

O LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: propostas de atividades para o ensino médio noturno

THE PLAYER IN ENGLISH LANGUAGE CLASSES: proposed activities for evening high school

Rubens Oliveira Dantas¹ - UFERSA
Ananias Agostinho da Silva² - UFERSA

RESUMO

Neste artigo, relatamos uma experiência desenvolvida com atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa em uma escola pública no Rio Grande Norte, cuja finalidade foi atender às necessidades de alunos do turno noturno, atentando para uma intervenção em sala de aula em três turmas de primeira série do ensino médio em situações de desmotivação e desinteresse na aprendizagem. Para tanto, nos fundamentamos em autores que abordam a importância do lúdico para a aprendizagem. Ao final, demonstramos que o lúdico é mais uma ferramenta de auxílio ao professor em sala de aula, de forma a tornar o processo de ensino e de aprendizagem, sobretudo de Língua Inglesa, mais interativo, prazeroso e emancipador para alunos que necessitavam de aulas diferenciadas, como é o caso dos sujeitos desta pesquisa.

PALAVRAS-CHAVE: Língua Inglesa; Lúdico; Ensino Médio.

ABSTRACT

In this article, we report an experience developed with playful activities in English language classes at a public school in Rio Grande Norte, whose purpose was to meet the needs of students on the night shift, paying attention to an intervention in the classroom in three first-class classes of High School in situations of demotivation and disinterest in learning. Therefore, we rely on authors who address the importance of playfulness for learning. At the end, we demonstrate that playfulness is another tool to help the teacher in the classroom, in order to make the teaching and learning process, especially in the English language, more interactive, pleasurable and emancipatory for students who needed differentiated classes, as is the case of the subjects of this research.

KEYWORDS: English Language; Playful; High School.

DOI: 10.21920/recei72020618519533

<http://dx.doi.org/10.21920/recei72020618519533>

¹Graduado em Letras pela UERN. Especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Ensino de Língua Inglesa. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO), associação ampla entre UFERSA, UERN e IFRN. E-mail: rubens0307@hotmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7993-592X>.

²Doutor em Estudos da Linguagem pela UFRN. Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO), associação UERN, UFERSA, IFRN. E-mail: ananias.silva@ufersa.edu.br / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7993-592X>.

INTRODUÇÃO

‘A escola não é lugar de brincadeira’. Essa é uma frase que ouvíamos, há algumas décadas, sobretudo de nossos pais, quando éramos crianças. Certamente, como uma forma de repreensão quando eles recebiam alguma reclamação, por parte dos professores, por um comportamento indisciplinado de seus filhos ou até mesmo quando recebiam os boletins escolares, desses recheados de notas baixas.

Todavia, o brincar sempre foi atividade muito presente em toda época e fases da vida. No cotidiano, eram manifestações que se perpetuaram, mas sempre consideradas atividades, tão-somente, espontâneas e não relevantes para a seriedade das ciências. Na verdade, sempre se soube o que é brincar, como se brinca e por que se brinca. Mas, a grande dificuldade surge no momento em que se pretende formular um conceito claro acerca do lúdico. Nossos pais tinham toda a razão quando queriam que levássemos os estudos a sério, porém a opinião que eles tinham a respeito do lúdico era contraditória com o que apresentamos neste trabalho.

Assim, pretende-se abordar esse tema, nessa pesquisa, não só enxergando o lúdico como uma atividade que desperta o prazer e diversão, mas, sobretudo, como uma estratégia metodológica disponível ao professor em sala de aula para facilitar e promover tanto o progresso do aluno, no que diz respeito a sua aprendizagem, como também o estímulo para o defasado ensino médio noturno.

A proposta consiste na aplicação de atividades lúdicas trabalhadas durante o ano letivo de 2019, em três turmas de primeira série do ensino médio noturno da Escola Estadual Juscelino Kubitschek, configurando-se, assim, como sugestões metodológicas para professores, sobretudo os de Língua Inglesa, que desejam mais motivação, produtividade e criatividade em suas aulas.

Quanto ao tipo de pesquisa, pode-se caracterizá-la como intervencionista, de abordagem qualitativa e de natureza aplicada, pois intenta-se não somente adquirir mais conhecimentos sobre o tema estudado, mas, sobretudo, unir teoria e prática para intervir e favorecer a melhoria do processo de ensino e de aprendizagem.

No que diz respeito à estrutura textual, este artigo está dividido em quatro partes principais: a primeira aborda aspectos gerais do lúdico em um diálogo com alguns teóricos como Antunes (1998), Feijó (1992), Campos (1986), Luckesi (2000), Paiva (2009), Vygotsky (1989), entre outros, na busca de estabelecer relações significativas entre o lúdico e o processo de ensino-aprendizagem. Na segunda parte, mostra-se a problemática dos processos de ensino e de aprendizagem na educação básica, sobretudo no ensino médio noturno, cujo alunado necessita de um ensino diferenciado. Na terceira parte, descreve-se as principais atividades lúdicas desenvolvidas neste projeto e, por último, realiza-se uma análise geral dos resultados das atividades realizadas em sala de aula, focalizando suas contribuições para os processos de ensino e de aprendizagem em língua inglesa.

CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE O LÚDICO

A palavra ‘lúdico’ não é um termo muito usual na vida cotidiana, apesar de a ludicidade estar sempre presente na vida das pessoas, independente de época e da idade. Quantas boas lembranças temos da nossa infância! É sempre muito bom recordar a convivência saudável com os amigos de outrora e as horas prazerosas preenchidas por brincadeiras de ‘esconde-esconde’, ‘amarelinha’, ‘pula corda’, ‘passa anel’, ‘cai no poço’, entre outras. É prazeroso, também, saber

que as cantigas de roda, entoadas por crianças e adolescentes, há algumas décadas, cujos refrãos ou trechos, como o ‘tengo telengo tengo’, ‘é de carrapicho...’, ‘passarás, passarás...’, ‘Terezinha de Jesus’, ‘de uma queda foi ao chão ...’, ‘Eu sou pobre, pobre, pobre de marré, marré, marré...’, continuam intensas em nossa memória.

Já os adultos, nessa época, se reuniam com amigos e frequentavam os bailes, jogavam tabuleiros, cartas de baralho, promoviam bingos. Outros se distraíam com as radionovelas ou telenovelas e ouviam suas músicas favoritas por meio de radiolas ou toca-fitas. Esses bons momentos marcaram e se eternizaram em nossas memórias. Muitas dessas brincadeiras e diversões ainda resistem ao tempo, entretanto, são cada vez mais raras de se ver.

Todavia, os tempos mudaram, e a forma de brincar, se divertir também mudou, mas a necessidade e busca por alternativas de diversões continuam cada vez mais intensas na vida das pessoas. Estamos convencidos de que o século XXI é o século da ludicidade. Isso é justificado pela busca incessante que temos pelo lazer, pela diversão e pelo entretenimento. É a era da convivência por meio das redes sociais, dos jogos eletrônicos e digitais, da *Netflix*³, dos encontros casuais em boates, do aumento e da proliferação de bares, restaurantes, centro de diversões, entre outros espaços de encontro e interação.

Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade básica, tanto da criança quanto do adulto, porque o lúdico, em sua essência, é diversão, descontração, animação, interação, brincadeiras. O seu significado está definido no dicionário Aurélio como “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos” (FERREIRA, 2001, p. 433), uma definição em comum entre vários dicionaristas. Luft (2005, p. 488) ainda acrescenta os termos “engraçados; jocoso” para defini-lo de forma mais abrangente. Para alguns autores, como Luckesi (1998, p. 29), o lúdico é uma atividade de prazer: “A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras”. Outros, a exemplo de Feijó (1992, p. 02), se referem ao lúdico como uma necessidade essencial para o ser humano, de forma integral, quando afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”. O lúdico também pode ser caracterizado, além de necessário e prazeroso, como uma atividade de espontaneidade, emoção, motivação e excitação, como aponta Teixeira (1995, p. 23):

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

São inegáveis todas essas características e finalidades das atividades lúdicas na vida humana. Porém, há outro aspecto do lúdico que enfatizamos e tomamos como base para este trabalho, partindo da seguinte proposição: se o lúdico motiva, diverte, descontra, anima, proporciona prazer, entre outras características positivas, acreditamos que ele pode, também, ser

³ A *Netflix* é uma plataforma popular da atualidade, conhecida no Brasil e no mundo por disponibilizar filmes, séries e documentários para seus assinantes.

um excelente aliado ao professor em sala de aula, contribuindo de forma significativa nos processos de ensino e de aprendizagem, sobretudo no ensino de idiomas. Conforme Teixeira (1995, p. 23), as atividades lúdicas estimulam tanto as dimensões afetivas, quanto motora e cognitiva:

As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

A exemplo de Teixeira (1995), a utilização do lúdico no processo de ensino e de aprendizagem é defendida por Campos (1986, p. 78), quando diz que "[...] a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre a sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula". Sob o mesmo ponto de vista, Haetinger (2004, p. 6) considera o lúdico como causador de imaginação e transformação de um indivíduo. Ele enfatiza que "[...] as atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem". Vygotsky (1989, p. 109), por sua vez, vê no brinquedo, uma excelente influência para o desenvolvimento da criança. Ele afirma que é “no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

No que concerne ao ensino de língua inglesa, essas ‘motivações e tendências internas’ são aspectos relevantes no processo de aprendizagem do idioma. São as motivações que fazem com que o aluno aprenda o idioma de forma espontânea e prazerosa. Motivação que, segundo Gardner (1985, p. 10), é “a dimensão na qual um indivíduo trabalha para aprender a língua por causa de um desejo de assim o fazê-lo e a satisfação experimentada nesta atividade”.

As atividades lúdicas proporcionam essa motivação aos alunos, uma vez que eles se divertem, são envolvidos e interagem com os colegas de sala de aula e, além disso, utiliza a língua em situações reais, desmistificando a ideia da língua inglesa como um idioma difícil e distante de sua realidade. Porquanto, a ludicidade, em sala de aula, facilita a aquisição de um idioma estrangeiro fora dos contextos formais de aprendizagem, cujas práticas, normalmente, prevê-se que “os alunos vão ser capazes de memorizar regras e vocabulário”, mas não se pode “prever se todos eles vão adquirir a língua, isto é, se eles vão se engajar em práticas sociais da linguagem mediada pela língua estrangeira” (PAIVA, 2009, p. 192).

Contudo, há algumas advertências sobre o uso de atividades lúdicas em sala de aula que precisam ser observadas, como bem esclarece Antunes (1998, p. 37):

Em síntese, jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que preocupou em pesquisar e selecionar.

Logo, entende-se que inserir o lúdico no ambiente escolar não é tão fácil quanto aparenta. Como bem esclarece Roloff (2009, p. 4), “Se o professor apenas ‘brincar’ com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula”. Da mesma forma, Antunes (1998, p. 37), ao advertir que jamais pensemos “em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento”, estava preocupado com o efeito negativo que o lúdico poderá surtir em sala de aula. Assim, o “rigoroso e cuidadoso planejamento” requer, dos professores, uma série de precauções, como por exemplo: a) analisar o perfil da turma e adequar atividades lúdicas ao nível e faixa etária dos alunos; b) definir muito bem os objetivos e metodologia que serão utilizados em cada atividade; c) preparar atividades lúdicas de forma contextualizada, de acordo com a temática e conteúdo programático que estão sendo trabalhados em sala de aula; d) selecionar atividades possíveis de serem realizadas, adequadas ao ambiente e ao tempo disponível.

Ademais, é sempre bom lembrar que as atividades lúdicas não devem substituir os livros didáticos ou outros tipos de materiais e metodologias já vêm sendo utilizados em sala de aula. O lúdico deve funcionar, nesse sentido, como mais uma excelente ferramenta de auxílio ao professor em sala de aula, de forma a tornar o processo de ensino e de aprendizagem mais interativo, prazeroso, espontâneo e emancipador. Dessa forma, como bem declara Almeida (1995, p. 53), “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido”.

CONJUNTURA DA PESQUISA

Garantia de educação básica e de qualidade para todos, baixo índice de evasão, repetência e analfabetismo, educação emancipadora e libertadora, formação de cidadãos críticos e participativos na sociedade são pautas dos documentos oficiais da educação brasileira, defendidas por teóricos e pesquisadores da educação, professores e almeçadas por muitos brasileiros. Todavia, quem conhece a realidade de sala de aula sabe que muitas dessas teorias ficam no papel e na idealização dos que sonham com uma educação de qualidade. Haja vista, em nossa prática docente, depararmos-nos com escolas sem a devida estrutura física e pedagógica, alunos desmotivados e, conseqüentemente, ao término do ano letivo, altos índices de reprovação e evasão escolar, o que se configura como grandes desafios para todos os envolvidos na educação do país.

Quando se trata de ensino noturno, esses desafios se ampliam e, muitas vezes, se transformam em problemas de difícil solução, levando o professor a conviver, por um lado, com as dificuldades de cumprimento de programas curriculares desenvolvidos para o nível da série em que ele está trabalhando e, por outro lado, a necessidade de abdicar desses programas de conteúdos para trabalhar a realidade dos cursos noturnos, cujos alunos são jovens e adultos que, na visão de Barbosa (2009, p. 37), “estão em primeiro lugar, o trabalho, a família ou situação outra que determina muito de suas decisões, a fazer períodos de interrupções nos estudos”, ou seja, já vêm de uma longa jornada de trabalho diário, muitos pais e mães de família, grande parte deles residentes nas diversas comunidades rurais e que necessitam de atenção e metodologia diferenciada, aspectos esses baseados na realidade do ensino médio, do turno noturno da Escola Estadual Juscelino Kubitschek – Assu/RN, onde desenvolvemos este trabalho de pesquisa.

As observações feitas para o desenvolvimento deste trabalho ocorreram durante o ano letivo de 2019, como vistas a acompanhar os processos de ensino e de aprendizagem de três turmas de primeira série do ensino médio (uma turma de Educação de Jovens e Adultos - EJA e duas na modalidade de ensino regular), na disciplina de língua inglesa, no turno noturno. A

pesquisa foi realizada por nós, como professor da referida escola e, principalmente, pesquisador e aluno do curso de Mestrado em Ensino do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO). Isso nos conferiu o papel que Bortoni-Ricardo (2008) conceitua como “professor pesquisador”, já que desempenhamos, durante todo o desenvolvimento da pesquisa, o papel de pesquisador, mas também o de formador, de agente mediador que se movimenta no mundo da pesquisa e no mundo da prática. De acordo com Bortoni-Ricardo (2008, p. 46), “o professor pesquisador não se vê apenas como um usuário de conhecimento produzido, mas se propõe também a produzir conhecimentos sobre seus problemas profissionais, de forma a melhorar sua prática”. De fato, observamos o contexto antes da inferência do lúdico, diagnosticando a realidade; planejamos e aplicamos estratégias de ensino-aprendizagem, utilizando o lúdico como principal instrumento metodológico e avaliamos os resultados dessa inferência.

Desse modo, esta pesquisa caracteriza-se com fins intervencionistas, como sendo de abordagem qualitativa e de natureza aplicada, pois intenta-se não somente adquirir mais conhecimentos sobre o tema estudado, mas, sobretudo, apoiar-se nesses conhecimentos para intervir no processo de ensino e aprendizagem tendo por “meta resolver problemas, inovar ou desenvolver novos processos e tecnologias” (PAIVA, 2019, p. 11).

PROPOSTA DE ATIVIDADES LÚDICAS

Apresentamos, a seguir, descrições de cinco atividades lúdicas trabalhadas durante o ano letivo de 2019, em três turmas de primeira série do ensino médio (noturno) da Escola Estadual Juscelino Kubitschek, configurando-se, dessa maneira, como sugestões metodológicas para professores e licenciandos, sobretudo de língua inglesa, que desejam mais motivação, produtividade e criatividade em suas aulas. Primeiramente, sugerimos as seguintes orientações, adotadas em nosso trabalho, como forma de organizar as atividades em sala de aula:

- 1) Todas as atividades deverão ser bem planejadas e integradas ao programa de conteúdos do bimestre.
- 2) As orientações e normas deverão ser bem definidas e esclarecidas à turma, isso garantirá, na maioria das vezes, o sucesso na execução das atividades.
- 3) A composição das equipes, no caso de atividades competitivas, irá depender da quantidade de alunos na turma e, dependendo da atividade, a turma poderá ser dividida em apenas dois grupos: *boys* (meninos) contra *girls* (meninas) ou *left* (esquerda) contra *right* (direita).
- 4) A organização do espaço é fundamental para um bom desenvolvimento das atividades. Que haja, de preferência, um espaço adequado e reservado para execução dessas atividades.
- 5) A disciplina da turma deve ser mantida, apesar da euforia produzida por esse tipo de atividades que envolvem disputas e brincadeiras. O professor deverá sustentar, sempre, uma postura imparcial e firme diante de suas decisões.
- 6) Planejar e controlar o tempo de execução de cada atividade de acordo com o horário disponível para a turma.
- 7) Elencar e organizar, previamente, todo material necessário para execução das atividades.

O professor deverá estar preparado para situações desfavoráveis em sala de aula como, por exemplo, alunos resistentes a se envolverem nas atividades e possíveis contestações ou

contendas entre eles. Para tanto, faz-se necessário uma conversa prévia, com esses alunos, para esclarecer a importância e objetivos desse tipo de atividades no contexto de sala de aula.

1. Bingo motivacional

Independente do componente curricular, o professor precisa pensar o aluno como ser integral, ou seja, um ser humano equilibrado em todas as áreas de sua vida: física, mental, emocional e espiritual.

O processo dessa atividade é o mesmo de um bingo comum. A diferença é que, em vez de números, a cartela é composta por palavras em inglês que estimulam a motivação e perspectivas de vida do aluno.

Figura 1 - Cartela do bingo com palavras de motivação



Fonte: Compilação do autor⁴

As orientações são as seguintes:

- 1) Entregue-se, ao aluno, um cartão com uma mensagem de otimismo e, abaixo da mensagem, 35 palavras em inglês de estímulo à motivação (*happiness* (felicidade) - *friendship* (amizade) - *love* (amor) - *animation* (animação) - *self-esteem* (auto-estima) - *blessings* (bênçãos) - *capacity* (capacidade) - *comprehension* (compreensão) - *courage* (coragem) - *creativity* (criatividade) - *curiosity* (curiosidade) - *dedication* (dedicação) - *dignity* (dignidade) - *money* (dinheiro) - *hope* (esperança) - *experience* (experiência) - *gratitude* (gratidão) - *humility* (humildade) - *leadership* (liderança) - *maturity* (maturidade) - *change* (mudança) - *optimism* (otimismo) - *peace* (paz) - *forgiveness* (perdão) - *prosperity* (prosperidade) - *renovation* (renovação) - *responsibility* (responsabilidade) - *health* (saúde) - *passion* (paixão) - *honesty* (honestidade) - *faith* (fé) - *work* (trabalho) - *victory* (vitória) - *fame* (fama) - *power* (poder));
- 2) Dessas 35 palavras, pede-se aos alunos que escolham, apenas, nove como fonte de seus maiores desejos e as escrevam no verso do cartão, cada uma em um quadrado;

⁴ Montagem com frente e verso da cartela

- 3) Após escolha das palavras, começa-se o processo de chamada, a exemplo de um bingo comum. Faz-se necessário pronunciar a palavra, no mínimo, três vezes e de forma bem articulada;
- 4) Vence o jogo quem marcar todos os espaços da cartela ou uma fileira reta (jogo da velha), dependendo do tempo disponível para a tarefa.

É um jogo envolvente, prático e divertido, além de se configurar como uma excelente estratégia didática para criar um ambiente afetivo e satisfatório em sala de aula, propício à autoestima e motivação dos alunos.

2. Luz, câmera e comunicação

Os trabalhos de produção de vídeos podem ser uma excelente estratégia no processo de ensino e de aprendizagem em qualquer componente curricular, desde que sejam, criteriosamente, planejados e orientados pelos professores.

A atividade Luz, câmera e comunicação tem, como desafio, a produção de curtas-metragens com enredos baseados nos temas transversais: ética, meio ambiente, saúde, trabalho e consumo, orientação sexual e pluralidade cultural (BRASIL, 1998a).

Figura 2 - Produção de curtas-metragens



Fonte: Compilação do autor⁵

Além de possibilitar o uso da língua inglesa de forma espontânea, por meio dos termos das novas tecnologias utilizadas nas produções, das legendas nos vídeos ou, até mesmo, das falas dos personagens ou narrativas, essa atividade também tem como finalidade: a) trabalhar os temas transversais, visando à formação integral do aluno; b) explorar o manuseio, de forma adequada, dos instrumentos tecnológicos disponíveis como filmadoras, câmeras digitais, programas de edição, celulares, entre outros; c) estimular à criatividade e à produção textual, por meio do gênero roteiro; d) incentivar o trabalho em equipe.

As orientações devem estar bem claras e definidas, conforme veremos a seguir:

- 1) Formar grupos de cinco a sete componentes.

⁵ Montagem de produções dos alunos.

- 2) Designar as funções dos componentes da equipe: roteirista, diretor, cinegrafista, maquiador, atores, figurinista, produtor, gravador de áudio e editor de vídeos.
- 3) Definir o material necessário para a produção: história, roteiro, câmera, microfone, locução, roupa, maquiagem.
- 4) Escolher um dos temas transversais, como assunto predominante de cada vídeo.
- 5) Montar um *storyboard* (planejamento): elaboração do roteiro, reuniões, ensaios, gravações, edição de vídeos.
- 6) Observar os seguintes critérios exigidos em cada vídeo: a) o gênero ou estilo ficará a critério da equipe (sugestões: monólogo, entrevistas, ficção, documentário, animação); b) tempo máximo de oito minutos; c) utilizar legendas - caso o áudio seja em língua portuguesa, a legenda deverá ser em língua inglesa e vice-versa; d) o vídeo deverá ser identificado (nome da escola, turma, série) e possuir, nos créditos finais, uma ficha técnica; e) exibir o vídeo, em sala de aula, conforme data agendada pelo professor.

Um dos aspectos positivos, nesse trabalho, é a ideia do aluno como protagonista do seu próprio conhecimento. Porém, faz-se necessário que o professor acompanhe, de forma intensiva, todas as etapas da atividade, lembrando as orientações, estabelecendo limites e cobrando prazos. Ao final do processo, assistir aos trabalhos prontos, professor e alunos verão que todo o esforço valeu a pena.

3. *Hangman Game* (Jogo da forca)

Hangman Game é um jogo conhecido, por nós brasileiros, como forca. Seu objetivo é adivinhar palavras a partir de sugestões de letras do alfabeto. Para diferenciar do jogo que já conhecemos, o professor poderá selecionar palavras-chave de um texto, trabalhado em sala de aula, e escrevê-las em pedaços de papéis, para serem sorteadas pelos participantes durante o jogo.

Figura 3 - Demonstração do *Hangman Game* (Jogo da forca)



Fonte: [Produção do autor](#)⁶

As regras podem ser definidas da seguinte forma:

- 1) Divide-se a turma em dois grupos.
- 2) Convida-se um representante de cada grupo e este sorteará uma das palavras.
- 3) Cada representante escreve, no quadro, traços correspondentes à quantidade de letras da palavra sorteada, para que o grupo oposto possa adivinhar, a partir das sugestões de letras.

⁶Arte produzida no programa *Paint* para ilustrar a dinâmica do jogo.

- 4) À medida que forem errando, o boneco vai se formando. Com a formação do boneco e, conseqüentemente, seu enforcamento, o representante revela a palavra e passa a oportunidade para o grupo oposto.
- 5) Vence o jogo a equipe que conseguir acertar maior número de palavras no tempo determinado pelo professor.

É uma excelente estratégia de atividade para estimular raciocínio do aluno. Ele se sente desafiado, em cooperação com os demais participantes, a relembrar palavras que foram trabalhadas em determinado contexto de aulas anteriores.

4. *Guess the movie!* (Adivinhe o filme)

Os filmes são sempre uma boa opção para se trabalhar em sala de aula, independente da disciplina. Eles nos apresentam culturas de outros países, incentivam a criatividade e mudanças de atitudes e de pensamentos, estão sempre a nos apresentar novos conhecimentos e, acima de tudo, são excelentes distrações. Na disciplina de língua inglesa, além desses benefícios, os filmes nos apresentam o idioma em situações reais da vida.

Uma característica que nos chama muito atenção, nos filmes, são os títulos originais traduzidos para o português. Muitos desses títulos não podem ser traduzidos literalmente porque perdem o sentido. Por isso, faz-se necessário recriá-los para adequá-los melhor ao contexto da língua portuguesa.

Observando essa realidade, a sugestão para essa atividade é trabalhar com nomes de filmes, cujos títulos tenham sido recriados em língua portuguesa.

Figura 4 - Demonstração do jogo *Guess the movie* (Adivinhe o filme)



Fonte: Produção do autor⁷

O professor poderá instigar essa temática envolvendo uma disputa entre meninos e meninas sobre quem entende mais de filmes, com as seguintes orientações:

- 1) Convida-se um representante de cada grupo e esse sorteará um título original de filme.
- 2) O professor escreve, no quadro, o nome original do filme e a equipe terá três chances para acertar o título do filme em língua portuguesa.
- 3) Caso a equipe erre, a oportunidade passará para a equipe oposta, com apenas uma chance de resposta.

⁷Arte produzida em *slide* para ilustrar a dinâmica do jogo.

- 4) Vence o jogo a equipe que conseguir acertar maior número de títulos de filmes em língua portuguesa.

Após competição, o professor poderá realizar uma discussão em sala de aula com as seguintes questões: a) origem, história e curiosidades sobre o oscar, o prêmio mais importante do cinema mundial; b) indicações e vencedores do último oscar; c) quais as preferências dos alunos por estilos de filmes; d) discussão sobre os filmes que marcaram épocas e a vida, em particular, de cada aluno.

5. Approach (Aproximação)

A letra da música de Zeca Baleiro, Samba do Approach (aproximação), é uma excelente opção para se trabalhar estrangeirismo nas aulas de língua inglesa. A música faz uma mistura do idioma português com o inglês, utilizando um vocabulário de palavras inglesas, em sua maioria, bem familiares aos brasileiros.

Fig. 5 - Letra da música samba do Approach

SAMBA DO APPROACH (Zeca Baleiro)

Vinda pra mim	1 - beach
Sai lá que estranho	2 - trash
Na festa de	3 - approach
Eu não de	4 - girl
Eu tenho	5 - link
Meu comportamento é	6 - sexy hot
Muita coisa é	7 - drink
Toda hora rala rala	8 - magic
Ja ja fi do	9 - single
Hoje me sinto eu	10 - smash
Minha vida agora é	11 - any love
Meu passado é que foi	12 - any time
	13 - any chance
Fica ligada no	14 - like a girl
Que eu vou confessar	15 - Pop star
Depois de cinema	16 - hand
Só um pouco de talk	17 - beach
Eu não é mais	18 - Danceshall
E fui pra Miami	19 - girl
Pois não eu	20 - girl
Mai já sou um	21 - backstreet
	22 - happy end
Eu tenho	23 - green girl
Sua só meu	24 - single
Valeu como	25 - sex appeal
Tenaz como	26 - dearest
Não desisto um	27 - drag queen
Quero jogar no	28 - man
De dia todo	
E de noite	

Fonte: Digitalizado pelo autor⁸

A atividade consiste em desafiar o aluno a montar uma espécie de quebra cabeça com a letra da música. Para isso:

- 1) Entrega-se, aos alunos, o texto impresso com lacunas para que eles preencham com as palavras que foram retiradas.
- 2) Faz-se necessário que eles ouçam a música, no mínimo três vezes, para que consigam formar o texto.
- 3) Depois do texto totalmente preenchido, põe-se, novamente, o áudio e convida-se os alunos para cantarem a música.

Após tarefa cumprida, sugerimos os seguintes procedimentos: a) explicar a definição do termo estrangeirismo, levando o aluno a refletir sobre a incorporação de palavras estrangeiras em nosso vocabulário. Citar exemplos, não contemplados na letra da música, como *Internet*, *pen-drive*, *delivery* e sugerir que eles mencionem outros exemplos; b) discutir sobre possíveis motivos que levam a inclusão dessas palavras no nosso idioma; c) analisar, com os alunos, as palavras estrangeiras, escolhidas pelo autor, e sua adequação com a letra da música, bem como o seu uso

⁸ Letra da música samba do Approach adaptada para a atividade, digitalizada e impressa pelo autor.

em outros contextos no cotidiano das pessoas; d) refletir sobre a composição da letra da música, como um todo, e escolha do estilo samba, um ritmo tipicamente brasileiro.

ANÁLISE DA PROPOSTA

Como já relatamos, nas seções anteriores, as aulas foram planejadas e efetivadas, tomando o lúdico como instrumento pedagógico impulsionador do processo de aprendizagem em língua inglesa. Quando começamos essas atividades, percebemos nos alunos, ao longo do ano letivo, um interesse crescente pelas aulas e, mais ainda, por aprender uma língua que passou a ser vista como necessária e presente na sociedade na qual eles estavam inseridos.

Esses alunos/trabalhadores, na faixa etária que varia de 18 a 50 anos, alguns moradores da zona urbana e outros da zona rural, pareciam, ao longo do processo, descobrir como pode ser interessante aprender a língua inglesa. Podíamos perceber isso na empolgação que visivelmente estava presente, a ponto de leva-los a esquecer o cansaço da labuta diária e a aprender brincando.

Essa percepção pode ser confirmada nas respostas dadas ao questionário aplicado a 30 alunos, sujeitos da nossa pesquisa, que voluntariamente se dispuseram a colaborar e compor uma amostragem significativa para análise e constatação da realidade subjacente a esse trabalho desenvolvido com o lúdico.

As perguntas que compunham o questionário eram abertas, dando margem aos alunos expressarem suas opiniões, livremente. Inclusive, não colocamos as questões direcionadas exclusivamente à experiência que desenvolvemos com o lúdico durante a nossa pesquisa, mas ampliamos os questionamentos de modo a permitir que os discentes situassem quando e como conseguiram aprender, a língua inglesa, de modo mais produtivo. Tais questões foram:

1 - Em que série escolar suas aulas de inglês foram mais produtivas e, com isso, você aprendeu com mais facilidade?

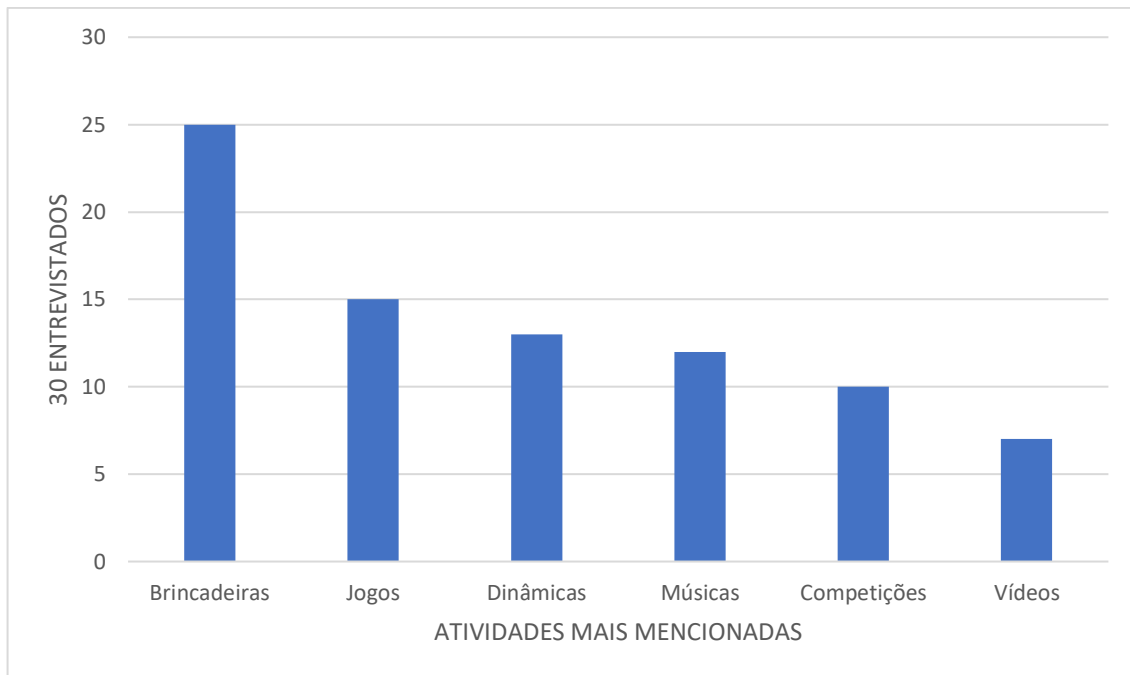
2 - Quais as atividades e métodos eram utilizados pelo professor?

A nossa intenção, ao fazermos tais questionamentos, foi permitir ao aluno explicitar como, para ele, o ensino-aprendizagem da língua inglesa foi mais produtivo, facilitando a sua aprendizagem, expressando, também, as atividades e os métodos que o professor utilizava e, ao citar a série em que isso ocorreu, fornecia, também, dados para constatarmos se essas práticas ocorreram durante a realização de nossa pesquisa.

A partir daí, com os dados já recolhidos, foi possível confrontar a teoria e a prática do trabalho, propiciando o registro de fatos importantes que podem contribuir, significativamente, para tornar as aulas de língua inglesa mais produtivas.

Procuramos destacar, nas respostas dos 30 alunos, a exposição de lembranças positivas nas aulas de inglês, levando-os a uma atitude reflexiva, quando eles expõem, de certa forma, a importância do lúdico como metodologia nas aulas de inglês. Das respostas fornecidas por eles, selecionamos as palavras ou expressões mais usadas e as apresentaremos, para efeito de melhor visualização, no gráfico que segue:

Gráfico 1 - Resultado da entrevista com alunos



Fonte: dados da entrevista

Como podemos constatar, no gráfico acima, as respostas dadas pelos alunos confirmam a eficácia das atividades lúdicas em sala de aula, haja vista que palavras como brincadeiras (citadas em 25 questionários), jogos (15 questionários), dinâmicas (13 questionários), músicas (12 questionários), competições (10 questionários), vídeos (7 questionários) são citadas, pela grande maioria, ao descreverem as aulas de língua inglesa que eles compreendiam serem as mais produtivas em toda a sua vida escolar.

Fazendo uma análise geral das respostas dadas pelos sujeitos de nossa pesquisa para as duas perguntas do questionário, é possível concluir que, em todos os questionários, foram citados outros tipos de atividades e métodos prazerosos como diálogos, textos divertidos, aulas engraçadas, atividades fora de sala de aula, teatro, gincanas, recursos audiovisuais, e há até referências ao bom humor do professor como uma forma de facilitar a aprendizagem do aluno.

Em nenhuma das respostas houve opinião negativa quanto ao lúdico. Assim, isso nos permite assegurar que os entrevistados reconhecem que além de diversão, as aulas de inglês, com jogos e brincadeiras, motivam, interagem e proporcionam aprendizagem.

Das respostas dadas pelos sujeitos da nossa pesquisa também é possível constatar que a experiência que desenvolvemos durante o trabalho foi destacada como positiva, pois os alunos, ao citarem em que série escolar as aulas de língua inglesa foram mais produtivas, situaram, entre outras, a primeira série do ensino médio noturno, na qual desenvolvemos nossas atividades de pesquisa.

Portanto, definimos essa experiência com atividades lúdicas em sala de aula com o que Luckesi (2000) chama de 'experiência plena'. Foram momentos de descontração e aprendizagem com atividades que proporcionaram tanto ao 'professor pesquisador' (BORTONI-RICARDO, 2008) quanto aos alunos, sujeitos desta pesquisa, a sensação de liberdade, satisfação e entrega total. Essa sensação é confirmada por Luckesi (2000, p. 21) quando diz que "enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para

qualquer outra coisa além desta atividade”. O autor ainda se expressa de uma forma bem mais veemente quando diz que “não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo” (LUCKESI, 2000, p. 21).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico tem se revelado, por meio dos seus aspectos positivos, como uma atividade essencial à vida humana. Isso pode ser observado no cotidiano das pessoas e defendido, em entendimento comum, entre teóricos e estudiosos do assunto, alguns deles mencionados na primeira seção desta pesquisa. Assim, partindo da proposição de que: se o lúdico motiva, diverte, descontra, interage, proporciona prazer, entre outras características positivas, ele pode, com todo esse potencial, ser uma excelente ferramenta utilizada pelo professor em sala de aula, contribuindo de forma significativa no processo de ensino e de aprendizagem.

Com base nisso, desenvolvemos esta pesquisa com propostas de atividades lúdicas, em aulas de língua inglesa, adaptadas para realidade do ensino médio noturno da Escola Estadual Juscelino Kubitschek – Assu/RN. Os resultados foram os mais satisfatórios possíveis, pois, além de percebermos a turma mais motivada e participativa, os próprios alunos confirmaram, em relatos escritos, seus desempenhos significativos na aprendizagem de língua inglesa.

Contudo, há algumas precauções importantes, observadas em nossa pesquisa, quanto ao uso da ludicidade em sala de aula. Mesmo tendo como característica a espontaneidade, as atividades lúdicas, utilizadas com fins didáticos, devem ser planejadas cuidadosamente com regras, objetivos e metodologias bem definidos, considerando o perfil dos alunos, ambiente escolar e tempo disponível para a realização de cada atividade.

Verificamos, dessa forma, que o lúdico pode funcionar como mais uma excelente ferramenta de auxílio ao professor em sala de aula, de maneira a tornar o processo de ensino e de aprendizagem mais interativo, prazeroso, espontâneo e emancipador. Assim, apostar no lúdico como um instrumento pedagógico para as aulas de língua inglesa foi uma escolha assertiva diante dos desafios e realidade do ensino noturno.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 3. ed. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BORTONI-RICARDO, S. M. **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais**. Secretaria de Educação Fundamental – Brasília, MEC/SEF, 1998a. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ttransversais.pdf>. Acesso em: 10/05/2020.

- CAMPOS, D. M. de S. **Psicologia da aprendizagem**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.
- FEIJÓ, O. G. - **Corpo e movimento: uma psicologia para o esporte**, Rio de Janeiro: Shape Ed., 1992.
- FERREIRA, A. B. de H. **Mini Aurélio: O minidicionário da língua portuguesa - Século XXI**. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. 799 p. v. 1.
- GARDENER, R. C. **Social psychology and second language learning: the role of attitudes and motivation**. London: Edward Arnold, 1985
- HAETINGER, M. G. **Jogos, recreação e lazer**. Unidade I. Curitiba: Editora IESDE Brasil S.A., 2004.
- LUCKESI, C.C. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. **Cadernos de Pesquisa/ Núcleo de FAGED/UFBA**, vol. 2, n.21, p. 9-25, 1998.
- LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses nuturas: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese**. Ludopedagogia, Salvador, BA: UFBA/ FAGED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.
- LUFT, C. P. **Minidicionário luft**. 21. ed. São Paulo: Ática, 2005. 760 p. v. 1.
- PAIVA, V. L. M. de O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. 157 p. v. 1.
- PAIVA, V. L. M. **Caos, complexidade e aquisição de segunda língua**. In: PAIVA, V. L. M. O.; NASCIMENTO, M. (Org.). **Sistemas adaptativos complexos: lingua(gem) e aprendizagem**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2009. p. 187-203.
- ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In. **Semana de letras**, 10, 2010, Porto Alegre. **Anais da X Semana de Letras da PUC-RS**. Porto Alegre: Edipucrs, 2010, p.1-9
- TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Submetido em: junho de 2020

Aprovado em: outubro de 2020