dá o ensino e aprendizagem de língua inglesa, os PCN (1998) destacam: “falta de materiais adequados, classes muito numerosas, carga horária semanal reduzida, tempo insuficiente dedicado à matéria no currículo e ausência de ações formativas contínuas junto ao corpo docente” (PCN, 1998, p. 24).

Concernente ao ensino fundamental, os objetivos decorrem, por um lado, do papel formativo de língua inglesa no currículo, assim como, essencialmente de uma reflexão sobre a função social de língua inglesa, (doravante denominada simplesmente LI), no país, e sobre as limitações impostas pelas condições de aprendizagem. Deve-se ter em mente que o ensino da referida língua tenha uma função formativa no sistema educacional, e por conseguinte, é de suma importância garantir métodos para que essa aprendizagem não seja frustrante ou dificultosa, conduzindo à atitude inevitável de que a LI não pode ser aprendida na escola (PCN, 1998).

Os PCN (1998) ressaltam no quesito função social, que a maioria da população escolar é monolíngue, ou seja, há uma minoria de estudantes que se beneficiam com o desenvolvimento de habilidades linguísticas de uma segunda língua fora da escola, pois, para a maior parte dessa população, a língua inglesa está fora do contexto real das práticas sociais. Os PCN (1998) destacam que o ensino de inglês, não é trabalhado fora do contexto escolar principalmente pelos alunos de escolas públicas, que não tem condições de frequentar cursos particulares. Com isso se perde a possibilidade de contato com parceiros falantes da outra língua, esvaziando o significado de seu aprendizado em sala de aula.

Sobre a importância da aquisição e aprendizado do inglês como segunda língua os PCN ainda destacam ser esta uma língua predominante, que dá acesso à ciência e à tecnologia modernas, ao mundo dos negócios e aos outros modos de se conceber a vida humana. Por isso, é necessário conscientizar os alunos que a língua inglesa está presente em nosso cotidiano, em forma de publicações comerciais, de pôsteres, nas vitrinas das lojas, em canções, no cinema e em todo lugar. Essa realidade tem que ser aproveitada para incentivar os alunos nas salas de aula e argumentar sobre a utilidade do inglês, uma

vez que esta língua é usada por milhões de seres humanos nos mais variados contextos sociais.

## 1.2. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio

Os PCN (2000) para o Ensino Médio ressaltam que no âmbito da LDB as Línguas Estrangeiras Modernas recuperam a sua importância que lhes foi negada por muito tempo. Sendo consideradas diversas vezes e injustamente como uma disciplina de pouca relevância, elas são reconhecidas atualmente como sendo tão importantes como qualquer outra disciplina do currículo escolar, no que se refere a formação do indivíduo. Portanto, integradas à área de “Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, as Línguas Estrangeiras assumem a condição de serem parte indissolúvel do conjunto de conhecimentos essenciais que permitem ao estudante aproximar-se de várias culturas e, conseqüentemente, propiciam sua integração num mundo globalizado” (PCN, 2002, p.24).

Nesse contexto, o processo de ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira, numa perspectiva interdisciplinar e relacionada com contextos reais de interação, adquire nova configuração. Já que as orientações de prática efetiva ficavam apenas no papel por serem considerados irrealizáveis ou de difícil viabilização. A Língua Estrangeira passa a ser vista “como uma ferramenta imprescindível no mundo contemporâneo, com vistas à formação profissional, acadêmica ou pessoal”. O conceito de aprendizagem de línguas deve estar atrelado a um contexto de um mundo globalizado, seja ela materna, nacional ou estrangeira como um meio de realização do indivíduo.

Uma das funções do Ensino Médio é o compromisso com a educação para o trabalho. Então, este aspecto não pode ser ignorado nas aulas de língua estrangeira, na medida em que no Brasil é reconhecido publicamente a notável importância do inglês e do espanhol na vida profissional das pessoas. É indispensável incorporar as necessidades da realidade ao currículo escolar de uma maneira que os alunos tenham acesso, no Ensino Médio, aos conhecimentos que, de alguma forma, mais ou menos imediata, serão exigidos pelo mercado de trabalho (PCN, 2000).

### 1.2.1. Competências e habilidades a serem desenvolvidas em Língua Estrangeira Moderna

As aulas de Língua Estrangeira, atualmente, na grande maioria das escolas, tem um domínio do sistema formal da língua objeto, que tem a pretensão de conduzir o aluno a entender, falar, escrever e ler, crendo que a partir do domínio dessas habilidades, ele será capaz de se comunicar com o novo idioma em diversas situações reais. Além do mais, para uma aprendizagem significativa, é preciso considerar os motivos pelos quais é importante conhecer-se uma ou mais línguas estrangeiras. Se ao invés de usar unicamente as habilidades linguísticas, fizer uso das competências a serem dominadas, talvez seja possível estabelecer os motivos que de fato justificam essa aprendizagem. Dessa maneira, a competência comunicativa só poderá ser alcançada se no ensino de línguas forem desenvolvidas as seguintes competências com base no PCN (2000):

- Saber distinguir entre as variantes linguísticas.
- Escolher o registro adequado à situação em que se processa a comunicação.
- Escolher o melhor vocábulo para a ideia que pretenda comunicar.
- Compreender de que forma determinada expressão pode ser interpretada em razão de aspectos sociais e/ou culturais.
- Entender em que medida os enunciados refletem a forma de ser, pensar e agir de quem os produz.
- Utilizar as estratégias verbais e não-verbais para compensar falhas na comunicação, para favorece-la.

Todos esses componentes, no ato comunicativo, estão perfeitamente inter-relacionados e interligados. Os aspectos gramaticais não são os únicos que devem estar presentes no processo ensino-aprendizagem de línguas. Além do mais o estudante precisa possuir um bom domínio da competência sócio-linguística, da competência discursiva e competência estratégica. Oliveira (2015) defende que é imprescindível que o aluno tenha um mínimo de conhecimento linguístico de uma língua, para que ele seja capaz de ler, escrever, falar ou compreender enunciados. Os conhecimentos linguísticos abrangem os conhecimentos lexicais, semânticos, sintáticos, morfológicos, fonológicos acerca de qualquer língua. Daí a necessidade do professor conscientizar os alunos sobre o papel que

os conhecimentos linguísticos desempenham na construção da competência comunicativa.

É preciso pensar no ensino e na aprendizagem de Línguas Estrangeiras Modernas no Ensino Médio em termos de competências abrangentes e não estáticas, pois a língua é o veículo de comunicação de um povo por excelência e é através de sua maneira de expressar-se que a cultura, tradições e conhecimentos são transmitidos. A comunicação afinal é uma ferramenta essencial no mundo moderno e globalizado em que vivemos, com vistas à formação profissional, acadêmica ou pessoal, devendo ser uma das grandes metas do ensino de Língua Estrangeira Moderna no Ensino Médio.

### 1.3. Base Nacional Comum Curricular – Componente Língua Estrangeira Moderna no Ensino Fundamental e Médio

A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, 9394/96) determina a inclusão de Língua Estrangeira Moderna entre os componentes obrigatórios da parte diversificada curricular a partir do 6º ano do ensino fundamental (Art. 26, 5) até o 3º ano Médio (Art. 36, inciso III). Sugere ainda que uma segunda língua estrangeira seja ofertada, em caráter optativo e estipula que a escolha das línguas é de responsabilidade da comunidade escolar, de acordo com as possibilidades de cada instituição. No caso específico do Ensino Médio, a lei 11.161/2005 determina que a língua espanhola seja obrigatoriamente ofertada nas escolas e facultada como matrícula ao estudante. Referente à Língua Estrangeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental não há disposições legais ou orientações curriculares para seu ensino.

Tendo marco legal, a LDBEN, 9394/96, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para Língua Estrangeira Moderna (PCN-LE 3º e 4º ciclos do ensino fundamental, 1998; PCNEM, 2000; PCN 2002) e as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, constituíram-se ao longo do tempo, em referências para diretrizes curriculares de estados e municípios da federação, gerando mudanças significativas na educação em âmbito nacional. A partir de uma perspectiva que focava o ensino no sistêmico da língua, esse conjunto de documentos passou a conferir centralidade ao texto em língua estrangeira e ao desenvolvimento da leitura, da escuta, da oralidade e da escrita numa perspectiva discursiva, compreendendo os textos como manifestações culturais restantes de um trabalho conjunto de construção de sentidos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2015) o período dos anos finais do Ensino Fundamental a Língua Estrangeira Moderna possibilita aos estudantes uma aprendizagem de valores, conhecimentos e atitudes que podem contribuir para o desenvolvimento da sensibilidade, da criatividade e da cidadania, valorizando a diversidade de culturas. No entanto, as orientações para a prática com línguas estrangeiras mostram que a aprendizagem deve acontecer através de textos e da apropriação de recursos linguísticos- discursivos e culturais para conhecer, refletir e atuar em relação à questões relevantes nessa etapa da vida.

Os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento de língua estrangeira moderna para os anos finais do ensino fundamental têm o propósito de salientar a importância de aprender a língua estrangeira no uso cotidiano a partir de práticas sociais que tratam das dimensões identidade, cultura, cidadania, ciência, tecnologia e trabalho, previstas nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BNCC, 2015).

Para o BNCC (2015) no Ensino Médio, os estudantes ampliam sua autonomia para participar das práticas sociais. Envolvidos em seu tempo, os jovens assumem papel importante na reflexão do mundo que terão no futuro e que precisam conhecer para compreender alternativas e assumir sua própria trajetória de modo autoral, criativo e responsável. Nessa fase, são ampliadas as capacidades de abstração sistêmica, de síntese, e análise, o que permite aprofundar a compreensão do mundo com uma construção sociocultural e avaliar os desafios das sociedades contemporâneas e sua relação com o individual e o coletivo. Ao mesmo tempo, anseiam por reconhecimento, como sujeitos experientes, os jovens estão numa fase da vida que também se caracteriza por sentimentos de incerteza com relação ao futuro e quanto à formação na construção de vida uma digna.

Na fase do Ensino Médio amplia-se a vivência com a língua em estudo nas práticas sociais e aprofunda-se a reflexão sobre as relações entre língua, cultura, política e sociedade. Um dos grandes motivos para essa expansão é a globalização e principalmente as redes sociais, que aproximam jovens de diferentes contextos em trocas de experiências e vivências. A reflexão do Ensino Fundamental, voltada para si e sua relação com o outro, dá lugar ao coletivo e à reflexão conjunta sobre as possibilidades de participação e de interferência no mundo em que vive. Busca-se fortalecer a compreensão sobre os impactos das decisões e ações humanas, o protagonismo para fins sociais e os modos de construir a autonomia intelectual, política e profissional.



Os objetivos de aprendizagem em língua estrangeira no Ensino Médio estão organizados nas mesmas práticas focalizadas no Ensino Fundamental. Essas práticas podem ser uma referência para a organização, pelos sistemas de ensino e escolas, de Unidades Curriculares que melhor supram as suas necessidades e interesses, integrando-as ao que for proposto para a parte diversificada para a Educação Profissional Tecnológica, para a qual a Língua Estrangeira cumpre papel importante (BNCC, 2015).

Ao concluir o Ensino Médio, espera-se que o estudante tenha ampliado vivências com outras formas de organizar, dizer e valorizar o mundo e que amplie a noção das experiências com línguas como estimuladoras de sentimentos, valores e possibilidades de autoconhecimento e de interação com o outro, para entendê-las como modos de participação efetiva, individual e coletiva no mundo social. Além disso, ele compreenda sua participação como autor e protagonista nas práticas sociais e que possa usar conhecimentos linguísticos diversos, culturais, em língua estrangeira, para participar de interações por meio de textos sobre temas que envolvam o mundo diverso e a participação coletiva, lidando com autonomia frente a desafios de escuta, leitura, oralidade e escrita de textos em língua estrangeira e no monitoramento de sua própria aprendizagem (BNCC, 2015).

#### 1.4. As Orientações Curriculares Nacionais e o ensino de Línguas Estrangeiras

As Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM) (2006) para Língua Estrangeira tem como objetivo retomar a reflexão sobre a função educacional do ensino de Língua Estrangeira no Ensino Médio e destacar a importância dessas; reafirmar a importância da noção de cidadania e discutir a prática; discutir o problema da exclusão no ensino em face de valores globalizantes e o sentimento de inclusão frequentemente aliado ao conhecimento de Língua Estrangeira; introduzir as teorias sobre a linguagem e as novas tecnologias e dar sugestões sobre a prática do ensino de Língua Estrangeira por meio dessas tecnologias.

A elaboração deste documento não objetiva trazer soluções definitivas para os problemas do ensino em questão, mas procura trazer reflexões teóricas-pedagógicas e educacionais que possam ensinar a pensar sobre ou expandir o que já vem sendo pensado e a lidar com os conflitos relativos à educação (OCEM, 2006).

Com base nas OCEM (2006), o ensino de Língua Estrangeira voltado para o aspecto linguístico do idioma, educa e ainda contribui para outra formação, aquela que entende que a função da escola é suprir esse indivíduo com conteúdo, preenchendo com conhecimentos até que ele seja um ser completo e formado. Nas propostas atuais, a visão de cidadania como algo homogêneo se modificou. O conceito é bastante amplo e heterogêneo; ser cidadão envolve a compreensão sobre que posição, lugar e visão do meio que uma pessoa ocupa na sociedade.

O valor educacional da aprendizagem de uma língua estrangeira vai muito além de capacitar o aprendiz a usar a língua para fins comunicativos, e conforme sugestões feitas em outros parâmetros curriculares, os temas transversais podem ser de grande valia. As atividades de leitura e concepções como letramento, multiletramento, multimodalidade aplicadas ao ensino podem contribuir igualmente (OCEM, 2006).

Na sociedade globalizada em que vivemos o contato com culturas, práticas populares e línguas do exterior é algo bastante comum. A tecnologia tem aproximado diversas culturas com suas respectivas línguas padrão. Essa proximidade entre as populações só ressalta a necessidade do desenvolvimento de línguas estrangeiras no ensino fundamental e médio.

Essa necessidade vai muito além do que a mera exigência do mercado de trabalho, mas sim como algo que é essencial nos dias atuais devido ao seu caráter inclusivo. Para Maturana (1999), mais do que reforçar apenas os valores sociais do momento, valores que são, reconhecidamente, interpelados pelo movimento econômico-cultural da globalização, entendemos que o objetivo de um projeto de inclusão seria criar possibilidades de o cidadão dialogar com outras culturas sem que haja a necessidade de abrir mão de seus valores.

Quando professor e alunos defendem a necessidade de uma língua estrangeira no currículo devido ao mercado ou as exigências tecnológicas, ou ainda porque é o idioma da globalização, entende-se que esses argumentos refletem uma visão realista e revelam uma perspectiva parcial do que esse ensino pode fazer educacionalmente (OCEM, 2006). Mostrar aos alunos a importância do conhecimento da língua estrangeira é uma das

formas que o professor em sua prática pode defender. Trazer exemplos do mundo globalizado e do uso frequente do inglês nos mais diversos meios pode facilitar essa demonstração.

## CAPÍTULO 2

### O QUE SÃO ATIVIDADES LÚDICAS?

Neste capítulo apresentamos o conceito de lúdico, a gênese da educação lúdica, a função pedagógica dos jogos, o uso do lúdico na sala de aula e o uso do lúdico no processo ensino/aprendizagem de língua inglesa.

#### 2.1. Conceituando atividades lúdicas

A palavra lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* e significa jogo, segundo o dicionário Antônio Buarque de Holanda (1988). O termo lúdico se refere a tudo que é próprio ou relacionado a um jogo, incluindo o brincar, brinquedos e divertimentos. Afinal “não é coincidência que brincar, tocar e jogar em inglês tem a mesma definição: to play” (WILLIS, 1999, p. 542). Pois, autor como Serafim (2010) trata o conceito de lúdico nos dias atuais muito além do sinônimo de jogos, por todo seu caráter educacional e de desenvolvimento psicofisiológico.

Uma das principais característica da atividade lúdica é ser algo que diverte as pessoas envolvidas, causando em algum nível um tipo de prazer. O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Serafim (2010) aponta tais aspectos ao estabelecer que o lúdico tem como principais características o sentimento de prazer e a espontaneidade. Silva (2007, p.7) também abordava tais aspectos ao tratar do lúdico como “qualquer atividade em que existe uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação”.

Ao longo do nosso desenvolvimento pessoal, em diversos momentos, temos contato com as atividades lúdicas. Na infância por exemplo, esse contato é tido como mágico e de suma importância para o desenvolvimento da cognição. O psiquiatra inglês Winnicott (1975, p. 80) ressalta que é no brincar que se dá a constituição do sujeito: “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self). Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação”. Para o autor, o brincar é extremamente importante para construção da

formação pessoal e dos aspectos singulares da personalidade: “é com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experimental do homem” (ibidem, p. 93).

Para os autores Macedo e Machado (2006) os jogos possuem seis características: livre, porque ninguém é obrigado a jogar; delimitada, porque esta atividade requer definições combinadas de tempo e espaço; incerta, porque não se sabe de antemão qual será o resultado, improdutiva, porque não gera nem bens, nem riqueza; regulamentada, porque está sujeita a regras próprias; e fictícia, porque opera em um contexto de simulação. Logo, percebemos que os jogos têm fortes aspectos trabalhados fora dele, levados para a vida pessoal, ambiental e para o âmbito escolar.

## 2.2. Gênese da Educação Lúdica

O uso da atividade lúdica é muito antigo. O homem faz uso do jogo desde o início da humanidade, portanto, é uma atividade peculiar, pois o homem sempre mostrou uma propensão lúdica. Segundo Carvalho (2009), os jogos já existiam entre os primitivos, já ocorria atividades classificadas como lúdicas por terem as características de prazer espontâneo e divertimento, a exemplo das atividades como danças, caça, pesca e lutas constituindo um só mundo, o homem e o ambiente, a infância e a cultura adulta, mundo esse considerado, às vezes reduzido, onde os jogos caracterizavam a própria cultura, a educação, educação essa que representava a sobrevivência.

Por ter esse aspecto mágico, a ludicidade e suas diversas formas de expressão, faz parte das atividades de prazer e desenvolvimento das crianças. O interesse infantil é voltado para aquilo que é mágico, sendo os jogos, brinquedos, desenhos, uma forma de chamar a atenção. Para Makarenko (1985, p. 21) “o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto”, daí o fato de a educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo”.

A educação lúdica no contexto escolar não deve ser considerada como uma simples concepção ingênua de passatempo, brincadeira comum ou uma diversão superficial, mas sim considerada uma necessidade do ser humano em qualquer idade, pois:

O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino/aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a

preocupação básica de todos os professores que tem intenção de motivar seus alunos ao aprendizado. (TEIXEIRA, 1995, p.49).

Educar ludicamente tem um significado intenso e está presente em todos os segmentos da vida, inclusive na interação dos pais com a criança no cotidiano do lar. Educar ludicamente é combinar e integrar a circulação das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com seus semelhantes.

De acordo com Lago (2010), por meio dos jogos educacionais os professores e alunos poderão aventurar-se ainda mais no mundo lúdico, onde poderão construir um novo significado para o processo ensino/ aprendizagem em que estão inseridos. O lúdico remete às manifestações decorrentes por toda a existência humana e como uma forma de expressão da evolução humana, devido ao fato de que os jogos e brincadeiras se modificam de geração para geração, refletindo as transformações sociais.

### 2.2.1. Função Pedagógica dos Jogos

Uma das formas bastante comum e necessária para a prática com recurso é a utilização de jogos. De acordo com Macedo (2000 apud Silva, 2007), o jogo é tido como uma estratégia didática, facilitando a aprendizagem quando as situações são planejadas e orientadas, e visando aprender alguma habilidade desejada e que esteja sendo trabalhada. Dessa forma o jogo cumpre uma dupla função: lúdica e educativa, alimentando as finalidades de divertimento e prazer, desenvolvimento afetivo, cognitivo social e moral. Alícia Fernández (2001) ressalta ainda que:

Mais do que ensinar (mostrar) conteúdos de conhecimentos, ser ensinante significa abrir um espaço para aprender. Espaço objetivo-subjetivo em que se realizam dois trabalhos simultâneos: a. construção de conhecimentos; b. construção de si mesmo, como sujeito criativo e pensante. (FERNÁNDEZ, 2001, p.37).

Kishimoto (1999, p. 113) defende que “[...] o jogo não é um fim visado, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático determinado. Ele resulta de um empréstimo da

ação lúdica para servir à aquisição de informações”. No entanto, o jogo não deve ser usado apenas como uma atividade isolada, pois o lúdico tem a finalidade de auxiliar no processo de ensino/aprendizagem. Vale ressaltar ainda, que a competição tida na grande maioria dos jogos leva os alunos a superarem desafios e quererem demonstrar cada vez mais uma maior competência, para assim ser tido como campeão. Isso favorece um maior envolvimento com os conteúdos trabalhados pelo professor.

### 2.2.2 O lúdico na sala de aula

Na sala de aula o lúdico é um instrumento essencial para o processo de ensino-aprendizagem, pela sua característica de criatividade, espontaneidade, prazer, por apresentar interação. Conforme Vygotsky (1998), o desenvolvimento dos processos mentais depende das relações sociais entre as pessoas e esse desenvolvimento ocorre no decorrer da vida. Para ele, o sujeito não é passivo e nem ativo, é interativo, sendo a prática lúdica essencial para a aprendizagem.

O uso do lúdico facilita a aprendizagem do desenvolvimento pessoal, cultural e social além de colaborar para uma vida saudável, fisicamente e mentalmente. Segundo Luckesi (2000), as atividades lúdicas são aquelas que nos envolvem por inteiro, tornando-nos flexíveis e saudáveis, proporcionando assim experiências de plenitude. Entre as práticas que envolvem a ludicidade em sala de aula, estão aquelas que envolvem os brinquedos, de acordo com o nível de desenvolvimento do aluno. Para Serafim (2010), através do brinquedo, a criança desenvolve vários aspectos da sua aprendizagem, pois através deste, o aluno experimenta, descobre, aprende, confere habilidades e inventa.

A introdução de jogos e brincadeiras na sala de aula pode contribuir para várias aprendizagens e também para ampliação de significados construtivos em estudantes de todas idades. Portanto, a atividade lúdica pode ser inserida como ferramenta no processo ensino/aprendizagem, pois possibilita ao aluno explorar e experimentar fatores essenciais para a construção do conhecimento, transformando seu cotidiano na sala de aula mais divertido e prazeroso. Além do mais, há uma interação maior na sala de aula na relação entre aluno/aluno e aluno/professor. Para Serafim (2010), a ludicidade além de ser útil como metodologia de ensino, é essencial no âmbito escolar por ter fortes impactos na saúde mental das crianças, merecendo ter a devida atenção por parte dos pais e professores.

De acordo com Haydt (2006), há muitos motivos para a utilização do lúdico como recurso no processo ensino/aprendizagem:

- O jogo corresponde a um impulso natural do aluno, de toda idade, satisfazendo o seu íntimo, pois o ser humano já apresenta uma tendência lúdica.

-O lúdico é caracterizado por dois elementos: o prazer e o esforço espontâneo. O prazer porque sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa criando entusiasmo e euforia. Fatores esses que se enlaçam, pois o prazer conduz ao esforço espontâneo e o esforço intensifica o prazer.

-Ao jogar, os esquemas mentais se mobilizam, pois o jogo ativa as funções mentais, estimulando o pensamento, englobando as várias dimensões da personalidade afetiva, motora e cognitiva. Percebemos então que o lúdico é essencial no processo de ensino-aprendizagem, seja em qualquer disciplina ou nível educacional. O lúdico proporciona prazer e ativa o desenvolvimento cognitivo dos discentes.

### 2.2.3. O lúdico no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa

A introdução das atividades lúdicas no processo ensino/ aprendizagem de uma língua se constitui como uma ferramenta significativa, pois através desse método o aluno conscientiza-se que aprender pode ser prazeroso, interessante, divertido e desafiante. Além do mais, o lúdico colabora para o desenvolvimento intelectual e cognitivo, além de estimular a criatividade dos alunos. Vale ressaltar que o trabalho prazeroso e espontâneo através do lúdico estreita as relações entre aluno/aluno e aluno/professor. Com isso a sala de aula torna-se um ambiente positivo para que o discente se envolva na aula, saindo da rotina e acabando com uma aula monótona.

O uso do lúdico na prática pedagógica do professor de inglês pode ser utilizado para introduzir, assimilar conteúdos e ainda preparar o aluno para reforçar algo já trabalhado. Pode ser utilizado como um instrumento facilitador para sanar as dificuldades que os alunos apresentam em relação a certos conteúdos. De acordo com Nogueira (2016):

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando o



raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexão e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão do mundo e de seu conhecimento. (NOGUEIRA, 2016, p. 18).

Já Oliver (2003), esclarece que o lúdico por ter como objetivo a experiência prazerosa, e ser realizada espontaneamente, privilegia a criatividade. Ainda segundo o autor sua ligação com o prazer

não possui regras pré-estabelecidas e seu local de manifestação é o lazer, e o lazer tem no prazer uma das suas características essenciais. Marcellino (1989) também aborda tal aspecto ao ressaltar que a relação do lúdico com o prazer é estabelecida porque ambos possuem uma atividade espontânea.

No processo de ensino/aprendizagem de língua inglesa existem vários obstáculos, o maior é a desmotivação dos alunos, devido à estratégias pouco estimulantes: professores com apoio pedagógico e recursos didáticos insuficientes, o uso de métodos comuns em que se tem a gramática e a escrita como foco, além de ser uma língua de difícil aprendizagem. Desta forma, a motivação é um elemento essencial para que haja aprendizagem e, conseqüentemente, para que um novo conhecimento seja adquirido. Outro ponto importante é a necessidade de um ambiente favorável, repleto de estímulos, que permita aos discentes prosseguirem em sua vida escolar.

Para Masgoret e Gardner (2003), o sujeito motivado:

[...] se esforça, é persistente, atento, tem desejos e objetivos, gosta das atividades propostas em sala de aula, experiencia reforço advindo do sucesso e desapontamento proveniente de seu fracasso, faz atribuições quanto ao seu sucesso e/ou fracasso, é interessado e se utiliza de estratégias para atingir seus objetivos[...] o que não acontece com aquele que não apresenta motivação para aprender. (MASGORET e GARDNER, 2003, p.173).

Para Carvalho (2009) há dois tipos de motivação: motivação intrínseca, quando a vontade de aprender é interna, ou seja, o aluno já é motivado, sem motivação por parte do professor, ele terá interesse. A motivação extrínseca, o entusiasmo é gerado pelo ambiente, através da interação e do contato com o professor.

Nesse contexto, as atividades lúdicas geram uma atmosfera de entusiasmo, os alunos se envolvem emocionalmente, o que torna a ludicidade um potencial teor motivacional, despertando o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. De acordo com Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira.

Dornyei (2005) ressalta que a motivação pode ser compreendida como um impulso, força, desejo ou estímulo que varia de indivíduo para indivíduo e que o conduza à ação, induzindo-o a se esforçar e persistir numa tarefa, pois, numa sala de alunos desestimulados, não haverá a obtenção de resultados satisfatórios à aquisição de uma segunda língua, no caso a língua inglesa; alunos fracassados não terão motivos para persistir e se esforçar para superar as dificuldades decorrentes do seu aprendizado. Dornyei (2005, p. 65) acrescenta que a motivação é “o impulso primário para iniciar a aprendizagem de segunda língua e, mais tarde, a força poderosa que sustenta o longo e, frequentemente, tedioso processo de aprendizagem”. Para o processo de ensino-aprendizagem seja efetivado, é essencial a motivação e o desejo para sua construção. Isso percebemos em todos os níveis educacionais.

## **CAPÍTULO 3**

### **ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

No terceiro e último capítulo, apresentamos uma associação entre o lúdico no desenvolvimento das habilidades comunicativas em Língua Inglesa, o desenvolvimento da autonomia nas aulas de Língua Inglesa através das atividades lúdicas, a importância da motivação nas aulas de Língua Inglesa e o papel do professor no desenvolvimento e aplicação da atividade lúdica em salas de aula.

#### **3.1 O lúdico no desenvolvimento das habilidades comunicativas em Língua Inglesa**

Ao tratar sobre o tema das habilidades comunicativas em língua inglesa, estamos focando nos distintos meios de comunicação cabíveis em sala de aula. Para Souza (2013), a habilidade comunicativa é realizada quando a transmissão do pensamento, seja de qual forma for expresso, seja entendida pelo destinatário. Ainda segundo o autor, é essencial distinguir as formas através das quais essas habilidades serão trabalhadas em sala de aula, pois diferente das crianças estrangeiras que são expostas regularmente à língua inglesa, no Brasil tais crianças terão contato apenas de duas a três horas semanais com essa nova língua.

De acordo com Rodrigues (2012), na prática cotidiana escolar, é de suma importância que o professor trabalhe as quatro habilidades comunicativas em todas as salas: leitura, escrita, audição e conversação. Para o trabalho de tais habilidades é essencial a verificação dos materiais didáticos que a escola dispõe. A criatividade para o desenvolvimento das atividades lúdicas é essencial, pois muitos materiais que são tidos como inadequados, em certos contextos e formas, podem ser utilizados muito bem como mediadores das habilidades comunicativas.

Em sua obra Souza (2013) destaca o papel da audição para as habilidades comunicativas em língua inglesa. No nosso cotidiano estamos cercados de palavras, frases, objetos, marcas, entre outros, que o inglês é expresso, sendo uma excelente forma lúdica de se trabalhar a segunda língua. O autor apresenta alguns desses exemplos, como conversação na internet, músicas, vídeo-clipes famosos, vídeos e programas de TV etc.

Cabe nestes exemplos o professor utilizar o método lúdico de acordo com o interesse dos alunos e seus níveis em inglês.

Outro meio lúdico de se desenvolver as habilidades comunicativas e que está presente na educação desde seus primórdios é a própria leitura e escrita. O mundo mágico dos livros, das histórias, é algo que fixa a atenção e o envolvimento, principalmente das crianças. A importância da leitura e escrita também foi expresso por Souza (2013), ao enfatizar que no trabalho com línguas estrangeiras é essencial propor textos significativos, que dizem respeito ao cotidiano dos alunos.

### 3.2 Desenvolvendo a autonomia nas aulas de língua inglesa através das atividades lúdicas

A autonomia do discente é essencial no processo de ensino-aprendizagem. Ainda que seja possível encontrar diferentes formas de abordagem e compreensão da autonomia, esta pode ser compreendida como o envolvimento direto ativo do aprendiz no planejamento, no monitoramento e na avaliação da sua aprendizagem (THOMSEN, 2003), ou seja, o aprendiz passa a assumir responsabilidades sobre a sua aprendizagem em diferentes momentos: antes (no planejamento do que e como estudar, por exemplo), durante (buscando analisar e entender o processo) e depois (verificando uma autoavaliação, entre outras possibilidades). Portanto, o aprendiz deve ser capaz de tomar algumas decisões sobre a própria aprendizagem, considerando assim uma atitude positiva e produtiva relacionada ao processo de aprendizagem.

No entanto, Dickinson (1994) alerta que a autonomia não significa ausência de regras ou limites. A autonomia não deve ser associada à quebra de convenções na sala de aula, ao não reconhecimento do papel e da autoridade do professor ou o direito dos outros alunos. Ainda de acordo com a autora, o isolamento não é um pré-requisito para a autonomia.

Partindo desse pressuposto, a pesquisadora Vera Lúcia Menezes de Oliveira Paiva (2005) declara que uma das questões que intrigam o processo de ensino-aprendizagem da língua estrangeira se refere ao processo de aprendizagem autônoma. No entanto, nos PCN não há definição para o termo autonomia, mas esclarece que esta é a “capacidade a ser desenvolvida pelos alunos e como princípio didático geral, orientador das práticas

pedagógicas” (PCN, 1998, p. 94), ou seja, o aluno não deve só esperar pelo professora para aprender algo, é preciso sua iniciativa para promover uma autonomia.

Notadamente, há várias definições de acordo com teóricos, considerando assim um termo complexo. Entre eles o pensamento de Paiva (2005), que sugere um conceito que engloba os fatores de interferências externos e os diferentes graus de independência no processo de aprendizagem. Já Freire (1997) não definiu a autonomia, mas em sua obra, induz à conclusão de que a função do professor é de propiciar para o aluno possibilidades de produzir e construir o seu próprio conhecimento.

Paiva (2005) numa entrevista a respeito da autonomia e a aprendizagem de Língua Inglesa, afirma que:

O ensino de Língua Estrangeira tem carga horária reduzida e eu gostaria de enfatizar que ninguém vai aprender uma língua estrangeira se ficar restrito às atividades de sala de aula; por melhor que elas sejam e por maior tempo previsto no currículo escolar. Logo essas horas na sala de aula precisam ser usadas de forma a despertar no aprendiz o desejo de ultrapassar os limites de tempo e espaço na sala de aula em busca de novas experiências com a língua. (PAIVA, 2005, p. 03).

As palavras da autora são bem claras e reforçam à necessidade de uma autonomia por parte dos alunos, ou seja, a expansão das oportunidades de estudo e de uso de língua estrangeira em contextos diferentes do da sala de aula. Isto, obviamente, não deve ser confundido como uma desvalorização da sala de aula, mas sim como uma expansão do conhecimento da língua em várias situações e contextos.

Para Huizinga (2000) devido os fatores e problemas tão corriqueiros na rede escolar, observa-se a necessidade de Língua Inglesa ser aprendida por meio de atividades lúdicas como os jogos, pois existem alguns procedimentos que os professores, em sua maioria, desejam mobilizar no processo ensino/aprendizagem, como o desenvolvimento da autonomia. Tais pontos são discutidos pela autora como no trecho abaixo:

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral

capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. (HUIZINGA, 2000, p. 2).

Partindo deste ponto de vista, Lisboa (2011) enfatiza que a educação para obter um ensino mais significativo optou por aperfeiçoar novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa. Tais práticas visam modificar esta forma de ver o ensino de Língua inglesa como uma disciplina sem muita relevância no cotidiano do aprendiz que em alguns casos é repassado pelos próprios professores, mas sim, como uma disciplina que proporcionará futuros benefícios, como até mesmo a autonomia. Dentre essas novas técnicas é apresentado o lúdico, um mecanismo que garante resultados eficazes na educação (ANTUNES, 1988). Essa visão da importância da língua inglesa para a autonomia do sujeito é defendida também por professores como Joelson Miranda (2011), para ele, é através da “ludicização”, ou seja, do lúdico e da educação, que os docentes irão favorecer um ensino dinâmico para seus alunos, levando-os a serem pessoas bem instruídas e autônomas no âmbito escolar.

### 3.3 A importância da motivação nas aulas de Língua Inglesa

O termo motivação provém do latim *movere*, mover e, em termos simples, pode ser designado como um impulso interno que conduz à ação, havendo, portanto, uma orientação para alcançar um determinado objetivo. Na grande área da psicologia, em especial a Psicologia da Educação, estar motivado é mover-se para fazer algo (RYAN & DECI, 2000, p. 54).

Conforme Bock (2008), como o próprio termo (motivo + ação) diz, é preciso um motivo para a prática de uma ação. Para o autor, tais motivos são provocados pelas nossas necessidades, pois quando uma pessoa sente falta de algo, ela é incentivada a buscar a solução para satisfazer suas carências. Sendo assim, o indivíduo esforça-se para conseguir a satisfação daquilo que para ele é necessário e o grau da intensidade de sua motivação dependerá de seus interesses e necessidades. Dessa maneira, subentende-se que a motivação está intimamente conectada à necessidade, como afirma Schütz (2003), que se a motivação se origina no desejo de satisfazer uma necessidade, não havendo necessidade, não haverá motivação.

Os primeiros teóricos a interessarem-se pelo estudo da motivação foram Gardner e Lambert, a partir de 1972, que a dividiram em motivação integrativa e motivação instrumental. Segundo os autores, a motivação integrativa reporta ao desejo do aprendiz em integrar-se à comunidade da língua alvo. A motivação instrumental se refere ao desejo de adquirir uma língua com o intuito de alcançar objetivos, tais como ser bem sucedido na carreira profissional, ler um material técnico, fazer uma tradução, etc. (GARDNER; LAMBERT, 1972 apud MASTRELLA DE ANDRADE; NORTON, 2011).

Crookes e Schmidt (1991, p. 226 e 227), ao direcionar suas teorias para a sala de aula, confirma a importância do uso prático do termo “motivação” para a prática cotidiana dos professores. De acordo com eles, ao referir-se ao termo, o professor normalmente não tem em mente as razões pelas quais o aluno estuda, mas sim, se ele está se comportando de modo esperado na sala de aula e possivelmente fora dela. De modo geral, professores descreveriam um aluno como motivado se ele se torna produtivamente engajado em tarefas de aprendizagem e mantém tal engajamento sem necessidade de encorajamento ou direção contínuos” (p. 226 e 227)

Dörnyei (2001) ressalta o papel do professor na construção da motivação em sala de aula. Segundo o autor, o professor de línguas pode agir de diversas maneiras, como por exemplo, tentar diretamente cativar o aluno, exercendo influência direta sobre ele e estimulando-o à aprendizagem da língua; promover condições para a seleção de determinada ação que conduza ao aprendizado; ou até mesmo simplesmente fornecer boas oportunidades para a prática da língua. No entanto, a motivação é um processo lento, cabe ao professor utilizar as estratégias necessárias, para que se obtenha êxito, melhorando assim o processo ensino/aprendizagem de uma segunda língua, no caso a língua inglesa e contribuindo para as relações aluno/aluno e aluno/professor.

Dörnyei (2005) defende ainda que a motivação do professor para ensinar afeta a motivação do aluno para aprender por meio de dois tópicos: suas expectativas e seu entusiasmo. Concernente às expectativas, o autor considera que suas expectativas sobre o potencial de aprendizagem dos alunos afetam o nível de progresso dos aprendizes, influenciando o desempenho destes. Dörnyei ainda enfatiza a importância dos professores amarem a profissão e se dedicarem a função de lecionar, para que os alunos se entusiasmem e se espelhem na possível motivação demonstrada pelo professor. Para ele, uma das principais indagações dos professores é saber como podem interferir, ou seja, o que podem fazer para motivar seus alunos.

No que toca à natureza da motivação, para às variadas técnicas ou estratégias que podem ser utilizadas com o intuito de motivar os alunos, Dörnyei (2005) ressalta que o objetivo dessas estratégias motivacionais é gerar e aumentar, conscientemente, a motivação e manter o comportamento motivado. A motivação, no processo de ensino-aprendizagem, é, assim, algo que está presente em todas as disciplinas, e nos diversos níveis de ensino (infantil, fundamental, superior e etc.).

Dörnyei (2005) ainda, afirma que o estudo da motivação do professor pode ajudar-nos a compreender a crise no âmbito da educação em geral: o crescimento da desilusão dos professores de todas as matérias e o crescimento dos professores que estão abandonando a profissão em todos os lugares do mundo.

Já Paulo Freire (1997) na sua concepção acerca da motivação e dos fatores que a influenciam, apresenta uma visão instigadora da questão em termos gerais de ensino, que pode ser tomada para a área de Língua Estrangeira. Quanto à mesma questão, Shor e Freire(1987) hipotetiza uma razão para a desmotivação dos alunos em sala de aula, entendida por ele como o “rigor”, no sentido de ser “uma forma de comunicação que provoca o outro a participar, ou inclui o outro numa busca ativa”. Neste sentido Freire (1997) faz a seguinte observação:

Nunca consegui entender o processo de motivação fora da prática, antes da prática. É como se primeiro se devesse estar motivado para, depois, entrar em ação. Essa é uma forma muito antidialética de entender a motivação. A motivação faz parte da ação. É um momento da própria ação. Isto é, você se motiva à medida que está atuando, e não antes de atuar (FREIRE, 1997, p.69).

Na continuidade do diálogo entre os dois educadores, Freire e Shor (1987, p. 69) enfatizam: “gostaria de acentuar que a motivação tem de estar dentro do próprio ato de educar, dentro do reconhecimento pelo aluno da importância que o conhecimento tem para ele”, ou seja, o aluno tem de reconhecer a importância das atividades propostas pelo processo de aprendizagem, assim sua motivação na disciplina e conteúdo será desenvolvida. Isso varia de acordo com as concepções e ideias dos contextos, fatores esses relacionados com experiências e visão de mundo. Daí a necessidade de o professor propor atividades interessantes, dinâmicas, para que os alunos se identifiquem com os temas propostos e se sintam inseridos na aula e conseqüentemente motivados.



Os autores Pintrich e Schunk (1996) desenvolveram uma lista de funções instrucionais fundamentais para promover a motivação do aluno e sua realização:

- 1- Revisão, verificação prévia do trabalho do dia, re-ensinar quando necessário. Revisar o material ajuda a preparar o aluno para uma nova aprendizagem e cria um rumo inicial de auto-eficácia para a aprendizagem;
- 2- Apresentar o novo material. Especialmente em pequenas fases, permite o bom sucedimento dos alunos, constituindo assim um importante meio de permanência da motivação;
- 3- Fornecer aos estudantes um guia prático, verificando seu entendimento.
- 4- Fornecer feedback, uma fonte de informação eficaz;
- 5- Dar aos estudantes prática independente. Estudantes que são bem sucedidos no seu sentimento de própria eficácia sobre a aprendizagem são mais motivados a continuar a melhorar;
- 6- Revisão nos intervalos semanais ou mensais. Revisões periódicas favorecem a aprendizagem e a retenção da informação, aumentando a motivação para futuras aprendizagens.

#### 3.4 O papel do professor no desenvolvimento e aplicação da atividade lúdica nas aulas de língua inglesa

O papel do professor no desenvolvimento e aplicabilidade das atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa tem uma função de mediador e facilitador, com um objetivo de favorecer o desenvolvimento intelectual dos aprendizes, instigando assim a interação entre os alunos e tornando a sala de aula um ambiente proveitoso e agradável. Devemos destacar a criatividade do professor nesse processo de atividades lúdicas, sempre levando em consideração o contexto que a escola se insere, o processo histórico e suas características dinâmicas. Atualmente, por exemplo, a tecnologia, como os celulares e as redes sociais, têm se tornado presentes cada vez mais no cotidiano dos alunos, sendo uma forma de desenvolvimento e aplicação do lúdico em sala.

Outra forma da atuação lúdica é com os jogos. O autor Mccallium (1980) defende o uso do jogo nas aulas de idiomas, pois não serve somente para divertir, mas também para relaxar após atividades cansativas ou como pequena distração depois de longas atividades. O professor ao utilizar a atividade lúdica no processo ensino e aprendizagem

de língua inglesa deverá sempre participar do jogo, permanecer sempre no comando e manter a situação sob controle. Especificamente com relação aos jogos fisicamente ativos e realizados com crianças e jovens o ambiente tem que se permanecer descontraído. O professor também tem que ter uma atitude positiva, pois ele é um fator importante que caracterizará o sucesso ou o fracasso do jogo.

Além do mais, uma vez iniciada a atividade, o professor deverá estar em movimento, atuando então como facilitador e fonte de informação para os alunos. Subtende-se que a ideia de mediador feita pelo professor deve ser a força geradora que rege o plano de aula. Por isso, escolher o jogo certo para determinada turma é essencial, mas não é tão simples quanto parece. Para as metas serem alcançadas, alguns cuidados devem ser observados.

McCallium (1980) destaca ainda que o jogo deve ser planejado para o conteúdo do dia junto com exercícios, diálogos e práticas de leitura, e ainda ter uma razão específica na prática dos conteúdos. Algumas atividades lúdicas exigem materiais extras, o que na maioria das vezes o equipamento a ser utilizado já está disponível na sala de aula. É recomendável uma preparação prévia e montagem dos materiais necessários antes de colocar em prática a atividade lúdica, para uma maior obtenção do sucesso dessa atividade. Para tal, é essencial que o docente deva compreender o jogo antes de explicar as regras para a classe e ainda fazer uma demonstração com alguns alunos, evitando confusão para que tal atividade seja bem sucedida do início até o fim. O professor também pode adaptar o jogo à turma, especialmente se for uma turma infantil. McCallium (1980) cita uma lista de fatores a serem considerados na administração da atividade lúdica:

- 1-O tamanho da classe;
- 2-Se a turma é adulta ou infantil;
- 3-O nível da turma (elementar, intermediário ou avançado);
- 4-Os conteúdos estudados no momento;
- 5-O espaço físico que se tem para trabalhar;
- 6-O fator barulho (distribuição dos alunos em volta do professor);
- 7-O interesse dos estudantes dentro e fora da classe;
- 8-O equipamento e material disponível;

9-Considerações sobre a cultura dos alunos;

10-O tempo disponível para o jogo.

É necessário pensar em todos os detalhes que envolvem a sala de aula. Se organizar de acordo com o perfil da turma, para assim ter êxito na aplicação do lúdico nas aulas de Língua Inglesa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da utilização da linguística aplicada com o enfoque em atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de Língua Inglesa, essa alternativa didática será uma possível estratégia para o alcance de bons resultados em sua aplicação cotidiana. Espera-se que através do presente material, os profissionais de línguas compreendam melhor a importância dessa estratégia, percebam a sua utilidade no cotidiano escolar e a função dessa ferramenta para vencer o lado negativo das aulas de língua inglesa, que é a desmotivação dos alunos, o que pode acarretar também uma desestimulação no professor.

Logo, este trabalho deverá ser mais uma contribuição para os profissionais da língua inglesa, sejam eles professores, pesquisadores ou até mesmo alunos. Conclui-se portanto, que as atividades lúdicas, no processo de ensino/aprendizagem de Língua Inglesa, apresenta significativas contribuições na sala de aula, atividades que ajudam os alunos a resolver problemas, a se desenvolverem nas habilidades necessárias à segunda língua, facilitam a interação social, melhorando assim os relacionamentos aluno-aluno e aluno-professor. Tais atividades ainda favorecem situações reais de comunicação e o principal fator da aprendizagem, incentiva a motivação dos aprendizes.

Através do lúdico, os alunos são capazes de interagir entre si, com finalidades e em situações que exijam um envolvimento, aumentando a possibilidade de se conseguir êxito na nova língua, por favorecer uma aula estimulante, agradável, prazerosa, levando um clima de união e companheirismo entre os estudantes.

Para a concretização da inclusão das atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa, é necessário que os professores mudem sua visão com relação ao lúdico, pois o mesmo é visto na maioria das vezes como um simples passatempo ou uma simples atividade para concluir uma aula, concepção esta equivocada, visto que ele é uma ferramenta de grande utilidade no processo ensino/aprendizagem, fazendo com que os alunos se envolvam nesse processo.

## REFERÊNCIAS:

- ANTUNES, C. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 1988.
- BÖCK, V. R. *Motivação para aprender, motivação para ensinar, reencantando a escola*. Porto Alegre: CAP, 2008.
- BRASIL. Ministério Da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2015.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*. Brasília: MEC/SEF, 2000.
- BRASIL, Secretaria de Educação Básica. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, S. N. *Atividades lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. Monografia- Licenciatura Plena em Letras, Universidade Estadual de Goiás, Anápolis, 2009*.
- COLZANE, V. F. *Guia para redação do trabalho científico*. Curitiba: Juruá, 2010.
- CROOKES, G.; SCHIMDT, R. W. Motivation: reopenig the research agenda. *Language learning*, v. 41, 469-512, 1991.
- DICKINSON, L. Autonomy and motivation- A Literature Review. *System*, v. 23, n. 2, p. 165-174, 1994.
- DORNYEI, Z. *The psychology of the language learning: individual differences in second language acquisition*. London: Lawrence Erlbaum, 2005.
- FERNANDEZ, A. *Psicopedagogia em psicodrama; morando no brincar*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2001.

- FERREIRA, A. B. H. *Dicionário Aurélio básico da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- HAYDT, R. C. *Curso de didática geral*. (8 ed.) São Paulo: Ática, 2006.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento na cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 1999.
- LAGO, A. *Jogos divertidos para sua aula de inglês*. Barueri: DISAL, 2010.
- MACEDO, L.; MACHADO, N. J. *Jogo e projeto*. São Paulo: Summus, 2006.
- MAKARENKO, A. S. *Poema pedagógico*. São Paulo: Braziliense, 1985.
- MATURANA, H. *A ontologia da realidade*. Belo Horizonte: UFMG, 1999.
- MARCELLINO, N. C. *Pedagogia da animação*. São Paulo: Papirus, 1989.
- MASGORET, A. M.; GARDNER, R. C. Attitudes, motivation, and second language learnig: a meta analysis of studies conducted by Gardner and associates. *Language Learning*, v. 53, p. 167-210, 2003.
- MCCALLUM, G. *P 101 word games for students of English as a second or foreign language*. New York Oxford: Oxford University Press, 1980.
- MIRANDA, J. *Ludicização*. 3 ed. Salvador: ed. Salvador, 2011.
- NOGUEIRA, Z.P. *Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua inglesa*. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/967-4.pdf>> Acesso em: 01 ago 2016.
- OLIVEIRA, L. A. *Aula de inglês: do planejamento à avaliação – 1.ed.-São Paulo* : Parábola Editorial, 2015.
- PAIVA, V. L. M. O. O ensino da língua estrangeira e a questão da autonomia. Universidade Federal de Minas Gerais, 2005.
- PINTRICH, P.R. e SCHUNK, D.H. *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Englewwod Cliffs, N.J.: Prentice Hall, Inc., 1996

RYAN, R. M.; DECI, E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being. *American Psychologist*, v.55, n.1, p.68-78, 2000.

RODRIGUES, L. M. Língua inglesa: conceitos, crenças e prática de ensino. *Revista da Universidade Ibirapuera*, v. 4, n. 1, p. 40-46, 2012.

SCHÜTZ, R. Motivação na aprendizagem de línguas. "English Made in Brazil Online", 2003, acesso em 10 de agosto de 2016.

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

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

SOUZA, E. C. Múltiplas linguagens x habilidades comunicativas: o ensino de língua estrangeira no ambiente escolar. *Revista educação, ciência e cultura*, v. 18, n. 1, p. 109-124, 2013.

SHOR, I.; FREIRE, P. What is the "dialogical method" of teaching? *Journal of Education*, v. 169, n.3, p. 11-31, 1987.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

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