A IMPORTÂNCIA DA MOTIVAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

WANDERLEY PELLICCI BIGHETTI

RESUMO
Este artigo tem por objetivo demonstrar a importância da motivação para o ensino da Língua Inglesa através de jogos e brincadeiras, inseridos nas aulas, propiciando um aprendizado descontraído e como se realiza o processo de aprendizagem inserido em um contexto diferenciado. Os estudantes normalmente não gostam de aprender na forma de decorar verbos, vocabulários e leitura de textos fora do contexto da vida do estudante. Quando ele se depara com uma brincadeira ou um jogo, o mesmo presta mais atenção pelo fato de querer ganhar. A brincadeira, para o aluno, não é aula. Quando explicado para o estudante que naquele dia haverá brincadeira, há uma atmosfera de alegria e alívios nos estudantes. O ambiente em sala de aula fica propício para o aprendizado. A vontade de querer ganhar de uma outra equipe, desperta nos estudantes um laço de união. Um aluno ajuda o outro para fazer com que a equipe vença. Na verdade, todos saem ganhando. Pode-se fazer brincadeira de bingo com verbos ou vocabulário. Jogos de videogame com o vocabulário em inglês para ensinar comandos.

PALAVRAS-CHAVE: motivação; aprendizado descontraído; lúdico

ABSTRACT
This article aims to demonstrate the importance of the motivation for English language teaching through games and joking, inserted in classes, providing relaxed learning and how the learning process inserted in a differentiated context is performed. Students usually do not like to learn in the way of learning by heart verbs, vocabularies and reading texts outside the context of the student's life. When he comes across a joke or a game, he pays more attention to the fact that he wants to win. The game, for the student, is not class. When explained to the student which that day there will be a joke, there is an atmosphere of joy and reliefs on students. The environment in the classroom is conducive to learning. The desire to want to win from another team, arouses in students a bond of union. One student helps the other to get the team win. In fact, everyone wins. You can play bingo joke with verbs or vocabulary. Videogame games with vocabulary in English to teach commands.

Keywords: Motivation; relaxed learning; ludic

INTRODUÇÃO

Hoje em dia, com a globalização, há necessidade de aprender uma língua estrangeira. Não podemos negar que as pessoas que sabem falar e escrever Inglês são vistas pela comunidade global com outros olhos, devido à exigência de compreender a importância de fatores internacionais no aspecto social. A fim de melhorar a aprendizagem de uma língua estrangeira, percebe-se que há necessidade de novas técnicas de ensino para aumentar a motivação dos alunos. Um dos maiores problemas encontrados no ensino da língua inglesa na sala de aula pelos professores, é motivar os alunos a aprender. A maioria dos alunos não gosta da forma que os materiais didáticos apresentam o idioma, visto que, a tecnologia disponível hoje, tais como: músicas, jogos e brincadeiras está cada vez mais presente na vida dos adolescentes. Utilizando estes recursos, as aulas ficam mais dinâmicas, aproximam-se mais da realidade e da vida cotidiana do aluno. Este é um fator essencial para motivar e despertar o desejo de aprender o idioma Inglês. A pesquisa mostra que é possível motivar os alunos a aprender inglês com esta didática.
Os alunos ficam mais motivados quando estão em um jogo, uma competição ou ouvindo música e este é um fator primordial no processo de ensino-aprendizagem. Este trabalho tem o objetivo de apresentar uma proposta de atividades aos professores com o objetivo de usar músicas, jogos e brincadeiras em sala de aula para promover o desenvolvimento da escrita, do entendimento, da fala e da leitura da Língua Inglesa de forma prazerosa.
Tem-se como objetivo nesta pesquisa de-

monstrar que através de músicas, vídeos e jogos, os alunos ficam mais motivados e preparados para aprender vocabulário, gramática, cultura e pronúncia de uma língua estrangeira. Aulas bem preparadas podem trazer resultados positivos surpreendentes, estimular todos os alunos ou a maioria a querer aprender a Língua e facilitar a vida dos alunos e professores no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa.

Sabemos que alguns alunos não possuem muita facilidade para o aprendizado da Língua Inglesa e demonstram desinteresse e falta de motivação nas aulas. A utilização de recursos de multimídia como instrumento de motivação no ensino da Língua Inglesa traz vários pontos positivos que merecem ser elencados: desperta o interesse dos alunos, reforça a fixação dos conteúdos gramaticais ou vocabulários específicos através da repetição ou dramatização, mantem contato com povos e culturas diferentes, aumenta o acesso a fontes de pesquisa como livros e internet, possibilita contato com pessoas de outros países e intensifica as chances de conseguir bons empregos no futuro. O acesso a material autêntico possibilita a comparação de pronúncias e estruturas gramaticais diferentes, aprimora o conhecimento cultural dos países que utilizam a Língua Inglesa, bem como estimula o aluno a pensar e comparar a língua materna com o inglês. As atividades de Listening (Escuta) , Reading (Leitura) , Writing (Escrita), Speaking (Fala) e Understanding (Entendimento) são executadas prazerosamente e tornam as aulas mais dinâmicas envolvendo todos os alunos, respeitando o processo de aprendizagem de cada um. O aluno pode acessar a internet de onde estiver e ouvir e cantar a música trabalhada em classe novamente facilitando a fixação da pronúncia, vocabulário e do conteúdo trabalhado. Uma aula dinâmica com jogos ou músicas é uma forma descontraída de aprender e desenvolver familiaridade com os sons e estruturas da Língua Inglesa. Justifica-se a utilização de tais técnicas com o objetivo de mostrar que através de aulas diferenciadas possamos ativar a motivação no aluno sendo esta a força matriz para o aprendizado.

PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Neste capítulo aborda-se a definição de motivação, entendendo que esta pode sofrer influência emocional, biológica e social, mostrando o porquê as pessoas agem de determinadas maneiras em situações diversas e como a inserção de músicas e jogos, em sala de aula, estimulam o aprendizado de forma lúdica.

Será detalhado como o professor pode utilizar-se deste conhecimento e em um processo de ensino-aprendizagem a seu favor. Haverá, inclusive, uma análise das abordagens de ensino de Línguas, com o objetivo de refletir se o uso da motivação foi empregado como estratégia de ensino.

O QUE É MOTIVAÇÃO?

Dentre as muitas teorias e hipóteses sobre motivação aquela que pode melhor se encaixar a este presente trabalho, é: motivação é um desejo que faz com que as pessoas atuem para alcançar seus objetivos. Lefrançois (2009, p.339) afirma:

A palavra latina que deu origem ao vocabulário motivação significa mover. Daí que motivação tem a ver com ação. Um motivo é a força consciente ou inconsciente que incita a pessoa a agir ou, algumas vezes, a não agir. Neste sentido, os motivos são causas, porque, como diz o dicionário, causas são os agentes ou as forças que produzem um efeito ou uma ação. Portanto, o estudo da motivação humana é um estudo dos agentes e das forças que causam o comportamento.

A motivação inclui fenômenos emocionais, biológicos e sociais. É um processo responsável por principiar, encaminhar e conservar comportamentos relacionados com a realização de objetivos. A motivação é a força principal que leva os indivíduos a buscarem prazer. Enquanto perdura a situação, perdura a motivação. Ao cessar a necessidade, termina a motivação. No mesmo momento, surge uma nova necessidade e, consequentemente, uma nova força motriz que estimula o indivíduo a buscar outra satisfação novamente. Instala-se assim um ciclo motivacional. Determinadas ações estão profundamente interligadas com as emoções humanas e estas com os motivos e a motivação.

Lefrançois (2009, p.339) afirma, “É importante perceber que os motivos e a motiva-

ção estão intimamente ligados às emoções. As emoções estão no centro das causas e razões da maioria das ações humanas."
O professor, cativando as emoções dos alunos, terá uma ferramenta importante a seu favor. O clima da aula será agradável e interessante, de modo a contribuir para a motivação dos alunos, e ambos possam alcançar o objetivo da aula prazerosamente. Os alunos tendem a repetir comportamentos dos próprios colegas de sala. Se um aluno começa a reclamar, que não quer copiar, que está cansado, o outro normalmente repete o mesmo comportamento. Quando o professor fala que haverá jogos, brincadeiras ou música na aula, dificilmente os alunos irão repelir o conteúdo. Se a maioria expressar com palavras ou gestos que querem participar da aula, a tendência é que a maioria da sala se envolva na atividade.

MOTIVAÇÃO PARA AULAS DE INGLÊS

Os professores de inglês necessitam estar conscientes dos tipos de abordagens existentes para prepararem bem suas aulas, com o objetivo de aumentar a curiosidade dos alunos, despertando a vontade de aprender. A utilização de jogos para aprender inglês é uma metodologia muito comum e traz leveza e descontração às aulas. As vantagens dessa estratégia vão ainda além disso: por meio de jogos, as turmas se tornam engajadas e mais interativas. Tem jeito mais legal de aprender do que se divertindo? Provavelmente não! E acredite: isso vale para todas as idades. Segundo Beebe (1985) "Os tipos de abordagem que irão envolver os alunos, despertam a sua curiosidade, e fazem com que lembrem o que eles estão aprendendo. " 3. Aulas bem preparadas envolvem os alunos, ativando inconscientemente uma ferramenta essencial ao aprendizado, a motivação.

Qualquer pessoa tem a capacidade de se desmotivar ou motivar através de um impulso interior, conhecida como motivação intrínseca ou automotivação. Segundo Lefrançois (2009, p.359), "(...) aquilo que satisfaz mais que uma necessidade passageira resulta em sentimento de orgulho e satisfação. Por outro lado, existe também a motivação extrínseca na qual é produzida por um fator externo em que a pessoa vive. "4 Para o autor os motivos extrínsecos são as recompensas externas que possibilitam a motivação, por exemplo, o elogio. Esta força externa influencia sua motivação. O aluno já vem para as aulas com a motivação pré-determinada, devido às experiências anteriores. Em conformidade com Crookes e Schimidt (1991, p.41) "(...) alunos trazem um nível pré-determinado de motivação para suas situações de aprendizado, baseados em suas razões intrínsecas e extrínsecas para quererem aprender uma nova língua.". A motivação pode ser alterada de acordo com suas novas experiências. Alunos com o desempenho abaixo do desejado em sala, podem facilmente mudar suas opiniões e passarem a superar suas expectativas e também a dos professores. Os autores acima afirmam ainda que "(...), o paradigma da pesquisa foi ampliado para incluir a forma que as motivações dos aprendizes se tornam evidentes e mudam ao longo do tempo em resposta a experiências que eles possuem. "

Experiências em sala de aula mostram claramente o que os autores acima alegam. O aluno com problemas na aula anterior inicia a próxima totalmente desmotivado e, por vários motivos, não se concentra e nem participa adequadamente das atividades. Percebe-se que quando há um estímulo, algo que o motiva a participar, uma dinâmica a qual sua participação será importante para o grupo, o aluno deixa seus problemas de lado e acaba se dedicando à aula. De acordo com Chabot (2005, p.48) "O ser humano é um ser fundamentalmente afetivo. " A abordagem de ensino proposta pelo professor faz o aluno se desviar de seus problemas pessoais e se motivar novamente. Este estará preparado a fazer parte do processo de ensino-aprendizagem. O autor citado acima argumenta que

(...) é fundamental desenvolver a inteligência emocional no intuito de otimizar todas as emoções que derivam da alegria, gerar comportamentos orientados para a aproximação e a motivação e obter, assim, uma série de benefícios em nossas escolas e salas de aula.

O Educador bem preparado é aquele que precisa entender muito bem as dificuldades

e o processo de ensino-aprendizagem. Através deste subsídio, o professor deve contribuir para que o conhecimento adquirido em sala de aula possa perdurar além dos muros da escola. De acordo com Williams e Burden (1997, p.5),

O educador de sucesso deve ser aquele que entende as complexidades do processo de ensino-aprendizagem e possa utilizar esse conhecimento para agir de forma que capacitem os alunos, tanto dentro e para além da situação de sala de aula. Há a necessidade de refletir sobre as principais abordagens de ensino de línguas, para verificar se a motivação faz parte desses métodos e se atingem seus objetivos no processo de ensino-aprendizagem. Conhecer bem as abordagens de ensino e saber utilizá-las torna o professor mais capacitado para ensinar, beneficiando os alunos dentro e fora da escola.

O APRENDIZADO EFETIVO DE INGLÊS ATRAVÉS DE MÚSICA E JOGOS

O processo de ensino-aprendizagem dá-se quando dois ou mais sistemas funcionais agem de forma interconectada. De acordo com Capovilla (2001, p.1) "Estudos na área neurocientífica, centrados no manejo do aluno em sala de aula, nos esclarece que o processo de aprendizagem ocorre quando dois ou mais sistemas funcionam de forma inter-relacionada". Desta maneira, conseguimos notar como é importante incorporar nas aulas de inglês as músicas, os jogos que envolvam movimento nas aulas e poder exercitar, ao mesmo tempo, mais de um sistema: visual, auditivo e também o sistema tátil como atividades lúdicas, esportivas. Trata-se de uma estratégia muito adotada em turmas do ensino infantil, especialmente quando os pequenos alunos ainda não foram alfabetizados. Nessa idade, a gente ainda não tem muita noção do que é estudar, então fica mais fácil assimilar qualquer tipo de conteúdo se estivermos brincando. Mas engana-se quem acredita que adolescentes e, até mesmo, adultos também não podem se beneficiar dessa metodologia.

Animar a aula com a utilização de jogos e a transformação do ato de estudar em uma brincadeira também é muito útil para os grandinhos. Através das atividades lúdicas, é possível fazer os estudantes relaxarem, tirarem a pressão de um dia laborioso ou estudos e também estimular a interação em uma sala de aula. Assim, fica mais fácil criar conexões e fixar o conteúdo trabalhado.

A utilização de dinâmicas apropriadas em um processo de ensino torna-o prazeroso e automaticamente promoverá mudanças na quantidade e qualidade destes pontos de conexões, desenvolvendo assim o funcionamento cerebral com resultados satisfatórios e eficazes de modo positivo e duradouro.

Capovilla (2001, p.14) completa postulando que,

(...) através de atividades prazerosas e desafiadoras o "disparo" entre as células neurais acontece mais facilmente: as sinapses fortalecem-se e as redes neurais são estabelecidas com mais rapidez. (Velocidade sináptica).

O professor tem como desafio, propiciar uma aula que possibilite o disparo desse gatilho, e que se utilize deste mecanismo facilitador no processo de ensino/aprendizagem. O método para desencadear o funcionamento cerebral baseia-se em incluir atividades lúdicas nas aulas tradicionais.

Aulas ricas com conteúdo audiovisual e dinâmicas divertidas fazem com que o aluno não seja um simples observador de seu próprio conhecimento e o deixa conectado a aula. A participação do aluno é constante nas atividades propostas pelo professor.

MÚSICA: ELEMENTO MOTIVADOR PARA O ENSINO DE INGLÊS

As habilidades linguísticas de ouvir, falar, ler e escrever são estudadas até hoje por diversos pesquisadores. Com estes estudos ficaram evidenciadas que as habilidades de ouvir, falar, ler e escrever nem sempre eram utilizadas no ensino de línguas em uma única aula. Notou-se que ao associar essas habilidades, os alunos memorizavam melhor os conceitos de cada uma delas. Costa (2008, p.33) afirma "(...), para aprender LE é necessário prestar um pouco mais de atenção as quatro habilidades linguísticas e descobrir suas diferenças e suas semelhanças.". Os alunos percebem com mais facilidade as ca-

racterísticas das habilidades quando trabalhadas juntas. Brown (1994) menciona que,
A observação seguinte suporta o uso de técnicas que envolvem integração: 1 – Produção e recepção são simplesmente dois lados de uma moeda. 2 – Integração quer dizer mandar e receber mensagens.
A música contribui para desenvolver a habilidade de compreensão oral de maneira interativa com as outras habilidades, de forma prazerosa e motivadora para os alunos nas aulas de língua inglesa. A música mexe com as emoções e isto é um fator essencial para o aprendizado. De acordo com Chabot (2005, p.55),

(...), é fundamental desenvolver a inteligência emocional no intuito de otimizar todas as emoções que derivam da alegria, gerar comportamentos orientados para a aproximação e a motivação e obter, assim, uma série de benefícios em nossas escolas e salas de aula.

Aprende-se melhor quando os temas trabalhados em classe estimulam as emoções dos alunos, despertando seu interesse no conteúdo ensinado. Neste sentido, a música pode ser um recurso importante e de grande utilidade na sala de aula, como postula Cristóvão (2007, p.66)
As músicas são exemplo de uma linguagem autêntica, memorável e rítmica. [...] a) as músicas são exemplos acessíveis de inglês oral; b) as rimas permitem aos alunos exercícios de identificação de sons similares; c) a atmosfera agradável que a musicalidade traz faz com que o aluno se sinta mais à vontade com o trabalho de pronúncia; d) a identificação das sílabas fortes e fracas ajuda na pronúncia da língua.
A música colabora para o envolvimento dos alunos com atividades na língua-alvo, influenciando positivamente na motivação. O ritmo e a sonoridade cativam os ouvintes, abrindo uma oportunidade para efetivo aprendizado.

JOGOS: ELEMENTOS MOTIVADORES PARA ENSINO DE INGLÊS

A palavra “lúdico” vem do latim “ludus” e significa brincar. Neste sentido estão incluídos os jogos, vídeos, músicas, brinquedos e divertimentos e é pertinente também, ao comportamento daquele que joga, brinca e se diverte. Por outro lado, a função educativa do jogo, permite a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e seu entendimento de mundo.

Com esse pensamento Antunes (1998, p.36) postula que “(...), o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem”. Sem dúvida, o jogo desperta o interesse nos alunos e é uma ferramenta importante para o professor em sala. Ainda de acordo o mesmo autor,

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.
Os jogos passam a ser um recurso importante na didática do ensino de línguas. Utilizar-se deste recurso pedagógico, conduz o aluno a novas descobertas e desbloqueia resistências por parte do aprendiz.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) trazem como pressuposto o reconhecimento do papel das atividades lúdicas com relação aos jogos:

[...] finalmente, um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, quer gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (PCN, 2000, 48-49)

A importância dos jogos como meio de provocar nos alunos o interesse e o prazer em aprender, se destaca como parte da cultura escolar. Os PCN apoiam totalmente a utilização de jogos em sala de aula, desde que utilizados de forma dirigida ao conteúdo a ser desenvolvido pelo professor.

O lúdico se faz presente e adiciona um elemento indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. O brincar é a ludicidade do aprender.

Os vídeos também entram nesta parte do lúdico. De acordo com Potter (2012, p.9),

(...), sabemos como é importante motivar nossos alunos de LE. Os vídeos ativam as emoções dos alunos, criam ambientes diferentes de acordo com o filme, engajam-nos em atividades prazerosas e, acima de tudo, tem um resultado positivo na aprendizagem.

Desta forma, podemos ir além do ensino de estruturas gramaticais não contextualizadas. Temos a obrigação de envolver nossos alunos e expô-los a gêneros diferenciados, que estão em nosso dia-a-dia, inserindo esta realidade na sala de aula.

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE MOTIVAÇÃO PARA APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA

A ludicidade não pode ser vista apenas como uma diversão. Ela é necessária para o ser humano em qualquer idade. O progresso do aspecto lúdico ajuda na aprendizagem, no crescimento pessoal, social e cultural, estimula uma boa saúde do intelecto, melhora os processos de socialização, comunicação, expressão e edificação do conhecimento. A aprendizagem do idioma precisa ser mais próxima possível da realidade dos estudantes, como postulado nos PCN (1998):

No que se refere aos conhecimentos que o aluno tem de adquirir em relação à língua estrangeira, ele irá se apoiar nos conhecimentos correspondentes que tem e nos usos que faz deles como usuário de sua língua materna em textos orais e escritos. Essa estratégia de correlacionar os conhecimentos novos da língua estrangeira e os conhecimentos que já possui de sua língua materna é uma parte importante do processo de ensinar e aprender a Língua Estrangeira. (1998, p.32)

Tem-se a convicção que as atividades lúdicas exercem poder sobre o aluno. Simplificam tanto o progresso de sua personalidade, quanto o desenvolvimento de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. A ludicidade influencia crianças, adolescentes e adultos os quais amam aprender algo novo, ao mesmo tempo em que se distraem.

Para Paiva (2007, p.182) "(...) o ensino de gramática pode, também, ser algo lúdico. Podemos fazer uso de jogos para trabalhar alguns pontos gramaticais com os alunos em sala de aula. " Ao incluir músicas e jogos nas aulas, as atividades se tornam instrumentos aliados na aquisição da língua inglesa.

Sugestões de brincadeiras com jogos e vídeos para ensinar e revisar o vocabulário, fixar regras gramaticais de forma divertida podem ser usadas, como por exemplo: bingos, cartões, jogos de memória, vídeos, dominó, "encontre alguém que", jogos de perguntas, palavras cruzadas. Estas atividades reforçam a língua alvo, relaxam e divertem os alunos. Se os alunos sabem que na aula haverá a aplicação de jogos ou músicas como parte da atividade, ficarão atentos, motivados e propícios a uma excelente performance linguística durante a aula. É importante destacar que as atividades propostas não tem apenas o objetivo de diversão e entretenimento, mas também de produzirem a utilização efetiva da língua-alvo estudada. Sousa (2000) ressalta que "(...) o pensamento utópico tem um duplo objetivo: reinventar mapas de emancipação social e subjetividades com capacidade e vontade de os usar". Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha enfoque principal, pois a interação afetiva colabora mais a entender e transformar os aprendizes do que um raciocínio magnífico, repassado mecanicamente.

Este conceito ganha apreciadores ao utilizar as atividades lúdicas no processo do desenvolvimento humano. Uma importante consideração nesta tendência é que a atividade lúdica apresenta dois elementos-chave: as regras e o imaginário. O faz de conta e as regras estão presentes. O que altera é a intensidade e a maneira como elas são apresentadas: no jogo simbólico, o que prevalece é a situação imaginária, porém as regras estão presentes, mas de forma implícita; no jogo de regras, o imaginário está presente, mas de forma latente.

CONCLUSÃO

Chega-se à conclusão de que a relação, o envolvimento, a força de vontade no entendimento do significado, o clima de entusiasmo e de negociação entre os aprendizes e o professor, viabilizados pelas atividades diferenciadas com jogos, integram fatores fun-

damentais na evolução do conhecimento e no desempenho dos alunos.

A importância dos jogos como meio de provocar nos alunos o interesse e o prazer em aprender, se destaca como parte da cultura escolar. Os PCN apoiam totalmente a utilização de jogos em sala de aula, desde que utilizados de forma dirigida ao conteúdo a ser desenvolvido pelo professor.

O lúdico se faz presente e adiciona um elemento indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. O brincar é a ludicidade do aprender. Desta forma, podemos ir além do ensino de estruturas gramaticais não contextualizadas. Temos a obrigação de envolver nossos alunos e expô-los a gêneros diferenciados, que estão em nosso dia-a-dia, inserindo esta realidade na sala de aula. Os professores que souberem utilizar estes recursos, perceberão os benefícios nas aulas.

A ludicidade não pode ser vista apenas como uma diversão. Ela é necessária para o ser humano em qualquer idade. O progresso do aspecto lúdico ajuda na aprendizagem, no crescimento pessoal, social e cultural, estimula uma boa saúde do intelecto, melhora os processos de socialização, comunicação, expressão e edificação do conhecimento.

Tem-se a convicção que as atividades lúdicas exercem poder sobre o aluno. Simplificam tanto o progresso de sua personalidade, quanto o desenvolvimento de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. A ludicidade influencia crianças, adolescentes e adultos os quais amam aprender algo novo, ao mesmo tempo em que se distraem.

Ao incluir músicas e jogos nas aulas, as atividades se tornam instrumentos aliados na aquisição da língua inglesa. Sugestões de brincadeiras com jogos e vídeos para ensinar e revisar o vocabulário, fixar regras gramaticais de forma divertida podem ser usadas, como por exemplo: bingos, cartões, jogos de memória, vídeos, dominó, "encontre alguém que", jogos de perguntas, palavras cruzadas. Estas atividades reforçam a língua alvo, relaxam e divertem os alunos. Se os alunos sabem que na aula haverá a aplicação de jogos ou músicas como parte da atividade, ficarão atentos, motivados e propícios a uma excelente performance linguística durante a aula. É importante destacar que as atividades propostas não tem apenas o objetivo de diversão e entretenimento, mas também de produzirem a utilização efetiva da língua-alvo estudada.

Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha enfoque principal, pois a interação afetiva colabora mais a entender e transformar os aprendizes do que um raciocínio magnífico, repassado mecanicamente.

Este conceito ganha apreciadores ao utilizar as atividades lúdicas no processo do desenvolvimento humano. Uma importante consideração nesta tendência é que a atividade lúdica apresenta dois elementos-chave: as regras e o imaginário. O faz de conta e as regras estão presentes. O que altera é a intensidade e a maneira como elas são apresentadas: no jogo simbólico, o que prevalece é a situação imaginária, porém as regras estão presentes, mas de forma implícita; no jogo de regras, o imaginário está presente, mas de forma latente.

Nas aulas de inglês, o professor (a) pode intercalar ou adaptar o conteúdo do livro didático com atividades lúdicas para verificar o aprendizado através de um "Quiz" (Jogo de perguntas e respostas) sobre determinada parte gramatical, ou, fazer uma atividade de "Listening" (escuta) com música trabalhando verbos ou vocabulários já ensinados. Pode-se trabalhar com "Cards" (cartões) estimulando os alunos a responderem perguntas diretas como: Sim, eu gosto. (Yes, I do.) / (No, I don't.) O aluno tem que se sentir parte integrante da aula e não apenas ouvinte. Quando o estudante participa ativamente da aula, o conteúdo ensinado tem significado e motivo para ser assimilado.

Neste artigo concluo que as atividades lúdicas como jogos, músicas e brincadeiras nas salas de aula podem muito motivar os alunos e consequentemente favorecer ao aprendizado nas aulas de Língua Inglesa e também de diversos conteúdos em diversas disciplinas, tornando prazeroso o ato de ensinar e de aprender. Para o estudante deixa de ser uma aula tradicional (normalmente chata, com cópias de textos, atividades ou exercícios). O mesmo sai da rotina estudantil e passa a se sentir mais próximo de seus momentos de prazer como se estivesse em casa ou com os colegas, tornando esta situ-

ação apropriada para o aprendizado e assimilação de vocabulários ou de conteúdos ensinados implicitamente ou não.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BEEBE, L. Input: choosing the right stuff. In: GASS, S.; MADDEN, C. (Eds.). Input in Second Language Acquisition. New York: Newbury House, 1985.

ROWN, Douglas H. A "methodical" history of language teaching. In: Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994.

CAPOVILLA, F. C. Neurociência e ensino: fundamentos para a prática pedagógica. São Paulo: Editora Brasileira de Publicação Científica, 2001.

COSTA, Clarice N. F. A música como instrumento didático no ensino de Língua Inglesa: uma tentativa de integração das habilidades linguísticas. São Paulo: Ed. Ex Libris, 2008.

CRISTOVÃO, V. L. L. Modelos didáticos de gênero: uma abordagem para o ensino de língua estrangeira. Londrina: UEL, 2007.

CROOKES, G.; SCHMIDT, R. W. Motivation: Reopening the research agenda. Language Learning, v. 41, n. 4, p. 469-512, 1991.

CHABOT, Daniel; CHABOT, Michel. Pedagogia emocional: sentir para aprender: como incorporar a inteligência emocional às suas estratégias de ensino. São Paulo: Sá, 2005.

LEFRANÇOIS, G. R. Theories of human learning: what the professor said. 6. ed. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning, 2009.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira (org.). Práticas de ensino e aprendizagem de inglês em foco na autonomia. Campinas: Pontes Editores, 2. ed., 2007.

POTTER, L. E.; LEDERMAN, L. Atividade de vídeo: para o ensino de inglês. Barueri, SP: Disal, 2012. Coleção Estratégias.

SOUSA SANTOS, Boaventura de. Reinventar a democracia. Lisboa: Gradiva Publicações, 2000.

WILLIAMS, M.; BURDEN, R. An introduction to education psychology: behaviorism and cognitive psychology. In: Psychology for language teachers. Great Britain: Cambridge University Press, 1997.