

DOI: 10.46943/IX.CONEDU.2023.GT15.005

LÚDICO: UM IMPORTANTE ALIADO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA PARA 9º ANO

FERNANDA VIANA DE CASTRO ALBUQUERQUE

Doutoranda do Curso de Ciências da Linguagem da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, Professora de Língua Portuguesa do IFPI campus Paulista; fernanda.2020800057@unicap.br;

ROSSANA REGINA GUIMARÃES RAMOS HENZ

Pós-doutora pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP), rossana.henz@unicap.br

RESUMO

A falta de interesse dos alunos pelos conteúdos e atividades de sala de aula na disciplina de Língua Inglesa tem sido um assunto recorrente em muitas pesquisas acadêmicas. Diante desse cenário, muitos professores de Língua Inglesa buscam estratégias didáticas para minimizar esse problema. Uma delas é o uso do lúdico como um grande aliado nesse embate que tanto preocupa educadores de todo país. Assim, esta pesquisa teve por objetivo discutir a importância do lúdico no ensino da Língua Inglesa no 9º ano, bem como analisar de que maneira o lúdico é adotado pelo professor de Inglês como estratégia didática, além de verificar a frequência com que as atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula e como elas contribuem na aprendizagem dos conteúdos de Inglês, por fim conhecer o nível de importância que tais conteúdos têm para os alunos, de modo que eles relatem uma situação em que a aprendizagem tornou-se mais fácil e prática devido ao uso do lúdico. A base teórica é composta por estudos que tratam do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, de pesquisadores como: Nunes (2004), Sacchetto (2011), Kishimoto (2011), dentre outros. A coleta de dados ocorreu por meio de um questionário aplicado aos discentes e uma entrevista com a professora da referida turma. Os dados coletados foram analisados por meio de gráficos e discutidos com base no referencial teórico que envolve esta pesquisa. Como resultado pode-se constatar que o uso de atividades lúdicas é uma importante ferramenta didática no ensino da Língua Inglesa, que facilita a aprendizagem dos conteúdos por ser dinâmica e motivante, tornando-se significativa para alunos do 9º ano.

Palavras-chave: Língua Inglesa, Atividades Lúdicas, 9º ano.

INTRODUÇÃO

A discussão a respeito do lúdico não é algo novo, mas ao longo dos anos tem ganhado importância no cenário acadêmico e educacional. Considerado como parte integrante do mundo infantojuvenil na vida de qualquer pessoa, o lúdico é um assunto que por mais que seja conhecido não perde sua essência e validade por contribuir para que a aprendizagem dos conteúdos ocorra de modo dinâmico e prático. Palavra de origem latina *ludos* que se refere a toda atividade ligada a brinquedos, jogos e divertimento como forma de recreação, o olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como uma simples diversão, mas, de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem pelos quais os alunos vivenciam ao longo dos anos escolares.

Diante do exposto, este trabalho de pesquisa discute a importância do lúdico no ensino da Língua Inglesa para o 9º ano do Ensino Fundamental II. Ao longo da nossa docência um dos assuntos mais abordados em conversas com outros professores de linguagens era a respeito do lúdico, assim esta temática sempre nos interessou. Durante a observação de algumas aulas de Inglês em uma determinada escola pública estadual da cidade de Petrolina-PE tivemos a oportunidade de desenvolver nossa pesquisa. Notamos que diferentes metodologias foram utilizadas pelos professores de Inglês de modo que a ludicidade era pouco explorada, o que dificultava na aprendizagem dos alunos e, conseqüentemente, no desinteresse pela aula. Diante dessa realidade surgiram alguns questionamentos: Com que frequência os professores utilizam atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa? Até que ponto o lúdico pode contribuir para o aprendizado da Língua Inglesa? De que maneira o lúdico pode despertar o interesse pelas aulas de Inglês?

A fim de buscar respostas a tais questionamentos este estudo objetivou analisar de que maneira o lúdico era adotado pelo professor de Inglês como estratégia didática, além de verificar a frequência com que as atividades lúdicas eram desenvolvidas em sala de aula e como elas contribuíam na aprendizagem dos conteúdos de Inglês. Por fim, conhecer o nível de importância que tais atividades têm para os alunos, de modo que eles relataram uma situação em que a aprendizagem se tornou mais fácil e prática, quando o professor utilizou atividades lúdicas no ensino da Língua Inglesa.

Para desenvolver esta pesquisa de campo uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública estadual de Petrolina – PE foi escolhida

para que pudéssemos aplicar questionários aos alunos, observar algumas aulas e também conhecer os métodos utilizados pelo professor nas aulas de Inglês. Os resultados obtidos revelam que o lúdico é uma valiosa ferramenta didática no ensino da Língua Inglesa, pois promove uma aprendizagem consciente em que o aluno não memoriza o conteúdo para a prova, mas aprenda para a vida.

METODOLOGIA

A realização deste trabalho transcorreu-se em uma escola da Rede Pública Estadual localizada na zona urbana da cidade de Petrolina-PE. Esta escola funciona nos turnos matutino, vespertino e noturno, oferece o Ensino Fundamental II e o Ensino Médio, equipe pedagógica, 12 (doze) docentes e 300 (trezentos alunos matriculados) distribuídos em 10 turmas. Das três turmas do 9ºano, apenas uma participou desta pesquisa, por acreditarmos que um determinado contingente de alunos é suficiente para realizar as análises e detectar os resultados esperados.

Neste trabalho utilizou-se a pesquisa qualitativa que vai desde a leitura detalhada das informações obtidas com os questionários até o contraponto entre as hipóteses formuladas e os resultados encontrados. Concordando com essa ideia, (RICHARDSON, 2008, p. 243) afirma que: “deve-se fazer uma primeira leitura para organizar as ideias incluídas para, posteriormente, analisar os elementos e as regras que as determinam”.

Como técnicas de recolha de dados utilizou-se o inquérito por questionário. A escolha do inquérito por questionário semiestruturado deveu-se ao fato de ser o meio mais rápido e eficaz de obter informação numa amostra de 10 (dez) alunos do 9ºano do Ensino Fundamental II. Na formulação das questões dos inquéritos por questionário, foram tomados em consideração alguns aspetos salientados por Hill & Hill (2000), a clareza e a não ambiguidade das questões de modo a serem compreensíveis pelos inquiridos, a abrangência de todos os aspetos a questionar perguntas para medir cada uma das variáveis e a escolha por perguntas fechadas, pois permitiu a análise estatística dos dados de maneira mais perceptível por meio de um questionário estruturado. Adotou-se também nesta pesquisa o método da entrevista com a docente participante. Compreendemos que a entrevista é um instrumento valioso para a investigação qualitativa, permitindo que o pesquisador obtenha material minucioso e profundo sobre uma questão de estudo, no nosso caso trabalhamos com o tema a respeito da importância do lúdico no ensino da

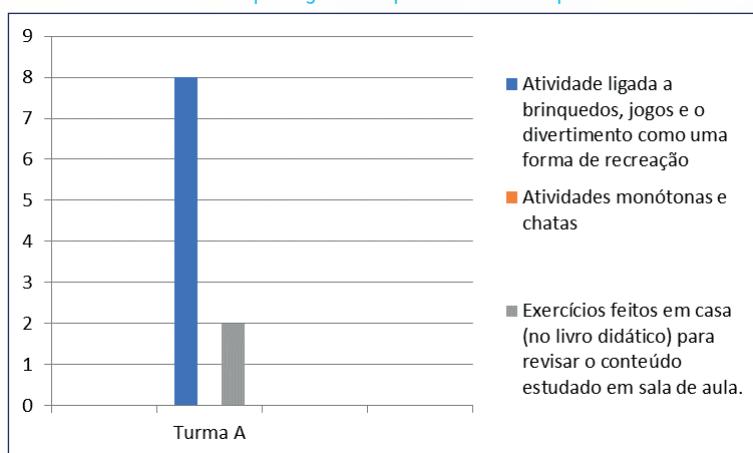
Língua Inglesa. No tocante aos objetivos que podem atingir, as entrevistas e os grupos focais conforme estudos de Barbour (2009), se diferenciam pela maneira através do qual os significados são construídos. Por fim realizamos uma pesquisa bibliográfica a fim de conhecer melhor o tema, dar embasamento teórico, e ainda confiabilidade ao assunto abordado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

REFERENTE AOS DISCENTES

Para esta etapa da nossa pesquisa, aplicamos um questionário semiestruturado com dez (10) alunos de uma turma do 9ºano. Nosso instrumento de coleta de dados caracterizou-se por questões objetivas em que o entrevistado escolheria apenas uma alternativa como resposta àquele questionamento e apenas uma questão subjetiva para que o aluno relatasse uma situação em que o uso de determinada atividade lúdica foi uma experiência exitosa para ele. A seguir serão apresentados gráficos elaborados a partir das respostas obtidas nos questionários.

Gráfico 1 – O que significa a palavra “Lúdico” para você?



Tendo em vista que neste questionamento o entrevistado poderia expressar sua resposta em apenas uma opção, de um universo de três respostas, relacionado quanto ao significado da palavra “Lúdico”, a opção (atividade ligada a brinquedos, jogos e o divertimento como uma forma de recreação) apresentou-se como a mais compreendida pelos alunos chegando a ser escolhida por 08 (oito) deles.

Observamos que apenas 2 (dois) alunos responderam que as atividades lúdicas correspondem aos exercícios feitos em casa para revisar o conteúdo em sala de aula. Compreendemos que por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada. Alinhados a essa ideia, os estudos de Sant'anna e Nascimento esclarecem que:

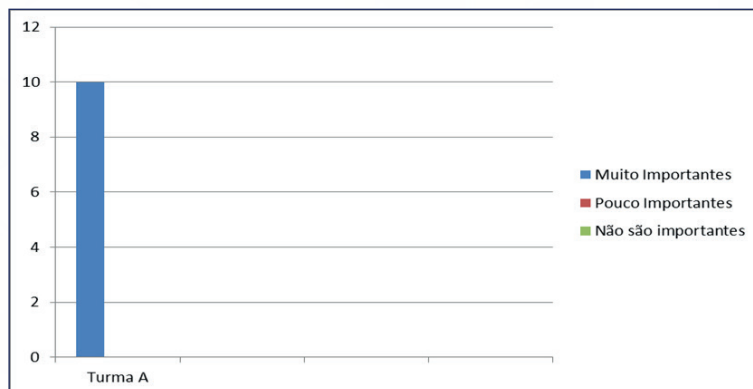
Há indícios de que desde muito tempo, o ato de brincar é desenvolvido pela família das crianças, inclusive, quando os mais velhos ensinavam seus ofícios para elas. Geralmente, esses momentos eram períodos prazerosos e envolventes, tantos para os mestres quanto para os aprendizes. Desta forma, atividades divertidas com intuito de promover a aprendizagem, aparecem como instrumentos de caráter educativo desde a antiguidade (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011 p. 20).

É necessário compreender que a ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, ou seja, a brincadeira com o propósito de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico primordial. Desse modo, a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. "O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Não há divisão" (LUCKESI, 2000, p. 2).

Observa-se que o aluno sabe que as atividades desenvolvidas na aula são lúdicas por terem esse caráter de divertimento e descontração, não esquecendo o valor educacional intrínseco nas atividades. Desse modo, várias são as razões que levam os educadores a empregarem as atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

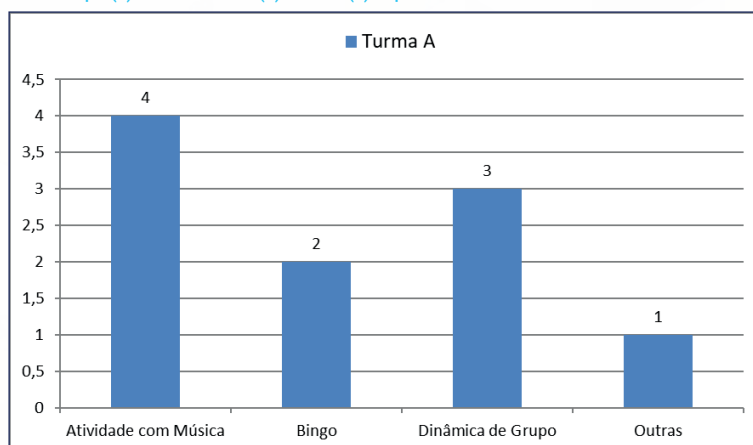
E é por apresentar esse caráter de prazer e espontaneidade que o aluno conceitua as atividades que para ele são prazerosas como lúdicas. Isso nos faz compreender que o aluno é consciente daquilo que faz em sala de aula, de modo que é capaz de julgar essas atividades como importantes, como atesta o gráfico abaixo:

Gráfico 2 – Qual o nível de importância que estas atividades lúdicas têm para você?



Foi unanime a resposta para esta pergunta a respeito da importância que as atividades lúdicas têm para os alunos, isso comprova o quanto tais atividades são significativas para eles. De acordo com Rolin, et al (2008, p.177) o lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. Sendo assim, a participação dos alunos na realização das atividades lúdicas torna-se indispensável. Pois, somente por meio da referida participação e interação nesse tipo de atividade, é possível enfrentar as dificuldades do processo de ensino aprendizagem. Quando interrogados sobre os tipos de atividades lúdicas que a professora costuma utilizar nas aulas de inglês os alunos responderam que:

Gráfico 3 – Que tipo(s) de atividade(s) lúdica(s) a professora costuma utilizar nas aulas de Inglês?

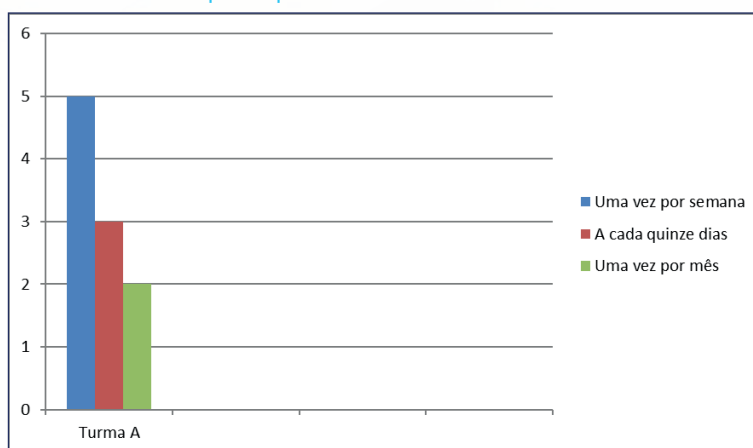


Observamos que as atividades lúdicas aplicadas nas aulas de inglês são variáveis. Dos dez alunos participantes, 04 (quatro) apontaram músicas, 03 (três) responderam dinâmica de grupo, 02 (dois) citaram o bingo e apenas 1 (um) respondeu outras atividades.

É importante salientar que todas essas atividades têm sua importância e objetivo específico a depender do conteúdo ministrado. No entanto, trabalhar em grupo com os alunos do Ensino Fundamental, como os do 9º ano por exemplo, é essencial, pois este tipo de atividade contribui para que o aluno nesta faixa etária interaja da melhor maneira possível com seus colegas de classe. Este tipo de interação visa uma excelente integração entre os alunos, Rago (2009) ressalta que este tipo de dinâmica favorece para os avanços cognitivos e psicomotores que as crianças obtêm, sendo trabalhado em um contexto grupal, ampliando o seu aprendizado para as questões afetivas e as relações sociais.

Outro questionamento proposto foi sobre a frequência com que as atividades lúdicas são desenvolvidas. O gráfico abaixo revela os seguintes dados:

Gráfico 4 – Com que frequência essas atividades lúdicas são utilizadas?



Quando são bem trabalhadas em sala de aula pelos professores as atividades lúdicas tornam-se prazerosas e os alunos não se cansam ao mesmo tempo em que aprendem, e se desenvolvem com mais facilidade. Segundo Cardia (2011) é a partir do lúdico que se criam espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real. Ao observar o gráfico notamos que 05 (cinco) alunos responderam que as atividades são trabalhadas uma vez por semana, 03 (três) responderam que as atividades são aplicadas a cada

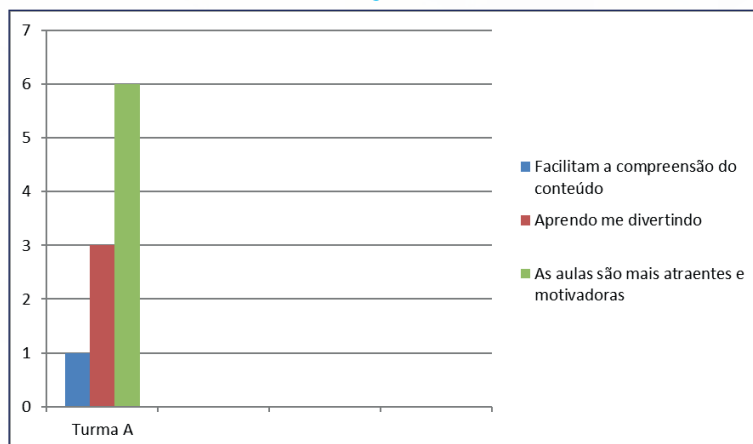
quinze dias. Sabe-se da importância das atividades lúdicas em sala de aula, sendo assim a frequência com que são realizadas torna-se fundamental para o processo de ensino-aprendizagem. Ainda no mesmo gráfico, notou-se que apenas (02) dois dos entrevistados responderam que as atividades lúdicas são desenvolvidas uma vez por mês, sendo considerada uma porcentagem muito baixa. Contudo, as atividades lúdicas escolares são desenvolvidas com mais frequência semanalmente.

Corroborando com os dados acima exposto, observa-se que o jogo pode ser considerado um mecanismo de subjetividade para as crianças. “Não há pensamento sobre jogo em Freud, nem o haverá, até que o jogo se torna, com Melanie Klein, meio de cura analítica de crianças” (BROUGERE, 1998, p. 90). Para Rizzi e Haydt (1998) é jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora, o sentido da competição salutar e da colaboração consciente e espontânea. Reafirma a importância de oferecer aos professores uma visão diferenciada do valor da atividade lúdica no desenvolvimento e educação da criança e do jovem juntamente com subsídios teóricos que cooperem para o trabalho docente, com sugestões práticas de planejamento e execução das atividades diárias na sala de aula. A esse respeito, Lopes afirma que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p.110).

Por meio das atividades lúdicas a criança passa a conhecer melhor a si mesmo, desenvolve mais seu potencial de raciocínio lógico, além de conseguir interagir com aqueles que estão ao seu redor. Assim, os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (FIALHO, 2010). Por fim, ao serem questionados sobre em que aspectos as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem, os entrevistados apresentaram as seguintes informações:

Gráfico 5 – Em que aspecto as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem dos conteúdos de Inglês?



Sabendo-se que as atividades lúdicas são importantes para o ensino aprendizagem do aluno, uma vez que é a partir de jogos e brincadeiras que eles se desenvolvem com mais facilidade. A criança nasce com potencial para aprender, contudo o aprendizado só ocorrerá em função das experiências (SACCHETTO, et al, 2011, p. 30). Ao analisar o gráfico observou-se que 06 (seis) entrevistados responderam que por meio das atividades lúdicas as aulas se tornam mais atraentes e motivadoras, 03 (três) deles afirmaram que aprendem se divertindo e apenas 01 (um) afirmou que as atividades facilitam na compreensão do conteúdo. Diante dessas informações é possível concluir que, quando as aulas são atraentes e motivadoras, os alunos aprendem a Língua Inglesa com mais facilidade, pois se sentem estimulados para participarem das atividades propostas. É nesse panorama de construção de conhecimento e interação social que as atividades lúdicas podem ser consideradas como elementos facilitadores. A esse respeito, Nunes explica-nos que:

Quando o inglês é apresentado como diversão, as crianças passam a ser estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração. Através de trabalhos lúdicos, a criança passa a ter uma finalidade em seu aprendizado. Conseqüentemente, caberá ao professor dar uma melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado (NUNES, 2004, p.34).

Para o aluno é prazeroso aprender os conteúdos de Inglês de um modo mais atraente. Quando isso ocorre, conseqüentemente a aprendizagem torna-se mais significativa, pois o professor ao utilizar o lúdico, enquanto ferramenta didática impõe limites e regras, para que a criança cresça aprendendo e respeitando os outros. Conforme os estudos de Kaam e Rubio (2013), cada jogo tem seus objetivos e características próprias e cabe ao educador observar qual jogo deverá aplicar naquele grupo para obter um melhor resultado, de acordo com as dificuldades apresentadas naquele momento educativo.

É por meio da motivação perseverante que o aluno reúne forças na vontade de aprender para um determinado fim. E o jogo por sua vez, é uma ferramenta poderosa na estimulação do raciocínio do aluno, bem como do seu desenvolvimento cognitivo. O brincar propicia a imaginação e a criatividade do aluno no desenvolvimento de uma aprendizagem efetiva. A esse respeito Kishimoto esclarece que:

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 2011, p.37)

No âmbito educacional, (KISHIMOTO, 1994, p.15) afirma que alguns teóricos "assinalam a importância do jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança, desde que respeitadas as características da atividade lúdica". No contexto escolar o uso do jogo é essencial, pois permite o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes. Para (LACRUZ, 2004, p.95) "a aplicação do jogo pode ocasionar um aumento do conhecimento uma vez que possibilita a aquisição de novas informações trazidas pelo jogo. Além disso, essas novas informações podem se integrar a conhecimentos anteriormente adquiridos, favorecendo a aprendizagem".

Quanto à associação do jogo à educação, Kishimoto (2003) ressalta que os educadores que procuram trabalhar com jogos ainda apresentam diversas dúvidas, tais como: se há diferença entre o jogo e o material pedagógico, se o jogo educativo utilizado em sala é realmente jogo e se o jogo tem um fim em si mesmo ou é um meio para alcançar objetivos. Por fim, para finalizar a coleta de dados solicitamos que os alunos relatassem a seguinte experiência: "*Conte uma situação em que o*

professor de Língua Inglesa explicou um determinado conteúdo utilizando atividades lúdicas (como jogos, por exemplo) e que para você a aprendizagem daquele conteúdo tornou-se mais fácil e significativa”.

Dentre as respostas obtidas, selecionamos as 05 (cinco) mais interessantes para nossas análises. A fim de preservar a identidade dos participantes, nomeamos cada um com letras alfabéticas, conforme a transcrição abaixo:

- Aluno A: “Para mim foi uma tradução de uma música que todos da turma estava sem motivação para traduzir e aí a professora começou a cantar a letra da música, então isso chamou a atenção e deu um entusiasmo para fazer a atividade”;
- Aluno B: “Em uma, professora ficou falando do aniversário do cachorro dela, só que em inglês, e eu aprendi muito e me diverti também”;
- Aluno C: “As atividades com músicas e bingos foram as mais interessantes, porque pude compreender melhor tanto a pronúncia como a escrita das palavras. Sempre tive algumas dúvidas a esse respeito, mas percebi que aprendi mais com estas atividades que a professora fez”;
- Aluno D: “Foi maravilhoso no dia que ela dividiu a turma em equipes e brincou de jogos com a gente”;
- Aluno E: “Uma atividade com bingo e atividades com músicas internacionais facilitaram meu aprendizado”.

Diante do exposto observamos que os alunos vivenciaram situações nas aulas de Inglês em que a utilização de músicas e jogos favoreceram na aprendizagem dos conteúdos. Relatos como esses comprovam o interesse dos alunos em aprender os conteúdos de Inglês partindo de atividades lúdicas, por serem motivadoras e envolverem a participação coletiva. Frente aos relatos dos alunos, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’s) para o Ensino Fundamental orientam a utilização de jogos como uma estratégia didática para superar o ensino tradicional. Essa diferenciação na ministração das aulas de Inglês faz toda a diferença, visto que a utilização de jogos e músicas quando bem direcionadas cumprem uma finalidade didático pedagógica estabelecida pelo professor.

REFERENTE À DOCENTE

A escola que desenvolvemos nossa pesquisa conta com doze professores, sendo apenas dois de Inglês, um do Ensino Fundamental II e o outro do Ensino Médio. Participou da nossa pesquisa a docente Joana (nome fictício), graduada em Letras Inglês e especialista em Educação e suas tecnologias. Com mais de três anos de experiência na área, ao ser questionada sobre o que são atividades lúdicas, a entrevistada respondeu que são atividades que despertam no aluno o interesse pelas aulas de Inglês e os fazem perceber o quanto a Língua Inglesa é interessante. Na questão sobre compreender que o lúdico pode contribuir para o ensino da Língua Inglesa, a docente afirmou que tem trabalhado com o uso de atividades lúdicas e percebe que os alunos passam a ter menos aversão a Língua Inglesa quando aprendem por meio desse tipo de atividade. Quanto à ludicidade possibilitar melhorias na qualidade das aulas, ela respondeu que sim e reconhece a importância de inserir novas atividades lúdicas no ensino do Inglês. Outro questionamento foi sobre o momento que costuma realizar as atividades lúdicas na sala de aula. Ela afirmou que faz isso em vários momentos, ao introduzir os conteúdos, durante ou depois da explicação. Disse ainda que isso é relativo e que depende do assunto a ser trabalhado.

A respeito das atividades que mais chamam a atenção dos alunos na sala de aula, ela citou as seguintes: Filmes, bingos, memory game, mine game, como também o uso de músicas internacionais. Consequentemente, interessou-nos saber como os alunos reagem diante dessas atividades propostas. A docente afirmou que eles demonstram muita alegria e disposição na realização das referidas atividades. Por fim, questionamos a respeito das dificuldades na aplicação das atividades lúdicas. A professora participante afirmou que, na maioria das vezes, o problema é a falta de equipamentos e de recursos didáticos, como por exemplo, cartolinas, pincéis, data show, caixa de som, internet, dentre outros, tão necessários para que as atividades lúdicas sejam desenvolvidas com sucesso.

Frente ao exposto, inferimos que quando as atividades lúdicas estão inseridas no contexto da aprendizagem, o aluno sente-se motivado para participar das aulas e seu aprendizado passa a ter uma finalidade específica. Assim, cabe ao professor desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um amplo aprendizado. A esse respeito Nunes esclarece que:

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas intelectuais e morais. Ademais, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem (NUNES, 2004, p. 28)

Desse modo, compreendemos que o lúdico enquanto ferramenta didática fundamental ao desenvolvimento dos aspectos sociocognitivos dos alunos, tem o intuito de promover a motivação e uma aprendizagem mais significativa. Segundo Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira. Portanto, é responsabilidade do professor inserir em sua prática pedagógica atividades que, constantemente, oportunizem os alunos a explorarem seus potenciais sociocognitivos.

Em nossa pesquisa observamos que a professora entrevistada apesar de saber o que são atividades lúdicas, reconhecer sua importância na aprendizagem dos alunos e, na medida do possível, tenta aplicá-las em suas aulas, enfrenta dificuldades para operacionalizar as referidas atividades, como por exemplo, a falta de equipamentos e recursos didáticos necessários no desenvolvimento das atividades lúdicas. Diante dessa realidade, compreendemos que sendo a educação um direito social é dever do Estado promover o acesso dos indivíduos a ela, ampliando e construindo escolas públicas de qualidade, com apropriada infraestrutura, disponibilizando recursos didáticos e humanos, capazes de suprir todas as necessidades escolares.

Nesse sentido, apesar da importância de se aplicar atividades lúdicas tanto no ensino da Língua Inglesa, como também em outras disciplinas, somente isto não basta. É necessário garantir todos os meios e recursos essenciais para que não só os professores de Inglês, como também os professores das demais áreas do saber, consigam cumprir sua função social. A esse respeito Libâneo (2009) chama-nos a atenção para a necessidade de valorização do ensino público, buscando qualificá-lo para que toda a comunidade escolar exerça sua função com presteza.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico enquanto estratégia didática contribui significativamente na aprendizagem do aluno, desenvolvendo seus conhecimentos e sua compreensão de

mundo. Assim, é possível considera-lo como um elemento primordial capaz de interferir positivamente no processo de ensino e de aprendizagem de qualquer disciplina, inclusive no da Língua Inglesa. E, por acreditar na preciosidade que é o lúdico, essa pesquisa buscou analisar de que maneira o lúdico é adotado pelo professor de Inglês como estratégia didática.

A partir da metodologia utilizada, por meio do questionário aplicado aos alunos e à professora da referida turma foi possível verificar a frequência com que as atividades são desenvolvidas em sala de aula e como elas contribuem na aprendizagem dos conteúdos de Inglês, além de conhecer o nível de importância que as atividades lúdicas têm para que a aprendizagem se efetive. Por fim os alunos relataram situações em que a aprendizagem se tornou mais fácil por conta da presença do lúdico como estratégia de ensino. A prática de atividades lúdicas ocorre semanalmente, e a participação dos alunos na realização das referidas atividades tem sido constante. Eles participam com melhor desempenho das atividades que envolvem jogos e músicas internacionais.

Os alunos afirmaram que com a aplicação das atividades lúdicas no ensino dos conteúdos de Inglês é possível aprender se divertindo, além de que as aulas se tornam mais atrativas, facilitando na compreensão dos conteúdos. É preciso esclarecer que a prática das atividades lúdicas normalmente ocorre na sala de aula em momentos distintos da aula, ora no início, durante ou após a explicação dos assuntos, a depender do conteúdo ministrado. Diante do exposto é possível concluir que o ensino da Língua Inglesa por meio de atividades lúdicas instiga os alunos a pensarem sobre aquilo que oram estudam, a refletirem sobre a dinâmica da língua, contribuindo diretamente no processo de aquisição de novos vocabulários, bem como no desenvolvimento tanto da oralidade quanto da escrita.

Nossa pesquisa esclareceu a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa, uma vez que pudemos verificar por meio dos questionários o quanto as referidas atividades são importantes para os alunos, visto que a aprendizagem dos conteúdos se torna mais interessante e, conseqüentemente, mais significativa. Assim, cabe ao professor de Língua Inglesa estimular seus alunos a desenvolverem suas habilidades orais e escritas, por meio de atividades lúdicas diversas.

Apesar do lúdico ser um excelente caminho didático pedagógico que conduz o aluno a formular seus próprios conceitos, estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, além de estimular seu raciocínio e se sentir mais seguro

e motivado para aprender, ainda assim, é necessário que o Estado instrumentalize a escola com os meios e os recursos didáticos mais eficientes possíveis. Somente assim, todos os professores, inclusive os professores de Inglês, área específica desta pesquisa, poderão desenvolver constantemente as atividades lúdicas que tanto idealizam e planejam.

Portanto, o interesse maior dessa discussão reside na possibilidade de contribuir para o debate sobre a importância do lúdico nas aulas de Língua Inglesa para alunos do 9º ano, nesse contexto de constantes transformações sociais. Esta pesquisa não termina aqui, mas recomeça com outras inquietações para novas pesquisas, pois no caminho educacional há sempre uma nova caminhada e o compromisso de que “ninguém caminha sem aprender a caminhar, sem aprender a fazer o caminho caminhando, sem aprender a refazer, a retocar o sonho por causa do qual a gente se pôs a caminhar” (FREIRE, 2005, p.55).

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências. Rio de Janeiro: **Voices**, 2001.

BARBOUR, R. Grupos Focais. Porto Alegre: **Artmed**, 2009.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria da Educação Média tecnológica. Parâmetros curriculares nacionais: ensino fundamental/ Ministério da Educação. Secretaria da Educação Média tecnológica - Brasília: Ministério da Educação, 1998.

BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre: **Artes Médicas**, 1998. CARNEIRO.

CARDIA, J. P. A Importância da Presença do Lúdico e da Brincadeira nas Séries Iniciais: Um Relato de Pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 5, n.9, p. 1-14, jul./dez. 2011.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. 31ª.ed. São Paulo: **Paz e Terra**, 2005.

FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. 2010.

HILL, M. & Hill, A. (2000). Investigação por Questionário. **Edições Sílabo**, Lisboa.

KAAM, D. S. RUBIO, J. A. S. A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo, SP: **Livraria Pioneira Editora**, 1994.

_____. O Jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.

_____. Jogos infantis, o jogo, a criança e a educação. Editora vozes, 10^a edição, 2000.

_____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. 14 ed. São Paulo: **Cortez**, 2011.

LACRUZ, Adonai José. Jogos de Empresas: Considerações teóricas. Caderno de Pesquisas em Administração. São Paulo, v. 11, n. 4, p. 93-109, 2004.

LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da escola pública: A pedagogia crítico-social dos conteúdos. 23^a edição. **Editora Loyola**, São Paulo, Brasil, 2009.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba, PR: **FAEL**, 2006.

LUCKESI, C. Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras, uma proposta pedagógica a partir da biossíntese. In: Educação e ludicidade, Coletânea Ludo pedagogia. Ensaio 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi publicada pelo GEPEL, programa de pós graduação em Educação FAGED/UFBA 2000.

NUNES, Ana Raphaela. Shenany de Abreu. O lúdico na aquisição da segunda língua. Curitiba-PR, 2004.

RAGO A. L. P. Aprendendo a aprender... juntos: o trabalho em grupo no atendimento a crianças com deficiência visual e deficiência neuromotora. Construção Psicopedagógica. v.17 n.15. São Paulo dez. 2009. P. 111- 130.

RICHARDSON, Roberto Jarry. Pesquisa Social: Métodos e Técnicas. 3. ed. – São Paulo: **Atlas**, 2008, p. 220-244.

RIZZI, L. e HAYDT, C. R.; Atividades lúdicas na Educação da Criança; São Paulo: ed. **Ática**; 7a edição, 1998.

ROLIN, A. A. M. et al. Uma leitura de Vygotsky Sobre o Brincar na Aprendizagem no Desenvolvimento Infantil. Revista Humanidades. Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SACCHETTO, K. K. et al. O Ambiente Lúdico como Fator Motivacional na Aprendizagem Escolar. Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento. São Paulo, v.11, n.1, p. 28-36. 2011.

SANTÁNNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 6, nº2, p. 19-36, 2011.

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