ESTIMULANDO A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE JOGOS LÚDICOS

ZILDA DA SILVA

RESUMO

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Com o professor de língua inglesa apropriando-se de temas lúdicos, este artigo tem por objetivo abordar a sua eficácia em estimular o interesse do aluno, analisando até que ponto o aprendiz terá a sua aprendizagem efetivada. A metodologia utilizada no presente artigo foi o levantamento de dados bibliográficos que abordaram essa temática pautada no desenvolvimento dos alunos através de jogos. Em suma, o artigo enfatiza a relevância do uso de jogos lúdicos, assim como o papel a ser desempenhado tanto por professores como pelos alunos nestes processos educativos. Foram apresentadas indicações de atividades lúdicas que possam ser aplicadas pelo professor de língua inglesa na sala de aula visando a maior interação entre os alunos e maior imersão dos mesmos dentro do conteúdo proposto. Concluísse que os jogos promovem a interação entre os alunos, desenvolvendo habilidades sociais essenciais, como comunicação, trabalho em equipe e respeito mútuo. Para que haja um aprendizado significativo e resultados positivos nas atividades lúdicas, é preciso que se analise, estude e compreenda as reais necessidades da sua turma.

Palavra-chave: Desenvolvimento; lúdico; aprendizagem; jogos; aluno.

ABSTRACT

The development of the playful aspect, in addition to facilitating learning, contributes to personal, social and cultural development. With the English language teacher appropriating playful themes, this article aims to address its effectiveness in stimulating the student's interest, analyzing the extent to which the learner's learning will be effective. The methodology used in this article was the collection of bibliographic data that addressed this topic based on the development of students through games. In short, the article emphasizes the relevance of using playful games, as well as the role to be played by both teachers and students in these educational processes. Indications of playful activities that can be applied by the English language teacher in the classroom were presented, aiming at greater interaction between students and greater immersion within the proposed content. It was concluded that games promote interaction between students, developing essential social skills, such as communication, teamwork and mutual respect. In order for there to be significant learning and positive results in recreational activities, you need to analyze, study and understand the real needs of your class.

Keyword: Development, playfulness, learning, games, student.

RESUMEN

El desarrollo de la faceta lúdica, además de facilitar el aprendizaje, contribuye al desarrollo personal, social y cultural. Con la apropiación del profesor de lengua inglesa de temas lúdicos, este artículo pretende abordar su eficacia para estimular el interés del alumno, analizando en qué medida el aprendizaje del alumno será efectivo. Los conceptos utilizados en esta investigación fueron la recopilación de datos bibliográficos que abordaron este tema a partir del desarrollo de los estudiantes a través del juego. En definitiva, este trabajo enfatiza la relevancia del uso de juegos lúdicos, así como el papel que deben desempeñar tanto docentes como estudiantes en estos procesos educativos.

Palabras clave: Desarrollo, lúdica, aprendizaje, juegos, estudiante.

INTRODUÇÃO

Ao observarmos a rotina de uma sala de aula, nos deparamos com uma quantidade de alunos com muitas dificuldades de aprendizagem e que apresentam desmotivação para os estudos. Para transformar tal realidade, torna-se necessário uma ação pedagógica dinâmica e instigadora, no sentido de provocar os alunos a aprender de uma forma prazerosa e significativa. O ser humano apresenta uma tendência lúdica inata, principalmente na primeira fase da sua vida, elas estão contidas no impulso natural da criança, na satisfação das necessidades interiores. Seu poder motivador não deve ser perdido de vista, porque seu uso no processo ensino-aprendizagem pode transformar as aulas em momentos mais interessantes e significativos, de maneira que poderão contribuir para que o que for ensinado possa ser assimilado na vida do aluno, no caso desse estudo, a língua inglesa.

O idioma inglês é o mais ensinado no mundo devido à sua importância econômica, social e cultural na sociedade

contemporânea. No Brasil, ainda encontramos uma realidade docente e discente longe do ideal em escolas públicas por todo o país. Observa-se uma falta de profissionais habilitados para lidarem com o ensino do idioma estrangeiro, alunos desmotivados ao se depararem com a obrigação de aprender uma língua nova, falta de objetividade nas aulas e, consequentemente, uma oportunidade perdida de crescimento intelectual e social que a língua proporciona.

O educador exerce uma função considerável nesse processo, sendo que é quem vai direcionar o aprendizado, sendo mediador e oferecendo atividades que estimulem o educando em sala de aula instigando o interesse em aprender para que a criança se sinta à vontade para demonstrar o que já sabe e o que deseja aprender.

Segundo Schütz (2003) a motivação sempre parte do desejo de satisfazer necessidades. Uma razão para aprender uma língua estrangeira significa estar inserido em um ambiente caracterizado pela presença desta língua. É evidente que a motivação seria imediata para assimilarmos essa ferramenta que nos permite interagir neste ambiente, dele participar e nele atuar. As características dos ambientes que frequentamos representam fatores externos. Por este motivo, a criação de ambientes especificamente preparados para o ensino e o aprendizado de uma língua estrangeira como jogos, fotografias, filmes e músicas podem contribuir para que o aluno, mesmo que de maneira clichê, se sinta mais convidado a assistir aulas que muitas vezes são taxadas com tradicionais e repetitivas. Estimular o uso do lúdico na prática docente é muito importante, pois facilita o trabalho do professor com uma prática mais descontraída.

O presente artigo tem por objetivo abordar a sua eficácia em estimular o interesse do aluno, analisando até que ponto o aprendiz terá a sua aprendizagem efetivada. Reconhecer a importância do uso das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, visto que entender que as estudantes (principalmente do ensino fundamental) expressam nas brincadeiras suas dificuldades e necessidades, leva os educadores a trabalhar de forma harmoniosa e desafiadora.

Desse modo, o professor precisa utilizar-se de atividades variadas, principalmente, numa língua estrangeira, uma vez que a motivação é mais externa (visual) do que interna, porque os alunos não conseguem concentrar-se numa atividade por muito tempo. Assim, cabe ao professor como facilitador do ensino e com a ajuda das tecnologias como computador, som, vídeos, filmes, entre outros, variar sua metodologia e tornar aulas mais dinâmicas, para que seja possível conquistar e manter à atenção dos alunos, envolvendo-os nesse processo de ensino-aprendizagem, estimulando o entusiasmo pela língua inglesa a fim de compreenderem o conteúdo ministrado. Diante desse contexto, a aplicação das atividades lúdicas é importante para complementar o ensino de outra língua, que não é a língua materna, de forma lúdica, atraente e real. Tive como bases referenciais teóricos sobre leitura e ludicidade que nos auxiliaram na realização de nossa metodologia, contribuindo para que tivéssemos melhor compreensão do uso de elementos lúdicos e atividades de leitura no ensino/aprendizagem da língua inglesa.

REFERENCIAL TEÓRICO: PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LINGUA INGLESA ATRAVÉS DO LUDICO.

Sabemos que a aprendizagem acontece de modos diferentes, e para propiciar o desenvolvimento social e cognitivo de nossos alunos, nós utilizamos diferentes métodos que venham a contribuir nesse processo. Porém muitas vezes os resultados obtidos na aprendizagem da língua inglesa nos dão a impressão que os conteúdos não estão sendo assimilados e o interesse dos alunos não é o que esperamos.

O ensino aprendizagem é um processo que exige de ambas as partes, professor e aluno, não somente a vontade e o querer ensinar e aprender. As dificuldades enfrentadas por ambos na sala de aula são inúmeras. A falta de estrutura na instituição de ensino a superlotação das salas de aula, a má formação do professor na academia e os problemas sociais vivenciados pelos alunos são apenas alguns dos problemas a serem discutidos para que haja uma melhoria significativa na educação.

Para que esse fenômeno (ensino-aprendizagem) ocorra de acordo com o que se espera no que diz respeito aos parâmetros da escola, é necessário que tanto professores quanto alunos entendam que a sala de aula é um laboratório de preparação para a vida. Assim, sabe-se que as dificuldades de aprendizagem no Brasil em pleno século XX expõem imensos obstáculos para muitos alunos ao acesso ao conhecimento, portanto, como afirma Aranha que "(...) na universalização de um ensino básico de qualidade: que prepare para o trabalho, para cidadania, cuidando da formação da personalidade nos aspectos afetivos e éticos". (ARANHA, 1996, p. 73). Para que, de acordo com a proposição acima, haja tomada de consciência de que a educação é uma ferramenta por meio da qual o professor e o aprendiz terão sua inclusão na sociedade assegurada.

Desta forma, cabe aos profissionais da educação, discutirmos instrumentos e metodologias que farão com que possamos cumprir nosso papel como facilitadores do conhecimento. Para Vygotsky (1994), a aquisição de uma língua estrangeira é facilitada através da motivação, que acaba se tornan-

do um dos fatores principais na construção do conhecimento do aluno.

Sugerimos que o professor de línguas faça uso do lúdico através de jogos que desafiem o intelecto dos alunos na busca pelo conhecimento da LE. Planejar e pesquisar atividades inovadoras podem contribuir na absorção significativa dos conteúdos ministrados, internalizando-os através de exercícios e atividades diversas e prazerosas. Com a utilização dos jogos lúdicos, o professor pode ainda optar por reunir os alunos em grupos, provendo a interação e o compartilhamento das informações entre eles. Acredita-se que a "ludicidade dever ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva." (ROCHA, 2015, p. 17). Diante disso, podemos afirmar que as atividades lúdicas instigam uma maior eficiência no ensino-aprendizagem, o esforço de cada aluno dentro das atividades propostas pelo professor está ligado ao prazer que os mesmos têm durante as aulas em que os jogos são usados como ferramenta adicional à metodologia de ensino do professor. Da mesma forma, os aspectos social e cultural são trabalhados, fazendo com que o aluno passe a se portar melhor diante de um grupo de outros indivíduos, o preparando para as adversidades enfrentadas na sociedade em que ele está inserido.

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

Com o uso da ludicidade, os alunos passam a se conhecer melhor como indivíduos, suas habilidades e deficiências no processo da aprendizagem são expostos através dos jogos de forma que o professor passa a conhecer melhor seus alunos, habilitando-se a melhorar o desempenho dos seus educandos atendendo as necessidades de cada um. No entanto, ao professor é recomendado moderação na utilização desse recurso para que não haja vulgarização, sabendo utilizar jogos que condizem com a realidade cognitiva dos alunos e que estejam dentro das propostas de aprendizagem da sua disciplina (língua inglesa).

Dentre outros objetivos, o uso do lúdico nas salas de aula busca promover a maior interação entre professor-aluno e aluno-alunos, com base nessa declaração, "pensa-se em utilizar materiais lúdicos nas salas de aula, a fim de não tornar o ensino-aprendizagem um processo apenas retórico." (BALDINOTTI, 2015, p. 4). Portanto, é necessário que haja uma maior interação entre o indivíduo responsável pela transmissão do conhecimento e o indivíduo receptor desse conhecimento (professor-aluno), assim como também a interação entre os indivíduos que fazem parte desse grupo (aluno-alunos), público-alvo da aquisição do conhecimento, construindo a formação dos saberes, em que ambos são protagonistas.

JOGOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

O lúdico no aprendizado da língua inglesa estimula o desenvolvimento da fala e da escrita, proporcionando um ambiente de descontração para os educandos. A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança, permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, como o desenvolvimento do raciocínio da linguagem. O lúdico passa a ser um instrumento indispensável no ensino aprendizagem da língua inglesa baseando-se na ideia de que essas atividades lúdicas tornem a aula um atrativo indispensável e um imã em que os alunos absorvam conteúdo e vocabulário de forma mais eficiente.

A atividade lúdica cria está "zona de desenvolvimento próximo", um espaço que incita ao aluno a que supere suas possibilidades atuais e ponha em prática todos seus recursos inatos para superar a si mesmo, de modo que utilize e desenvolva a atenção, a reflexão, a memória, a concentração, a relação lógica, a agilidade e todos seus sentidos, além da confiança em si e em suas possibilidades, habilidades que não se ativam quando a proposta de aprendizagem implica somente na audição e repetição. (DIAS, 2015, p.4)

No aprendizado de outro idioma (inglês) é de suma importância que os sujeitos envolvidos nesse processo se comuniquem, uma vez que o conhecimento adquirido nas aulas não deve somente ser absorvido através do listening (habilidade auditiva) e writing (escrita), fazendo com que o aluno tenha uma participação passiva, mas tornando-o um sujeito ativo e suprindo as suas necessidades comunicativas, compartilhando o conhecimento através do reading (leitura) e principalmente do speaking (fala). As atividades lúdicas oferecem condições do educando vivenciar situações problemas, a partir do desenvolvimento de jogos que permitam ao aluno uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio, e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulam as reações efetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas. Além de sensibilizarem o aluno para a aprendizagem do sistema, transformam a travessia da escrita à fala em uma gostosa atividade.

E esta necessidade, autêntica e ime-

diata, produz-se porque no momento da atividade o aluno tem de valer-se dos recursos aprendidos na língua estrangeira para, principalmente realizar algo que lhe agrade e lhe divirta: já não é a necessidade de responder ao professor, à escola, aos pais, ou então de aprovar, reprovar ou qualquer outra coisa, senão uma genuína necessidade de comunicação. (DIAS, 2015, p. 3).

Porém, um dos grandes problemas enfrentados pelo professor na sala de aula, são a timidez, medo de implementar novas metodologia como jogos e atividades extras diferentes do cotidiano, além das limitações estruturais. O aluno, por sua vez, teme em pronunciar a língua estrangeira, e sentir-se constrangido com a reação dos colegas ao cometer erros de pronúncia. Assim, os jogos possibilitam que essas barreiras sejam ignoradas, banidas a fim de desinibir os alunos e os encorajando a tornarem-se mais participativos nas aulas de inglês, o que permite ao professor agir como o principal condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem do aluno.

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

Todavia, vale salientar que as atividades lúdicas são ferramentas que devem ser utilizadas para revisão de conteúdos e reforço do mesmo, assim, a proposta do professor não será vista de forma rotineira pelos alunos, de forma a deixar de contribuir para que seja uma atração aos alunos. Nesse aspecto, para que o sucesso de uma atividade lúdica seja alcançado, é importante que o professor saiba fazer um bom uso desse recurso didático, visando utilizar o conteúdo da disciplina dentro dos jogos de forma com que os alunos não percebam e visem apenas o divertimento participando dos jogos na sala de aula.

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

O jogo contribui para nossa formação como indivíduos, jogando exercitamos a nossa criatividade, procuramos soluções para problemas, trabalhamos os nossos reflexos, superamos os nossos limites, despertamos habilidades que outrora não sabíamos lidar. É através das experiências de êxito e fracasso que aprendemos e alcançamos os nossos objetivos dentro daquilo que nos for proposto na atividade e na vida, desta forma, o jogo está intrinsicamente ligado à aprendizagem.

Segundo Borba (2005), os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimento. A possibilidade de imaginar, de ultrapassar o já dado, de estabelecer novas relações, de inverter a ordem, de articular passado, presente e futuro potencializam nossas possibilidades de aprender sobre o mundo em que vivemos. Assim sendo, percebe-se que o lúdico em sala de aula, só tem a enriquecer tanto o trabalho do professor, quanto o aprendizado do aluno, e se for desenvolvido com responsabilidade traz resultados positivos para o ensino/aprendizagem. Por meio da brincadeira o educando envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando o estudante terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

3. MOTIVAÇÃO E APRENSIZAGEM ATRAVÉS LUDICIDADE

Segundo Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira. O professor, visto como principal ferramenta para que o aluno consiga ter motivação e aprendizagem, deve buscar atividades que possam envolver o aluno. De acordo com Freire (1997) a curiosidade que os alunos possuem é algo tão natural quanto a necessidade de beber água. Para que essa curiosidade possa se transformar num conhecimento é necessário que o professor de língua inglesa observe quando aplicar essa atividade. Quando se trata do ensino de língua inglesa o lúdico baseia-se no pressuposto de que a atividade de sala de aula pode ser mais competitiva e interessante e o aluno pode se tornar mais interessado em assimilar conteúdo e vocabulário.

Num ensino apontado como tradicional, o ensino aprendizagem é assimilado, pelo aluno, de forma fragmentada, o pro-

fessor tenta transmitir conhecimento, mas o aluno não consegue assimilá-lo. Desse modo, a atividade lúdica poderá propiciar motivação, instigar e até mesmo desafiar o aluno para o ensino-aprendizagem.

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

De uma maneira bem mais convidativa aos olhos do aluno, o lúdico funciona como um facilitador da aprendizagem e a sala de aula deve ter um ambiente prazeroso, não um ambiente de apenas cobranças e obrigações, tem que possibilitar ao aluno desenvolver as habilidades diversificadas. O professor tem a função de ser o facilitador do ensino e não uma barreira entre o aluno e o conhecimento.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS

Essa seção é dedicada a indicações de atividades lúdicas que possam ser aplicadas pelo professor de língua inglesa na sala de aula visando a maior interação entre os alunos e maior imersão dos mesmos dentro do conteúdo proposto. Essas atividades foram tiradas de sites especializados em ensino de língua inglesa – que visam abordar as aulas de forma lúdica e atrativa proporcionando aos alunos maior prazer no aprendizado do inglês.

Para alcançar os objetivos propostos, sugerimos as seguintes atividades lúdicas que vêm sendo desenvolvidas na Escola Estadual Senador Chagas Rodrigues da rede pública do estado do Piauí através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) por meio do qual, professores bolsistas, trabalhamos com turmas do ensino médio. As atividades visam utilizar métodos de ensino mais dinâmicos, resultando na maior participação dos alunos, aumento no desempenho daquela disciplina (inglês) e melhorando a prática docente nas escolas.

ATIVIDADE 1: Construção de sentenças em inglês com flash cards (Ensino fundamental ou Médio)

Instrução ao professor.

1. Explique de forma sucinta aos alunos a classificação por cores de cada card. Cada seção na formação estrutural da sentença será representada por uma cor, ex: Pronoun (yellow), verb (green), object (blue).

2. Passe a pronúncia de cada palavra representada nos cards juntamente aos alunos. Após isso, separe os alunos em duplas, trios ou grupos de quatro ou mais alunos, dependendo da quantidade de alunos na sala de aula.

3. Dando-se início ao jogo, peça aos alunos que montem sentenças nas formas afirmative, negative ou interrogative a partir das pelas expostas na mesa, de forma que seja organizada em rodadas.

Instrução ao aluno.

1. Os cards deverão estar posicionados de forma que corresponda a sentença (afirmative, negative ou interrogative) que o professor anunciou no início da rodada.

2. Cada sentença montada de forma correta corresponde a um ponto a equipe que a montou.

3. Todas as sentenças deverão ser lidas pelas equipes ao final de cada rodada.

Essa atividade proporciona aos alunos um maior prazer ao estudar a gramática da língua inglesa. Ao contrário da aula monótona ministrada pelo professor em sala de aula, essa dinâmica permite uma maior interação entre os alunos que estarão divididos em equipes e terão que trabalhar em conjunto para que juntos possam definir a forma correta de cada sentença trabalhada com os cards. Desta forma, qualquer conteúdo gramatical pode ser aplicado através dos cards, com uma explicação breve do assunto proposto, é claro. A leitura é trabalhada de forma que os alunos não fiquem presos a leituras extensas, entediadas de frases simples da língua inglesa. Esse jogo é ideal para revisão de vocabulário, pronúncia, aprendizado de tempos verbais e estruturação de sentenças.

ATIVIDADE 2: Jogo de adivinhar o desenho (Ensino fundamental ou Médio)

Instrução ao professor.

1. Selecione palavras em inglês (objetos, animais, etc) que serão desenhadas pelos alunos e coloque em um saco, caixa ou qualquer recipiente que possa servir como armazenamento para as palavras.

2. Para cada equipe, peça às equipes que selecionem um aluno que ficará responsável por desenhar no quadro.

3. Os alunos terão que adivinhar os desenhos através de palpites em inglês, a equipe que conseguir adivinhar o que o colega de time está desenhando em menos tempo, leva os pontos da rodada.

Instrução ao aluno.

1. O aluno responsável pelo desenho deve selecionar uma palavra do recipiente onde estarão armazenadas as palavras.

2. O aluno responsável pelo desenho não deverá de forma alguma dar dicas para os seus colegas de equipe, a sua função está limitada à apenas desenhar no quadro.

3. O aluno que concluir o desenho deverá selecionar outro aluno da sua equipe para assumir a sua posição.

Com essa dinâmica, os alunos podem trabalhar o vocabulário na língua inglesa e praticar a pronúncia ao palpitar nos desenhos esboçados no quadro. Aqui, a individualidade dá lugar ao trabalho coletivo, de forma que os alunos trabalhem os aspectos sociais interagindo e partilhando informações. A criatividade também tem destaque nessa atividade, uma vez que os desenhos feitos pelos alunos trazem características e impressões pessoais na percepção de cada aluno acerca da palavra selecionada que estará sendo representada através de seu desenho.

CONCLUSÃO

Jogos promovem a interação entre os alunos, desenvolvendo habilidades sociais essenciais, como comunicação, trabalho em equipe e respeito mútuo. O uso do lúdico na sala de aula proporciona ao professor um melhor aproveitamento de todas as habilidades dos seus alunos, fazendo com que eles se tornem o centro e principais atrações da aula, o que de fato são. O profissional da educação será visto pelos alunos como aquele que não está simplesmente ocupando um espaço em sala de aula para cumprir o seu papel, mas sim, que se preocupa com o desenvolvimento de cada aluno, de forma amigável ganhando a confiança de seus alunos através de dinâmicas objetivando sempre o aprendizado que os deixam mais livres na sala de aula, facilitando o ensino.

É de grande importância, que o professor saiba utilizar esse recurso. Engana-se aquele que pensa que o lúdico pode ser utilizado de qualquer forma. Para que haja um aprendizado significativo e resultados positivos nas atividades lúdicas, é preciso que se analise, estude e compreenda as reais necessidades da sua turma. Portanto, as atividades devem ser bem planejadas e aplicadas no momento certo, não fazendo com que os alunos se frustrem com ações longas e cansativas.

A partir da utilização das atividades lúdicas com as turmas da Escola Estadual Senador Chagas Rodrigues, pudemos perceber que os alunos passaram a participar mais das monitorias do Pibid, contribuindo mais com as aulas e interagindo entre si. Diante disso, foi constatado que a atividade lúdica como ferramenta pedagógica não só melhora o desempenho do professor dentre de sala de aula, mas também desperta nos alunos a curiosidade de aprender, redobra a atenção, incentiva a criatividade, tornando-os colaboradores e aprendizes mais felizes dentro daquele ambiente em que estão inseridos.

REFERÊNCIAS

BORBA, A.M. Culturas da Infância nos espaços- tempos do brincar: um estudo

com crianças de 4 a 6 anos em instituição pública de Ensino Infantil. Rio de Janeiro, Niterói. 2005.

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

ARANHA, Maria Lucia Arruda. Filosofia da educação. São Paulo: Moderna, 1996 – 2º Ed. p. 72-75.

BALDINOTTI, A. M. O lúdico e a língua inglesa. SEDUC – Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso, São José do Rio Claro, 2015.

DIAS, L.G; BATISTA, A. O. Aprendizagem significativa: o uso de atividades lúdicas como ferramenta de ensino. Cadernos Neolatinos, Rio de Janeiro, n.8, p. 1-14, 2015.

FERNÁNDEZ, S. Aprender como juego. Juegos para aprender español. In: CARABELA 41: Las Actividades Lúdicas en la enseñaza de ELE. Madrid: SGEL, 2000.

FREIRE, A. (1997). Contribuições teóricas de Lev Vygotsky (1896-1934). Disponível em: http://www.smec.salvador.ba.gov.br/site/index2.php. Acessado em 21/04/24.

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>Acessado em 21/04/24.

ROCHA, F. R. A ludicidade como método de ensino na língua inglesa. Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFAM, Manaus, v. 9, n. 2, p. 15-26, 2015.

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

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