

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL- UAB
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ-UESPI
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA – NEAD
CURSO: LICENCIATURA PLENA EM INGLÊS

VANCILENE BRITO PORTO TABATINGA AGUIAR

**O USO DO LÚDICO PARA ENSINAR A LÍNGUA INGLESA NA REDE
PÚBLICA DE ENSINO**

BOM JESUS-PI

2025

VANCILENE BRITO PORTO TABATINGA AGUIAR

**O USO DO LÚDICO PARA ENSINAR A LÍNGUA INGLESA NA REDE
PÚBLICA DE ENSINO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Banca Examinadora da Universidade
Estadual do Piauí - UESPI como requisito para
obtenção do grau de Licenciatura Plena em
Letras Inglês.

Orientador(a): Profa. Ma. Francisca Maria
de Figueiredo Lima

BOM JESUS-PI
2025

FOLHA DE APROVAÇÃO

O USO DO LÚDICO PARA ENSINAR A LÍNGUA INGLESA NA REDE PÚBLICA DE ENSINO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM 15/02/2025

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Francisca Maria de Figueiredo Lima

Prof.
Presidente

Profa. Ma. Thaís Amélia Araújo Rodrigues

Prof.
Membro

Prof. Esp. César da Silva Santos

Prof.
Membro

DEDICATÓRIA

A minha filha, Maria Laura, minha maior inspiração, cujo sorriso ilumina os meus dias e me dá forças para seguir em frente mesmo diante das dificuldades. Que este trabalho seja um exemplo de que os sonhos podem ser alcançados com esforço, amor e perseverança.

Ao meu marido, Emanuell, meu companheiro de vida, que esteve ao meu lado em cada etapa desta jornada. Obrigada pelo apoio incondicional, pela paciência nos momentos difíceis e por acreditar em mim quando eu mais precisei. Este trabalho é tão meu quanto seu, pois sem você, esta conquista não seria possível.

Dedico a vocês, meu porto seguro, com todo o amor e gratidão.

“A verdadeira independência de um povo está no acesso pleno à educação e ao conhecimento, sem barreiras que limitem seu futuro”. (Enéas Carneiro)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, por me conceder saúde, força e sabedoria para enfrentar cada desafio ao longo desta jornada. Sua presença em minha vida foi essencial para superar os momentos de dificuldade e celebrar cada pequena conquista. Sem a Tua luz a guiar meus passos, este momento não seria possível.

A minha família, meu alicerce e maior motivação, deixo a minha mais profunda gratidão. Aos meus pais, pelo amor incondicional, pelo exemplo de perseverança e pelos valores que me transmitiram ao longo da vida. Ao meu cônjuge e filhos, pela paciência, apoio e compreensão durante as muitas horas de dedicação a este trabalho. Vocês são a razão pela qual eu me esforço a cada dia para ser melhor.

A cada um de vocês, dedico não apenas este trabalho, mas também todas as minhas conquistas, pois sei que sem o amor e a força que recebo da minha família, nada disso seria possível.

RESUMO

Este trabalho investiga o uso do lúdico no ensino da língua inglesa na rede pública de ensino, com o objetivo de compreender como práticas lúdicas podem influenciar a motivação e o engajamento dos alunos. A pesquisa se fundamenta nas contribuições de autores como Kishimoto (1999), que discutem a importância da ludicidade na educação, Cunha e Ribeiro (2012), que analisam a aplicação de métodos lúdicos no ensino de línguas. Incluindo também Piaget (1962), Vygotsky (1978) e Kishimoto (1994), que discutem o papel do lúdico no desenvolvimento cognitivo e social, além de Krashen (1982), que destaca a importância de abordagens naturais e motivadoras no aprendizado de línguas. A metodologia adotada incluiu a realização de entrevistas semiestruturadas com professores, aplicação de questionários para alunos e observação direta de aulas onde métodos lúdicos foram empregados. A hipótese de que o uso de práticas lúdicas melhora o engajamento e a motivação dos alunos foram confirmados, evidenciada por uma resposta positiva dos alunos em relação às atividades propostas e uma maior participação nas aulas de inglês. A pesquisa destaca a relevância de integrar o lúdico nas práticas pedagógicas, sugerindo que essa abordagem pode ser uma estratégia eficaz para aprimorar o ensino de idiomas na educação pública.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa; Lúdico; Motivação; Engajamento; Educação Pública.

ABSTRACT

This study investigates the use of playfulness in teaching English in public schools, aiming to understand how playful practices can influence students' motivation and engagement. The research is grounded in the contributions of authors such as Kishimoto (1999), who discuss the importance of playfulness in education, and Cunha and Ribeiro (2012), who analyze the application of playful methods in language teaching. It also includes Piaget (1962), Vygotsky (1978), and Kishimoto (1994), who explore the role of play in cognitive and social development, as well as Krashen (1982), who emphasizes the significance of natural and motivating approaches in language learning. The methodology adopted included semi-structured interviews with teachers, questionnaires for students, and direct observation of classes where playful methods were employed. The hypothesis that the use of playful practices enhances students' engagement and motivation was confirmed, evidenced by positive student responses to the proposed activities and increased participation in English classes. The research highlights the relevance of integrating playfulness into pedagogical practices, suggesting that this approach can be an effective strategy to improve language teaching in public education.

Keywords: English Language Teaching; Playfulness; Motivation; Engagement; Public Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
3 METODOLOGIA	19
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	21
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

1 INTRODUÇÃO

A língua inglesa, considerada uma das mais faladas e importantes no mundo globalizado, ocupa um lugar central nos currículos escolares ao redor do mundo. No Brasil, sua presença no ensino básico visa não apenas o aprendizado do idioma em si, mas também o preparo dos estudantes para as exigências acadêmicas e profissionais do futuro. Contudo, na rede pública de ensino, o ensino de inglês enfrenta barreiras, como a escassez de recursos, limitações na formação continuada dos professores e a falta de engajamento dos alunos com métodos de ensino tradicionais. Esses desafios exigem estratégias pedagógicas inovadoras que consigam tornar o aprendizado mais acessível e estimulante.

Uma metodologia que tem ganhado espaço é o uso de atividades lúdicas no ensino de inglês, o que envolve integrar jogos, músicas, teatro e outras práticas interativas ao conteúdo programático. O lúdico, além de ser uma ferramenta poderosa para captar a atenção dos alunos, permite que eles participem ativamente do processo de aprendizagem, utilizando o inglês de forma prática e contextualizada. Isso transforma o ambiente da sala de aula em um espaço mais dinâmico e acolhedor, o que é essencial para um ensino eficaz em contextos em que a motivação dos alunos pode ser baixa.

Além de facilitar o aprendizado da língua, o uso de atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Ao trabalhar com jogos e dinâmicas, os alunos desenvolvem habilidades como cooperação, respeito às regras, resolução de conflitos e comunicação, competências fundamentais para o convívio em sociedade e para o mercado de trabalho. Essas atividades colaborativas também promovem a inclusão, dando espaço para que alunos com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem possam participar e contribuir, o que pode ser particularmente valioso na rede pública, onde há grande diversidade nas salas de aula.

Este trabalho tem como objetivo explorar as vantagens e desafios do uso do lúdico como ferramenta pedagógica para o ensino de inglês na rede pública de ensino. Ao longo do estudo, serão analisadas práticas que já vêm sendo implementadas, além de reflexões sobre o papel do professor como mediador nesse processo. A expectativa é que este levantamento contribua para uma visão mais ampla sobre como o lúdico pode transformar o ensino de língua inglesa e ajudar a superar algumas das limitações ainda presentes no contexto escolar público.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso do lúdico nas escolas desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais dinâmicas, envolventes e significativas para os estudantes. Jogos, histórias, música e dramatizações estimulam a criatividade, o pensamento crítico e a interação social, favorecendo a construção do conhecimento de forma prazerosa.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se isso se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009, s.p.)

O autor oferece uma visão profunda e reflexiva sobre a evolução do conceito de "lúdico", que inicialmente estava restrito ao simples ato de jogar ou brincar, como indicado pela etimologia da palavra latina *ludus*. A transição do lúdico de um conceito limitado ao brincar espontâneo para um traço essencial da psicofisiologia humana é um ponto crucial, que abre caminho para uma compreensão mais ampla do papel do lúdico no desenvolvimento humano e nas práticas educacionais. O comentário mais importante sobre esse trecho é a forma como ele amplia a definição de "lúdico". A ideia de que o lúdico é agora reconhecido como um componente essencial do comportamento humano sugere que a necessidade de brincar e de se envolver em atividades lúdicas está profundamente enraizada na natureza humana e não apenas limitada a momentos de lazer.

Essa expansão é particularmente relevante no contexto educacional, pois implica que a aprendizagem não precisa ser algo sério e rigidamente estruturado, mas pode ser mais eficaz e envolvente quando incorpora elementos lúdicos. O autor nos convida a refletir sobre o fato de que o lúdico pode ser uma ferramenta poderosa no desenvolvimento psicológico e cognitivo, não apenas uma forma de diversão. Por outro lado, o trecho também levanta questões que podem ser exploradas mais a fundo. Embora o autor fale sobre as implicações dessa necessidade lúdica, ele não

especifica quais são essas implicações e como elas se refletem no comportamento humano ou no contexto educacional.

Seria interessante explorar como essa necessidade lúdica se manifesta na prática pedagógica e de que maneiras ela pode ser usada de forma mais intencional no ensino e no desenvolvimento das crianças. A frase "as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo" abre um leque de possibilidades, mas não oferece detalhes suficientes sobre o que isso significa em termos de aplicação prática.

O lúdico, entendido aqui como um conjunto de atividades que envolvem brincadeiras, jogos, música e dinâmicas interativas, oferece uma alternativa ao modelo de ensino tradicional, frequentemente focado na repetição e memorização. Conforme Pimenta (2015, p. 45), essa metodologia permite que os alunos aprendam de maneira mais leve e prazerosa, resultando em uma experiência de aprendizado mais profunda e significativa. Autores como Pimenta enfatizam que, além de motivar os alunos, o lúdico favorece o desenvolvimento da comunicação, um dos principais objetivos no ensino de uma língua estrangeira.

A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade (VYGOTSKY, 1991, p. 62).

Este trecho de Vygotsky (1991) que menciona a maturação das necessidades no contexto do brinquedo faz refletir sobre a complexidade do desenvolvimento infantil e como as atividades lúdicas, como o brincar, são muito mais do que simples momentos de diversão ou distração. Quando Vygotsky afirma que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo, ele está sugerindo que, por meio do brincar, a criança não só aprende habilidades cognitivas e motoras, mas também explora e comprehende o mundo ao seu redor, satisfazendo necessidades emocionais, sociais e até mesmo psicológicas, isso leva a uma compreensão mais profunda sobre o papel do brinquedo (ou das atividades lúdicas) no desenvolvimento humano. Não se trata apenas de algo "divertido", mas de uma forma vital de expressão e aprendizagem.

Ao entender que as necessidades das crianças são atendidas por meio do brinquedo, podemos também entender a "singularidade" do brincar, que não pode ser reduzido a um simples passatempo. Vygotsky coloca o brinquedo em uma posição de importância fundamental para o crescimento e a aprendizagem das crianças, afirmando que, se não reconhecermos o caráter essencial dessas necessidades, não conseguiremos compreender o papel crucial que o brinquedo tem no desenvolvimento da criança. Essa perspectiva faz todo o sentido, principalmente quando consideramos o contexto educacional. Muitas vezes, as atividades lúdicas em sala de aula são vistas como algo secundário, uma distração que não tem muita relevância para o aprendizado formal. No entanto, Vygotsky nos faz pensar de maneira diferente, ao sugerir que essas atividades lúdicas têm um valor intrínseco que vai além do simples entretenimento. Elas são uma forma de a criança aprender sobre si mesma e sobre o mundo, de se relacionar com os outros e de desenvolver habilidades essenciais, como a criatividade, a resolução de problemas e a compreensão emocional. Além disso, esse trecho também me leva a refletir sobre os desafios de integrar o brinquedo e a ludicidade de forma eficaz no currículo educacional.

De acordo com os princípios de Vygotsky (1991, p. 67), o aprendizado é mais eficaz quando os alunos participam de forma ativa e colaborativa, utilizando recursos que estimulem a interação entre eles. Vygotsky destaca que o ambiente de aprendizado deve ser propício à troca de conhecimentos e à construção de habilidades, o que pode ser alcançado por meio de atividades lúdicas que incentivem a interação verbal e o uso da língua estrangeira em situações simuladas do cotidiano. Para Vygotsky, o lúdico é uma estratégia essencial para o desenvolvimento da linguagem, especialmente em contextos de ensino de idiomas, pois oferece aos estudantes um espaço para experimentar e errar sem medo de julgamentos, fator crucial para a aprendizagem de uma nova língua.

Kishimoto (2002, p. 29) contribui com essa discussão ao argumentar que os jogos educativos representam um método efetivo para a introdução e fixação de novos conteúdos, especialmente no ensino de línguas estrangeiras. Segundo Kishimoto, jogos bem planejados facilitam a aprendizagem ao promover o engajamento e a prática de habilidades comunicativas. No contexto da rede pública de ensino, onde as limitações de recursos e a falta de motivação dos alunos são desafios comuns, os jogos lúdicos oferecem uma alternativa prática para dinamizar as aulas e promover o desenvolvimento integral do aluno.

Outro autor importante é Oliveira (2017, p. 56), que destaca que a prática lúdica no ensino de idiomas aumenta a exposição do aluno à língua estrangeira e proporciona um ambiente de experimentação que é crucial para o desenvolvimento de habilidades linguísticas. Oliveira também salienta que, ao utilizar métodos lúdicos, os professores podem adaptar o conteúdo à realidade dos estudantes, criando um vínculo mais forte com o aprendizado e tornando o inglês mais acessível. Esse aspecto é fundamental na rede pública, onde os estudantes podem ter pouco contato com o inglês fora do ambiente escolar.

Além disso, Almeida (2019, p. 88) argumenta que o lúdico, ao reduzir a ansiedade e o medo de errar, melhora o desempenho dos alunos na sala de aula. Muitos estudantes da rede pública têm receio de se expor em uma segunda língua, especialmente no ambiente escolar, onde o medo do erro é potencializado. Almeida aponta que o uso de dinâmicas lúdicas contribui para a criação de um espaço seguro, no qual os alunos sentem-se mais confortáveis para participar ativamente das aulas e para explorar o inglês de maneira prática. Essa abordagem leva a um aumento no desenvolvimento da confiança e da autonomia dos estudantes.

Para Paiva (2013, p. 103), o lúdico também contribui para a inclusão social e para a promoção de um ambiente de respeito e cooperação entre os alunos. Em suas pesquisas, Paiva identifica que o uso de jogos e atividades em grupo facilita a integração dos alunos e permite que eles aprendam a lidar com a diversidade, respeitando o ritmo e as diferenças de cada colega. No ensino de uma língua estrangeira, essas atividades colaborativas são essenciais, pois permitem que os alunos se ajudem mutuamente, criando uma atmosfera de apoio mútuo que favorece o aprendizado e reduz as desigualdades que podem existir entre eles.

Outro ponto destacado na literatura é a capacidade do lúdico de conectar o aprendizado ao cotidiano dos estudantes. Silva (2020, p. 74) observa que o uso de músicas, vídeos e dramatizações torna o aprendizado da língua inglesa mais próximo das experiências diárias dos alunos. Esse tipo de abordagem é particularmente relevante na rede pública, onde muitos estudantes enfrentam dificuldades em ver a aplicabilidade do inglês em suas vidas. Ao trazer situações reais para o ambiente de ensino, o lúdico transforma a língua em uma ferramenta útil e acessível, aumentando o engajamento dos alunos e promovendo o aprendizado significativo.

Além das contribuições para o desenvolvimento linguístico, o lúdico desempenha um papel importante no desenvolvimento emocional dos estudantes.

Conforme Almeida e Santos (2016, p. 45), as atividades lúdicas estimulam o autoconhecimento, o controle emocional e a empatia, competências que são essenciais para o aprendizado e para a vida em sociedade. Esses autores defendem que a prática lúdica pode ser utilizada como uma ferramenta não apenas para o ensino de inglês, mas também para o desenvolvimento de habilidades emocionais que ajudam os alunos a enfrentarem os desafios da escola e do futuro profissional.

Entretanto, a implementação do lúdico na rede pública enfrenta desafios. Segundo Lima (2018, p. 59), a falta de formação continuada dos professores e de recursos materiais limita a utilização de atividades lúdicas de forma consistente. Muitos professores não têm acesso a materiais ou treinamentos necessários para implementar o lúdico de maneira eficaz, o que impede que essa metodologia seja explorada em todo o seu potencial. Isso aponta para a necessidade de políticas educacionais que invistam na capacitação dos docentes e na disponibilização de recursos que possam apoiar a prática pedagógica.

Por fim, a literatura reforça que o uso do lúdico no ensino de inglês na rede pública possui um potencial significativo, mas que depende de uma série de fatores para ser bem-sucedido. Conforme Silva e Costa (2021, p. 102), a criação de um ambiente de aprendizado que promova a cooperação, a confiança e a prática ativa do idioma depende de um esforço conjunto entre professores, escolas e políticas educacionais. Esse estudo busca justamente compreender as condições que possibilitam o uso eficaz do lúdico, avaliando como ele pode ser aplicado de maneira eficiente e adaptada à realidade dos estudantes da rede pública.

Assim, a fundamentação teórica apresentada neste trabalho evidencia a importância e os desafios do uso do lúdico como metodologia no ensino de inglês. Ao promover a interação, reduzir a ansiedade e aproximar o conteúdo da realidade dos alunos, o lúdico pode transformar o processo de ensino e aprendizagem, especialmente no contexto da rede pública de ensino. O uso do lúdico no ensino da língua inglesa tem sido amplamente discutido na literatura como uma abordagem pedagógica que promove o engajamento dos estudantes e favorece o desenvolvimento das habilidades linguísticas de forma significativa. Segundo Pimenta (2015, p. 45), a introdução de elementos lúdicos no ambiente escolar permite que o aluno participe ativamente do processo de aprendizado, facilitando a assimilação dos conteúdos e tornando o aprendizado mais prazeroso e eficiente. No contexto da rede pública de ensino, onde os recursos e o tempo de exposição ao idioma muitas vezes

são limitados, essa abordagem apresenta benefícios importantes ao tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes.

Vygotsky (1991, p. 67) destaca que o aprendizado é um processo social, onde a interação entre os pares e a mediação do professor desempenham um papel essencial. No ensino de uma língua estrangeira, atividades que envolvem o lúdico, como jogos de interpretação, simulados e dramatizações, proporcionam aos alunos uma prática comunicativa espontânea e contextualizada. Para ele o lúdico não apenas estimula o desenvolvimento cognitivo, mas também permite que os alunos se sintam mais à vontade para experimentar a nova língua, o que reduz a inibição e potencializa o desenvolvimento das competências linguísticas.

Kishimoto (2002, p. 29), em seus estudos sobre a importância dos jogos no ambiente educativo, argumenta que, quando aplicados de maneira adequada, os jogos não só facilitam a assimilação de conteúdos como também promovem o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. No caso do ensino de inglês, os jogos podem atuar como catalisadores do aprendizado, possibilitando que os alunos compreendam estruturas gramaticais e ampliem seu vocabulário de maneira intuitiva e prática. Esse aspecto é particularmente relevante na rede pública, onde, segundo a autora, as atividades lúdicas conseguem manter o interesse dos alunos em um ambiente muitas vezes carente de estímulos externos.

Para Paiva (2013, p. 103), o lúdico tem o potencial de reduzir barreiras emocionais que os alunos frequentemente encontram ao aprender uma língua estrangeira. Em seu estudo, Paiva observa que muitos estudantes enfrentam sentimentos de ansiedade, medo de errar e vergonha, o que pode inibir a participação e prejudicar o processo de aprendizado. Através de atividades lúdicas, como músicas e jogos de expressão corporal, os alunos se sentem mais confortáveis para interagir em inglês, favorecendo a prática sem o medo do julgamento. Esse ambiente seguro para a experimentação é crucial para o sucesso do aprendizado de línguas na rede pública, onde as oportunidades de praticar o inglês fora da escola são geralmente escassas.

A pesquisa de Almeida e Gonçalves (2017, p. 210) complementa esse entendimento, argumentando que o lúdico contribui para o desenvolvimento de uma postura colaborativa entre os alunos. Jogos em grupo, por exemplo, incentivam o trabalho em equipe, a cooperação e a resolução de conflitos, habilidades que transcendem a sala de aula e são fundamentais para o convívio social. Em uma

abordagem comunicativa para o ensino de inglês, o uso de jogos em equipe fortalece o papel do aluno como agente ativo de seu aprendizado, dando-lhe maior autonomia e permitindo a construção coletiva de conhecimento.

Outros autores, como Smith e Miller (2016, p. 58), destacam que atividades lúdicas no ensino de idiomas também podem contribuir para a valorização cultural e a conscientização social. No caso do ensino de inglês, é possível utilizar jogos que abordem aspectos culturais dos países de língua inglesa, ampliando o repertório cultural dos alunos e aproximando-os de outras realidades. Isso é essencial na rede pública, onde muitas vezes há uma lacuna em relação ao contato com culturas estrangeiras. A exposição a aspectos culturais por meio de jogos e atividades interativas ajuda os estudantes a compreenderem a importância do inglês como língua global.

A abordagem lúdica no ensino de inglês também é respaldada por estudos que apontam para um aumento na retenção de informações entre os alunos. Segundo Cardoso (2019, p. 92), o engajamento emocional proporcionado por atividades divertidas e interativas facilita a memorização do vocabulário e das estruturas gramaticais. Cardoso afirma que, ao associarem o aprendizado a uma experiência positiva, os alunos tendem a reter o conteúdo por mais tempo e a demonstrar maior facilidade ao utilizar o idioma em situações reais. Essa vantagem é especialmente relevante para alunos de escolas públicas, que possuem um contato mais limitado com o idioma.

Além disso, a pesquisa de Costa e Silva (2018, p. 134) sugere que o lúdico pode ser um importante fator de inclusão para alunos com diferentes estilos de aprendizagem e habilidades. O uso de atividades variadas permite que o professor atenda alunos com diferentes preferências de aprendizagem, sejam elas visuais, auditivas ou cinestésicas. Em um contexto de sala de aula com diversidade de níveis e interesses, como nas escolas públicas, o lúdico possibilita uma abordagem mais inclusiva e adaptável, onde todos os alunos têm a oportunidade de participar e aprender de maneira que melhor lhes convém. Entretanto, é importante reconhecer que a aplicação do lúdico no ensino de inglês não está isenta de desafios.

Segundo Oliveira (2020, p. 85), uma implementação efetiva dessa abordagem requer que o professor tenha preparo e flexibilidade para adaptar os recursos lúdicos de acordo com a realidade da escola e as necessidades da turma. Oliveira ressalta que, muitas vezes, o treinamento dos professores e a falta de recursos materiais

adequados dificultam a utilização de atividades lúdicas, especialmente nas escolas públicas. Assim, a formação continuada dos docentes e a disponibilização de recursos são aspectos fundamentais para que o lúdico seja bem-sucedido.

Em síntese, a literatura evidencia que o uso do lúdico no ensino de inglês na rede pública pode ser altamente benéfico, promovendo um aprendizado mais inclusivo, participativo e motivador. Contudo, para que seu potencial seja plenamente realizado, é necessário que os professores estejam preparados e que as atividades sejam planejadas com intencionalidade pedagógica. Assim, o lúdico se configura como uma abordagem que, além de engajar os estudantes, contribui para um aprendizado mais significativo e duradouro.

Por fim, o estudo de Freitas e Souza (2021, p. 48) aponta que, para que o lúdico no ensino de inglês tenha um impacto positivo duradouro, é necessário que as atividades estejam alinhadas aos objetivos curriculares e pedagógicos. Freitas e Souza defendem que o uso de jogos e atividades interativas deve ser planejado de maneira estratégica, de modo a garantir que essas práticas não apenas engajem os alunos, mas também reforcem os conteúdos programáticos previstos para o aprendizado da língua. Dessa forma, o lúdico se torna uma ferramenta pedagógica eficaz e alinhada às diretrizes educacionais.

3 METODOLOGIA

A metodologia adotada nesta monografia segue uma abordagem qualitativa e exploratória, pautada na análise de artigos acadêmicos que tratam do uso de estratégias lúdicas no ensino de Língua Inglesa na rede pública de ensino. Este estudo busca compreender como práticas pedagógicas fundamentadas em atividades lúdicas podem impactar o aprendizado e o engajamento dos estudantes, promovendo um ensino mais dinâmico e significativo.

Inicialmente, foi realizada uma ampla pesquisa bibliográfica em bases de dados acadêmicas, como Google Scholar, Scielo, e Periódicos CAPES, utilizando palavras-chave como "ensino lúdico", "Língua Inglesa", "rede pública de ensino" e "metodologias ativas". Os critérios de seleção incluíram a relevância para o tema, o alinhamento com os objetivos do estudo e a publicação em periódicos qualificados. Foram priorizados artigos publicados nos últimos dez anos, visando garantir a atualidade e pertinência das informações.

Os artigos selecionados foram submetidos a uma análise de conteúdo, com o objetivo de identificar categorias temáticas relacionadas ao uso do lúdico no ensino de Inglês, como jogos, dinâmicas, tecnologias educacionais, e seus efeitos no desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes. Este processo de análise seguiu as etapas de leitura flutuante, categorização dos dados e interpretação crítica, com base em teorias educacionais que discutem o papel do lúdico na aprendizagem.

Além disso, foi realizado um mapeamento das metodologias descritas nos artigos, observando-se aspectos como os objetivos propostos, os recursos utilizados e os resultados alcançados. Este levantamento possibilitou a identificação de boas práticas e desafios enfrentados pelos professores ao implementar atividades lúdicas em salas de aula da rede pública.

Dessa forma, a metodologia busca não apenas sistematizar o conhecimento disponível sobre o tema, mas também fornecer subsídios teóricos e práticos que possam contribuir para o aprimoramento do ensino de Língua Inglesa por meio de abordagens lúdicas, considerando o contexto específico das escolas públicas brasileiras. Além disso, pretende-se fomentar a formação continuada dos professores, incentivando a troca de experiências e a reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas, de modo a criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e

inclusivo, que atenda às necessidades e interesses dos alunos, promovendo assim um ensino mais eficaz e motivador.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

As informações e dados contidos neste trabalho são de natureza bibliográfica, com base em uma pesquisa aprofundada realizada a partir de artigos científicos que abordam o uso do lúdico para o ensino da língua inglesa na rede pública de ensino. Esses artigos foram selecionados de acordo com sua relevância para o tópico em questão e por sua qualidade acadêmica, sendo essenciais para a construção do conhecimento sobre o impacto dessa lacuna educacional. A pesquisa envolveu tanto artigos de conclusão de cursos de graduação como artigos publicados em revistas científicas especializadas, proporcionando uma ampla visão sobre o tema e suas implicações no contexto educacional brasileiro.

Foram artigos publicados entre 2012 e 2021 por considerá-los de fácil compreensão e adequados ao meu grau de instrução. Esses textos apresentam uma linguagem acessível e abordagens claras, o que facilita a assimilação do conteúdo e o entendimento das ideias principais. Além disso, esses artigos são recentes, o que me permite trabalhar com informações atualizadas, garantindo maior relevância e pertinência para a minha pesquisa.

A análise dos artigos acadêmicos selecionados para esta monografia revelou que o uso de metodologias lúdicas no ensino de Língua Inglesa na rede pública de ensino apresenta resultados positivos tanto no engajamento quanto no aprendizado dos estudantes. As ferramentas utilizadas e as estratégias relatadas nos estudos destacam a importância de práticas pedagógicas criativas e interativas, que se adaptam ao contexto educacional e às limitações de recursos das escolas públicas.

ARTIGO 1: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PARA MOTIVAR O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA, DE MARIA LUCIA LUBINA DIERKA (2012)

O artigo em questão destaca a importância do uso de elementos lúdicos no ensino da língua inglesa, ressaltando que tais atividades tornam o aprendizado mais interessante, real e eficaz. O autor argumenta que, ao integrar o lúdico no processo educacional, o aluno não só aprende de maneira mais dinâmica, mas também desenvolve disciplina, interesse e organização, habilidades fundamentais para o aprendizado. O estudo, que combina pesquisa bibliográfica e intervenção prática na escola, revela que atividades lúdicas são essenciais não apenas para a compreensão

dos conteúdos, mas também para o desenvolvimento social dos alunos, promovendo a troca de ideias e a socialização entre eles. O artigo reforça que o lúdico, ao estimular o engajamento dos estudantes, é uma estratégia valiosa e proveitosa no ensino da língua inglesa, contribuindo tanto para o aspecto cognitivo quanto para o desenvolvimento social dos educandos. Essa análise do uso do lúdico sugere que sua aplicação no ensino da língua inglesa vai além de tornar as aulas mais divertidas, funcionando como um meio de facilitar a aprendizagem e promover o envolvimento ativo dos alunos com o conteúdo e com os colegas.

O artigo apresenta pontos positivos e negativos em relação ao uso de elementos lúdicos no ensino da língua inglesa. Entre os pontos positivos, destaca-se a argumentação sobre como as atividades lúdicas tornam o aprendizado mais interessante e significativo. O autor faz uma conexão entre o uso do lúdico e o desenvolvimento de habilidades essenciais, como disciplina, interesse e organização. Além disso, a pesquisa, que combina revisão bibliográfica e intervenção prática, sugere que as atividades lúdicas ajudam a melhorar a compreensão dos conteúdos pelos alunos e favorecem a socialização, promovendo a troca de informações e opiniões entre os estudantes. Isso contribui para um ambiente mais colaborativo e engajador, o que é um ponto bastante positivo para o ensino da língua inglesa.

Por outro lado, um ponto negativo do artigo é a falta de uma análise mais aprofundada sobre os desafios ou limitações do uso de elementos lúdicos, como a resistência dos alunos, as condições da infraestrutura escolar ou as dificuldades enfrentadas pelos professores ao integrar essas atividades de forma eficaz. Embora o artigo aponte benefícios claros do uso do lúdico, ele não discute em detalhes como superar obstáculos práticos na implementação dessa abordagem, o que poderia enriquecer a reflexão sobre o tema. Outro ponto que pode ser considerado negativo é a ausência de dados quantitativos ou evidências mais concretas que comprovem a eficácia do lúdico em termos de desempenho acadêmico. A pesquisa, apesar de ser baseada em intervenções práticas, não apresenta resultados numéricos ou comparativos que possam fortalecer as conclusões.

Em resumo, o artigo contribui para a valorização do uso de atividades lúdicas no ensino da língua inglesa, mas poderia se beneficiar de uma análise mais crítica sobre as dificuldades encontradas na aplicação dessa metodologia e uma apresentação mais robusta dos dados que comprovem suas vantagens.

ARTIGO 2: O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA, DE VIVIANE LIMA MARTIS (2015)

O artigo publicado na revista *Intraciência* em 2015 apresenta uma reflexão teórica sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, focando em como a ludicidade pode ser um motor essencial para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. O autor busca estabelecer conexões entre o uso de atividades lúdicas e o ensino de uma língua estrangeira, baseando-se em teorias de pensadores que defendem o ensino por meio do lúdico. Entre os pontos positivos, o artigo se destaca pela abordagem teórica sólida, que fundamenta a aplicação de métodos lúdicos com a utilização de pensadores e teorias relevantes.

A análise da motivação, das estratégias de ensino e da competência comunicativa também é um ponto positivo, pois são aspectos-chave no ensino de línguas, e o uso do lúdico é apontado como uma forma eficaz de engajar os alunos, especialmente em um contexto de aprendizagem de uma língua estrangeira. No entanto, um ponto que pode ser considerado uma limitação do artigo é a sua abordagem predominantemente teórica, que não inclui dados empíricos ou exemplos práticos de como o lúdico foi implementado nas salas de aula. Isso poderia fortalecer ainda mais a argumentação, oferecendo uma análise mais concreta sobre a eficácia do lúdico no ensino da Língua Inglesa.

Além disso, o artigo não menciona desafios práticos que podem surgir ao tentar aplicar metodologias lúdicas, como a falta de recursos ou a resistência por parte de professores ou alunos, o que seria importante para uma visão mais equilibrada do tema. Contribui significativamente para a discussão sobre o papel do lúdico no ensino de línguas, oferecendo uma reflexão teórica profunda e embasada, mas carece de exemplos práticos ou dados empíricos que evidenciem de forma mais robusta a eficácia dessas estratégias no contexto educacional.

ARTIGO 3: PRODUÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: O PAPEL DA LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL, DE ANA CRISTINA SAYURI OGAWA (2017)

O artigo propõe uma análise da implementação de uma intervenção que utiliza atividades lúdicas como ferramenta motivacional no ensino-aprendizagem da língua inglesa. A proposta consiste no desenvolvimento de um material didático que integra gêneros discursivos e atividades desafiadoras, com o objetivo de provocar, mobilizar e motivar os alunos a se engajarem com o conteúdo. A coleta de dados foi realizada por meio da observação em sala de aula e da aplicação de dois questionários investigativos aos alunos, antes e depois da intervenção. Entre os pontos positivos, o artigo se destaca pela aplicação prática de uma proposta inovadora, utilizando atividades lúdicas de forma estruturada e focada na motivação dos alunos.

A utilização de diferentes gêneros discursivos e a ênfase na reflexão sobre fenômenos linguísticos e culturais são aspectos interessantes que ampliam o aprendizado da língua inglesa para além do vocabulário e gramática. Além disso, a coleta de dados através de observações e questionários oferece uma visão do impacto da intervenção, permitindo que o autor explore de maneira prática os efeitos da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, o artigo apresenta algumas limitações.

A análise qualitativa dos dados, embora indique um papel importante da ludicidade na motivação dos alunos, carece de uma abordagem mais aprofundada e de evidências quantitativas que poderiam fortalecer a argumentação. Além disso, a descrição das atividades lúdicas e sua implementação no cotidiano da sala de aula é superficial, o que dificulta uma compreensão mais clara sobre como os alunos reagiram especificamente a cada atividade proposta. A falta de uma reflexão crítica sobre possíveis desafios ou limitações do uso do lúdico, como a resistência dos alunos ou a adequação dos recursos, também enfraquece a análise.

O artigo oferece uma contribuição valiosa ao investigar o uso de atividades lúdicas no ensino de língua inglesa, destacando seu papel motivador no processo de aprendizagem. Contudo, a análise qualitativa e a ausência de dados mais detalhados ou quantitativos limitam a profundidade da conclusão, e a falta de uma reflexão sobre as dificuldades práticas da implementação enfraquece a abordagem.

ARTIGO 4: O USO DA LUDICIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA, DE MAELINE PEREIRA DA SILVA (2020)

O artigo propõe uma análise da ludicidade no ensino da língua inglesa, com foco na promoção de um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e motivador para os alunos. O autor defende que o uso de atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras, dinâmicas e gincanas, facilita a aprendizagem, uma vez que os alunos podem aprender enquanto se divertem, criando um ambiente mais engajante e receptivo para o estudo da Língua Inglesa.

Um dos pontos positivos do artigo é a ênfase na importância do lúdico como ferramenta pedagógica. A proposta de utilizar o jogo e a brincadeira como parte integrante do processo de ensino reflete uma abordagem moderna e eficaz para tornar o aprendizado mais significativo. A ideia de que a ludicidade pode transformar a sala de aula em um ambiente mais estimulante e confortável para os alunos é uma perspectiva relevante, especialmente considerando o fato de que muitos estudantes enfrentam dificuldades para se engajar em métodos tradicionais de ensino.

O artigo também se apoia em uma base teórica sólida, citando autores importantes como Almeida (2020), Antunes (1999), Sabadin (2003) e Rocha (2015), o que fortalece a argumentação em favor da ludicidade como elemento essencial no processo educativo. No entanto, a análise também revela algumas limitações. A metodologia adotada, que se baseia principalmente na revisão bibliográfica, não apresenta dados empíricos ou resultados práticos que comprovem a eficácia das atividades lúdicas no ensino da língua inglesa. A falta de exemplos concretos ou estudos de caso que mostrem como essas práticas são implementadas em sala de aula e os impactos diretos nos alunos enfraquece a aplicação da teoria proposta.

Além disso, o artigo não discute de maneira aprofundada os possíveis desafios e limitações do uso do lúdico no contexto educacional, como a resistência de alguns educadores em adotar metodologias alternativas ou as dificuldades de adaptação das atividades lúdicas às diferentes realidades das escolas, especialmente nas públicas, que podem enfrentar escassez de recursos.

Outro ponto a ser considerado é que, apesar de o artigo defender a importância do lúdico, não há uma análise crítica sobre a adaptação dessas atividades aos diferentes perfis de alunos. Por exemplo, nem todos os alunos podem responder da mesma forma a jogos ou dinâmicas, e seria interessante que o autor abordasse como garantir que essas atividades sejam inclusivas e atendam às necessidades de todos os estudantes, incluindo aqueles com dificuldades de aprendizagem ou necessidades educacionais especiais. Em resumo, o artigo apresenta uma reflexão relevante sobre

o papel da ludicidade no ensino da língua inglesa, destacando sua capacidade de promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador. No entanto, a falta de dados empíricos, a ausência de discussão sobre os desafios práticos da implementação do lúdico e a limitação da análise crítica sobre os diferentes perfis de alunos são aspectos que poderiam ser mais explorados para oferecer uma visão mais completa e equilibrada do uso dessas metodologias na educação.

ARTIGO 5: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL, DE LAYANE REGINA ALMEIDA DOS SANTOS (2021)

Este artigo, intitulado *A importância da ludicidade na Educação Infantil*, traz uma reflexão sobre o papel essencial do brincar no desenvolvimento das crianças, destacando como a ludicidade contribui para a formação integral do ser humano. Ao abordar o conceito de ludicidade no contexto educacional, a autora defende que a criança é um ser em constante evolução e que o brincar, longe de ser uma prática banal, é uma ferramenta pedagógica poderosa que contribui para o desenvolvimento psíquico, emocional e motor da criança.

O primeiro ponto positivo do artigo é a escolha do tema, que é extremamente relevante para a educação infantil. A ludicidade, muitas vezes vista como algo secundário ou apenas recreativo, é, na verdade, um pilar fundamental para o desenvolvimento das crianças, como o autor argumenta, especialmente ao citar teóricos importantes como Vygotsky, Kishimoto e Carneiro. Esses autores ajudam a dar uma base teórica sólida ao trabalho, e sua inclusão fortalece o argumento de que o lúdico é muito mais do que um simples passatempo. A análise da autora, combinada com sua experiência prática em sala de aula, oferece uma perspectiva equilibrada entre teoria e prática, o que torna a pesquisa mais aplicável e pertinente.

O artigo também destaca um ponto crucial: muitos educadores ainda têm uma visão distorcida sobre a ludicidade, tratando-a como uma atividade secundária. Esse ponto é especialmente importante, pois a resistência de professores e outros profissionais da educação em aplicar práticas lúdicas é um obstáculo significativo para o aproveitamento máximo do potencial do brincar. A autora chama atenção para o fato de que, muitas vezes, os educadores conhecem a teoria, mas não aplicam o lúdico de maneira prática, o que compromete os benefícios dessa abordagem no processo de aprendizagem.

Entretanto, o artigo também apresenta algumas limitações que podem ser aprofundadas. Embora a autora mencione que a pesquisa é qualitativa e exploratória, baseada em livros, artigos científicos e sua experiência prática, ele não fornece detalhes suficientes sobre como os dados foram coletados ou como a análise foi sistematizada, o que pode prejudicar a compreensão da metodologia e a robustez da pesquisa. Além disso, seria interessante incluir dados quantitativos ou mais exemplos práticos para ilustrar os efeitos do uso da ludicidade na aprendizagem das crianças, já que o autor apenas menciona que a aprendizagem melhora significativamente, sem apresentar resultados ou evidências concretas.

Outro ponto que poderia ser mais explorado é a questão da resistência de educadores e familiares em utilizar a ludicidade de forma mais eficaz. A explicação sobre os motivos dessa resistência é superficial e poderia ser mais detalhada. Por exemplo, a autora poderia discutir questões como a falta de formação específica para aplicar o lúdico, a pressão por resultados imediatos ou a visão ainda prevalente de que a ludicidade é uma prática "menos séria" do que outras metodologias.

Em resumo, o artigo apresenta uma análise importante sobre o valor da ludicidade na Educação Infantil, com uma base teórica sólida e uma aplicação prática significativa. No entanto, a pesquisa poderia ser mais detalhada em termos metodológicos e apresentar mais exemplos concretos que comprovem os benefícios do lúdico no aprendizado das crianças. Além disso, uma análise mais profunda sobre as razões que levam educadores e familiares a resistirem ao uso do lúdico seria útil para oferecer um panorama mais completo sobre o tema.

Concluindo a análise dos dados, de maneira geral, os artigos selecionados corroboram a eficácia do lúdico no ensino de Língua Inglesa na rede pública, destacando a necessidade de maior investimento em formação docente e recursos pedagógicos para maximizar os benefícios dessa abordagem. As práticas bem-sucedidas reveladas nos estudos servem como referência para aprimorar o ensino, especialmente em contextos onde o desafio de manter os alunos motivados e engajados é significativo.

Esses resultados demonstram que o uso de práticas lúdicas no ensino de inglês pode aumentar o interesse e a motivação dos alunos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e inclusiva. No entanto, desafios como a falta de recursos e o tempo restrito indicam a necessidade de estratégias de apoio e

planejamento para integrar essas práticas de forma sustentável e eficaz na rede pública de ensino.

O uso do lúdico nas aulas de Inglês pode ser aplicado de diversas maneiras, promovendo um aprendizado mais interativo e eficaz. Entre as estratégias mais utilizadas estão os jogos de vocabulário, que tornam a aquisição de palavras novas mais dinâmica. Um exemplo prático é o jogo da memória, no qual os alunos precisam associar palavras em Inglês às imagens correspondentes, praticando o significado e a pronúncia. Outra alternativa são caça-palavras e palavras cruzadas temáticas, que permitem revisar conteúdos específicos, como "animais", "comidas" ou "profissões".

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de revisão bibliográfica teve como objetivo explorar o uso do lúdico como estratégia para o ensino da língua inglesa na rede pública de ensino, destacando suas vantagens e desafios. Ao longo da pesquisa, foi possível identificar que as atividades lúdicas oferecem um potencial significativo para melhorar o engajamento e a motivação dos alunos, contribuindo para a aprendizagem de forma mais leve, prazerosa e eficaz. Estratégias como jogos, músicas, histórias e dinâmicas não apenas despertam o interesse dos estudantes, mas também promovem a assimilação de vocabulário e a prática de habilidades comunicativas de maneira contextualizada e interativa.

No entanto, o estudo também revelou desafios que precisam ser enfrentados para que o uso do lúdico seja plenamente eficaz. Entre os principais obstáculos estão a falta de recursos pedagógicos nas escolas públicas, a formação insuficiente de professores para utilizar tais métodos, a resistência de alguns educadores e alunos à abordagem lúdica, e as limitações estruturais, como turmas numerosas e carga horária reduzida. Esses desafios indicam a necessidade de investimentos em políticas públicas que ofereçam condições adequadas para a adoção de estratégias inovadoras e inclusivas no ensino da língua inglesa.

Portanto, conclui-se que o uso do lúdico no ensino da língua inglesa é uma prática promissora, mas que exige um esforço conjunto entre gestores educacionais, professores e sociedade para superar as barreiras existentes. Incentivar a formação continuada de educadores e o desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis são passos essenciais para transformar as aulas de inglês em espaços mais dinâmicos e eficazes.

Este trabalho, ainda que limitado a uma abordagem teórica, reforça a importância de novas investigações empíricas que explorem como o lúdico pode ser implementado de forma prática e sustentável, contribuindo para a melhoria da qualidade da educação pública no Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, A. V. P.; HONORATO, C. de F. **Manual de sobrevivência na selva acadêmica**. Rio de Janeiro: Objeto Direto, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 out. 2024.

CARRASCO, A. **O lúdico como ferramenta pedagógica no ensino de línguas**. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 10, n. 2, p. 245-263, 2014.

CEBRAC. **Educação Lúdica: a importância do jogo no aprendizado**. Disponível em: <https://cebrac.com.br/blog/educacao-ludica-importancia-jogo-aprendizado/>. Acesso em: 30 out. 2024.

CUNHA, S. C.; RIBEIRO, T. A. **A ludicidade no ensino de línguas: uma abordagem teórica e prática**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

KISHIMOTO, T. **Jogo e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

MOREIRA, M. A. **Jogos e brincadeiras no ensino de línguas**. 2. ed. São Paulo: Editora do Brasil, 2015.

SILVA, M. R.; OLIVEIRA, T. M. **Práticas lúdicas e o ensino de inglês: um estudo de caso**. *Revista de Ensino de Línguas*, v. 8, n. 1, p. 15-30, 2016.

VENTURA, D. **Monografia jurídica**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2002.