



**GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ  
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - NEAD  
CURSO DE LETRAS INGLÊS**



**NIZETE NÚBIA MACEDO FOLHA**

**O Lúdico no Ensino de Inglês: estratégia essencial para o  
desenvolvimento da oralidade**

**CORRENTE - PI**

**2025**

**NIZETE NÚBIA MACEDO FOLHA**

**O Lúdico no Ensino de Inglês: estratégia essencial para o  
desenvolvimento da oralidade**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Licenciatura Plena em Letras - Inglês da  
Universidade Estadual do Piauí como requisito parcial  
à conclusão do curso, sob a orientação da Prof. Me.  
Michel Augusto Carvalho da Silva

**CORRENTE - PI  
2025**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

### A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: fundamental no desenvolvimento da oralidade (*orality*)

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

#### BANCA EXAMINADORA

---

Prof.  
Presidente

---

Prof.  
Membro

---

Prof.  
Membro

#### Dedicatória

Dedico esse trabalho ao meu esposo José Luís da Silva.

*Epígrafe*

*“o ser humano só existe dentro do mundo e o mundo só existe dentro da linguagem”. (ORLANDI, 2003, p. 129)*

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por ser meu guia em toda a minha trajetória acadêmica;

À Universidade Estadual do Piauí - UESPI, pela oportunidade de aprendizado, não só na área do curso, mas também pelo aprendizado de vida que me proporcionou;

Ao Professor Michel Augusto Carvalho da Silva, meu orientador;

Aos todos os professores do curso;

À minha família.

## RESUMO

O presente estudo teve como abordagem a ludicidade como recurso de aprendizagem da Língua Inglesa. O objetivo da pesquisa centrou-se apresentar a ludicidade como recurso fundamental no desenvolvimento da oralidade em Língua Inglesa. Trazendo considerações importantes sobre como a Língua Inglesa aparece na Base Nacional Comum Curricular-BNCC, documento institucional sancionado em 2017, que apresenta as competências específicas da área de linguagens na qual se enquadra o componente curricular de Língua Inglesa, bem como as seis competências específicas da língua inglesa, ainda tece considerações dos Parâmetros Curriculares Nacionais PCN, documento de 1998. Em outro momento aparecem Santos (2000), Antunes (1999), com considerações sobre a ludicidade como recurso de aprendizagem. Já em relação a Almeida Filho (2015), Conserva e Silva (2016) suas contribuições teóricas foram sobre a abordagem comunicativa. Santos (2001) e Besseti (2006) teorizam acerca do papel do educador de língua inglesa. Portela (2006), Goes (2023) e Valente (1993) teorizaram sobre a internet, jogos digitais e a oralidade. Quanto ao percurso metodológico, a pesquisa enveredou-se pelo caminho da pesquisa bibliográfica, do tipo qualitativa. As duas hipóteses foram confirmadas no decorrer da pesquisa, comprovando que os jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da oralidade, e que o professor de língua inglesa obtém sucesso quando se utiliza de metodologias que incentivem a resolução de problemas.

**Palavras-Chave:** Oralidade. Ludicidade. Jogos. Professor. Metodologia.

## **ABSTRACT**

This study addressed playfulness as a resource for learning English. The objective of the research was to present playfulness as a fundamental resource in the development of oral skills in English. It brings important considerations about how the English language appears in the National Common Curricular Base (BNCC), an institutional document sanctioned in 2017, which presents the specific competencies of the language area in which the English language curricular component is included, as well as the six specific competencies of the English language, and also makes considerations of the National Curricular Parameters PCN, a document from 1998. At another time, Santos (2000) and Antunes (1999) appear, with considerations about playfulness as a learning resource. In relation to Almeida Filho (2015), Conserva and Silva (2016), their theoretical contributions were on the communicative approach. Santos (2001) and Besseti (2006) theorize about the role of the English language educator. Portela (2006), Goes (2023) and Valente (1993) theorized about the internet, digital games and orality. Regarding the methodological approach, the research followed the path of bibliographic research, of the qualitative type. Both hypotheses were confirmed during the research, proving that games and play help in the development of orality, and that the English language teacher is successful when using methodologies that encourage problem-solving.

**Keywords:** Orality. Playfulness. Games. Teacher. Methodology.



## LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Jogos de RPG.....	28
Quadro 02- Letra de música.....	33

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Interface do site Britannia <i>English Academy</i> .....	28
Figura 02 - Interface RPG - RPG Game UI.....	29
Figura 03 – <i>Spindow</i> – Tabuleiro.....	32

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	12
2. A LINGUA INGLESA NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC).....	13
2.1 A Língua Inglesa e seu Caráter formativo .....	15
2.2 Competências específicas da Língua Inglesa - BNCC.....	17
2.2.1 Eixos, unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades .....	19
3. LUDICIDADE E O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA .....	20
3.1 Aula Comunicativa - papel docente.....	22
3.2 Jogos digitais, internet e a oralidade.....	25
4. ALGUNS RECURSOS LÚDICOS – AUXÍLIO NA HABILIDADE DA ORALIDADE.....	26
4.1 RPGs – “ <i>Role Playing Game</i> ”, ou “Jogo de interpretação de papéis” .....	26
4.2- <i>Spindow</i> – jogo para aprender Inglês .....	30
4.3 Música como recurso de aprendizagem da Língua Inglesa e desenvolvimento da oralidade .....	32
5. METODOLOGIA.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	36
REFERÊNCIAS.....	38

## 1. INTRODUÇÃO

O componente curricular Língua Inglesa somente é obrigatório na educação básica brasileira a partir do ensino fundamental anos finais, mais precisamente no 6º ano. Nessa etapa da vida os alunos estão começando as produções textuais na língua materna e, até que eles compreendam que existe outro idioma, é preciso que haja por parte do professor um trabalho de conscientização para que os alunos valorizem esse outro idioma a partir do materno.

Desta forma, o primeiro contato com uma língua, que não seja a materna, torna-se um grande desafio para os alunos e principalmente para os professores, tendo que se desdobrar em relação as metodologias do ensino da LI.

Assim, o professor tem que ser criativo e se utilizar de diversas metodologias de ensino aprendizagem, especialmente recursos que envolvem a ludicidade. Considerando que vivemos em uma sociedade cada vez mais imersa nas tecnologias e recursos digitais é totalmente viável a utilização desses recursos no ensino da L.I.

Diante do exposto a questão norteadora da pesquisa foi saber se: é possível afirmar que a ludicidade no ensino da língua inglesa pode contribuir efetivamente no desenvolvimento da oralidade?

As hipóteses levantadas na pesquisa foram confirmadas, portanto, os jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da oralidade na língua inglesa; e o professor de LI certamente terá êxito ao utilizar metodologias que despertem e incentivem os alunos a pesquisa e resolução de problemas.

A presente pesquisa se fez essencial, pois enquanto futura profissional da área de LI, é fundamental conhecer mais sobre a temática em questão. É cada vez mais necessário um estudo que contemple a importância da ludicidade como recurso de aprendizagem da língua inglesa.

Quanto ao objetivo geral foi apresentar a ludicidade como recurso fundamental no desenvolvimento da oralidade

Quanto aos objetivos específicos norteadores da pesquisa foram: Apresentar breves considerações acerca da Língua Inglesa na Base Nacional Comum Curricular, conhecer as contribuições da ludicidade no desenvolvimento da oralidade em Língua Inglesa e, por fim, apresentar recursos lúdicos que auxiliem na habilidade da oralidade.

A presente pesquisa justificou-se por ser necessário um aprofundamento nas questões envolvendo a ludicidade e o desenvolvimento da oralidade em Língua Inglesa (LI). Enquanto futura professora de Inglês, foi essencial agregar mais conhecimentos sobre metodologias inovadoras que auxiliam de forma eficaz na aprendizagem.

O trabalho estrutura-se da seguinte forma, primeiramente tecendo considerações acerca de como a Língua Inglesa vem sendo abordada na Base Nacional Comum Curricular – BNCC. A abordagem centra-se em mostrar a BNCC como documento normativo que define o conjunto das aprendizagens ao longo de toda a educação básica. Traz as competências específicas da área de linguagens, na qual a língua inglesa se enquadra. Outro enfoque é nas competências específicas da Língua Inglesa, seus eixos e especificidades.

Em um segundo momento, a abordagem teórica fundamenta-se na ludicidade como metodologia essencial na aprendizagem da língua inglesa, tecendo considerações sobre a importância de aulas comunicativas e sobre o papel docente nesse contexto e por fim, o enfoque é nos jogos digitais e da internet como recurso para o desenvolvimento da oralidade.

Na quarta seção do presente trabalho, são apresentados alguns recursos lúdicos que podem auxiliar no desenvolvimento da oralidade como: RPGs considerados jogos imersivos e interativos, em que os jogadores interagem e tem a possibilidade de criar um enredo, criar personagens, são apresentados 4 (quatro) tipos de jogos. Apresenta o jogo *Spindown* tanto o tabuleiro quanto o jogo online. E por fim apresenta também a música como recurso de aprendizagem, a partir da música “happy” do Pharrell Williams, como uma boa música para ser utilizada na aprendizagem da língua inglesa.

## **2. A LÍNGUA INGLESA NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)**

É importante tecer considerações sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que se configura como documento normativo que tem por objetivo definir o conjunto de aprendizagens essenciais a todos os alunos ao longo da educação básica.

A área de Linguagens na BNCC é composta pelos componentes curriculares de Língua Portuguesa, Arte, Educação Física. No Ensino Fundamental Anos Finais, tem a Língua Inglesa. Tendo por finalidade,

Possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil. (Brasil, 2017 p.63)

A LI nos anos finais tem que possibilitar aos estudantes aulas mais dinâmicas com práticas mais diversificadas com objetivo de ampliar cada vez mais seu repertório linguístico, artístico e cultural, sem distanciar as vivências experienciadas no contexto da educação infantil.

Nesse sentido, o que importa é que os estudantes se apropriem de cada linguagem, compreendendo a sua relevância e o quanto são dinâmicas, e que todos participem do processo de constante transformação. A área de linguagens deve garantir aos alunos o desenvolvimento de competências específicas, a saber:

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais. 2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva. 3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. (Brasil, 2017 p.65).

Diante do exposto as competências específicas da área de linguagens primeiramente visa que o aluno compreenda que a linguagem faz parte da construção da sociedade e, para tanto, tem que ser respeitada e valorizada em toda a sua diversidade. A partir do momento em que o aluno começa a compreender que todos somos seres que se comunicam em diversos idiomas, certamente o aluno começará a respeitar e valorizar a língua e suas diversas linguagens.

Em segundo lugar, explicita a importância do conhecimento e da exploração das práticas de linguagens, sejam artísticas, corporais e linguísticas, ampliando assim seus conhecimentos e possibilitando a participação ativa na construção de uma sociedade mais democrática.

A utilização das diferentes linguagens servirá como base para diálogos, cooperação e até mesmo resolução de conflitos. Ainda sobre as competências

específicas da área de linguagens, foram mencionadas acima três competências, agora é momento de apresentar mais três competências específicas, são elas:

4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo. 5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. 6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (Brasil, 2017 p.65).

A competência específica 4 aborda a importância da utilização das linguagens para uma conscientização acerca dos direitos humanos, consciência socioambiental, e criticidade envolvendo questões do atual contexto contemporâneo.

Na competência 5 o enfoque é o desenvolvimento do senso estético, percebe-se que essa competência é voltada para a questão artística, e o respeito a diversidade cultural.

E por fim, a competência 6 enfoca a questão tecnológica, sua compreensão e utilização de forma ética nas diversas práticas sociais. Comunicação através de diferentes linguagens e mídias, resolução de problemas e desenvolvimento de projetos autorais.

As competências específicas da área Linguagens expõe de forma clara os objetivos da aprendizagem, sempre mostrando como é importante a valorização da cultura, da arte e mais especificamente da linguagem como identidade cultural de um povo, que deve ser respeitada e valorizada em toda a sua diversidade.

Tendo apresentado até o momento considerações acerca do caráter normativo da BNCC, bem como as competências específicas da área de linguagens, é chegado o momento propício falar sobre o caráter formativo da Língua Inglesa na BNCC.

## **2.1 A Língua Inglesa e seu Caráter formativo**

O ensino da língua inglesa no contexto brasileiro não tem sido uma atividade fácil, vários são os motivos que dificultam o ensino desse idioma, principalmente no que se refere ao contexto da escola pública, onde se percebe que o nível de

proficiência dos alunos é bastante heterogêneo, as salas apresentam um número elevado de alunos e, além disso, há uma escassez de recursos didáticos destinados ao ensino de Língua Inglesa (Brasil, 1998).

Todos esses fatores são reflexos da educação pública brasileira, seja nos grandes centros urbanos, ou na zona rural, as salas de aula estão repletas de alunos com os mais diversificados graus de aprendizagem, além das já conhecidas dificuldades estruturais e acadêmicas, como a baixa carga horária, turmas superlotadas, falta de material didático.

Segundo as considerações estabelecidas pelo MEC, o ensino da LI desempenha um fator de que a aprendizagem de LE “não é só um exercício intelectual de aprendizagem de formas estruturais (...), é sim, uma experiência de vida, pois amplia as possibilidades de se agir discursivamente no mundo” (Brasil, 1998, p.23)

A aprendizagem de inglês, de acordo com a BNCC deve ser vista como uma ferramenta de comunicação, informação, conhecimento e com caráter formativo, pois por meio desse idioma os alunos podem atuar de forma ativa no mundo social cada vez mais globalizado. Esse documento considera que “as fronteiras entre países e os interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias” (Brasil, 2017, p.239).

Sobre o caráter formativo da Língua Inglesa, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diz o seguinte:

Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias. Assim, o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. É esse caráter formativo que inscreve a aprendizagem de inglês em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, na qual as dimensões pedagógicas e políticas estão intrinsecamente ligadas. (Brasil, 2017, p.241).

A aprendizagem da LI torna-se elemento essencial para a formação humana, considerando que vivemos em um contexto cada vez mais imerso em tecnologias digitais da informação e comunicação possibilitando assim a diminuição de fronteiras culturais.



O ensino de uma segunda língua necessita promover reflexões sobre questões sociais, políticas e culturais e deve representar uma educação linguística voltada para a interculturalidade, isto é, para o reconhecimento das (e o respeito às) diferenças, e para a compreensão de como elas são produzidas nas diversas práticas sociais de linguagem, o que favorece a reflexão crítica sobre diferentes modos de ver e de analisar o mundo, o(s) outro(s) e a si mesmo (Brasil, 2017).

A Base Nacional Comum Curricular sustenta a importância de se trabalhar a língua estrangeira considerando a cultura e costumes de seus falantes nativos, enfatizando que o ensino de línguas não deve se ater a discutir apenas questões linguísticas. Faz-se necessário expor as competências específicas do ensino da LI, tópico a ser apresentado a seguir.

## **2.2 Competências específicas da Língua Inglesa - BNCC**

Cada componente curricular da área de linguagens tem suas competências específicas. As Competências Específicas do Componente Curricular de Língua Inglesa na BNCC são elencadas da seguinte forma:

1. Identificar o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da língua inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne ao mundo do trabalho.
2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.
3. Identificar similaridades e diferenças entre a língua inglesa e a língua materna/outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais e identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade. (Brasil 2017 p.246).

O componente curricular de LI tem importância fundamental no currículo educacional como elemento transformador do indivíduo inserido no processo de ensino e aprendizagem, possibilita o contato com outro idioma, além do materno, considerando também sua importância em um mundo cada vez mais globalizado.

A primeira competência específica explicita que os alunos tem que identificar seu lugar e o lugar do outro, considerando que se vive em um mundo plural, e a importância da Língua Inglesa para a inserção dos sujeitos em um mundo totalmente globalizado.

A segunda competência fala sobre a comunicação na língua inglesa utilizando das mais diversas linguagens tanto mídias impressas quanto digitais, reconhecendo as mídias como recursos de ampliação do repertório social e cultural.

Na terceira competência o aluno poderá identificar o que há de similar ou diferente entre a língua inglesa e a língua materna, considerando aspectos da sociedade, cultura e identidade.

As outras três competências específicas da Língua Inglesa no Ensino Fundamental- Anos Finais explicitadas na BNCC (Brasil,2017), são:

**4.** Elaborar repertórios linguístico-discursivos da língua inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo a reconhecer a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporâneas. **5.** Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável. **6.** Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na língua inglesa, com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico-culturais. (Brasil 2017 p.246).

Na competência específica 4 caberá aos alunos a elaboração de repertórios tanto linguísticos quanto discursivos em língua Inglesa, repertórios, estes utilizados nos mais diversos países e diferentes grupos sociais de um mesmo país, objetivando reconhecer a variedade linguística, valorizando a heterogeneidade existente no mundo contemporâneo.

Na competência específica 5 o foco é a utilização das novas tecnologias como formas de interação e pesquisa, selecionando, compartilhando e posicionando-se de modo a produzir sentidos nas práticas de letramento em LI, sempre de forma ética.

E por fim na competência 6, caberá aos alunos o conhecimento de uma diversidade de patrimônios culturais materiais e imateriais em língua inglesa, visando a fruição e ampliações dos contatos com diferentes culturas.

Na BNCC a Língua Inglesa no Ensino Fundamental – Anos Finais é organizada por eixos, unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades. “As unidades temáticas, em sua grande maioria, repetem-se e são ampliadas as habilidades a elas correspondentes”. (Brasil, 2017 p.247). O tópico a seguir serão apresentados os eixos da aprendizagem da LI.

### 2.2.1 Eixos, unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

A Língua Inglesa possui 5 eixos elencados na BNCC, são eles: eixo oralidade, eixo leitura, eixo escrita, eixo conhecimentos linguísticos, eixo dimensão intercultural. Na BNCC a Língua Inglesa no Ensino Fundamental – Anos Finais é organizada por eixos, unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades. “As unidades temáticas, em sua grande maioria, repetem-se e são ampliadas as habilidades a elas correspondentes”. (Brasil,2017 p.247)

Para cada unidade temática, foram selecionados objetos de conhecimento e habilidades a ser enfatizados em cada ano de escolaridade (6º, 7º, 8º e 9º anos), servindo de referência para a construção dos currículos e planejamentos de ensino, que devem ser complementados e/ou redimensionados conforme as especificidades dos contextos locais. Tal opção de apresentação da BNCC permite, por exemplo, que determinadas habilidades possam ser trabalhadas em outros anos, se assim for conveniente e significativo para os estudantes, o que também atende a uma perspectiva de currículo espiralado. (Brasil,2017 p.247).

O primeiro eixo da aprendizagem da Língua Inglesa “EIXO ORALIDADE – Práticas de compreensão e produção oral de língua inglesa, em diferentes contextos discursivos presenciais ou simulados, com repertório de falas diversas, incluída a fala do professor.” (Brasil, 2017, p 246-247).

As unidades temáticas do eixo oralidade são compostas pela interação discursiva, compreensão oral e produção oral. Na unidade temática Interação discursiva tem dois objetos de conhecimento: são eles a construção de laços afetivos e o convívio social e as funções e uso da língua inglesa em sala de aula. As habilidades dessa unidade temática no 6º Ensino Fundamental-Anos Finais são: Interagir em situações de intercâmbio oral, demonstrando iniciativa para utilizar a LI. Coletar informações do grupo, perguntando e respondendo sobre a família, amigos, a escola e a comunidade. (Brasil,2017)

O segundo eixo é a Leitura que envolve as práticas de leitura em língua inglesa de diversos textos sendo eles verbais, verbo-visuais, multimodais. Envolve também a articulação de conhecimentos prévios da língua materna e outras línguas.

O eixo da escrita prevê práticas de produção de textos em língua inglesa relacionados ao cotidiano dos alunos, em diferentes modalidades, suportes e esferas de circulação. Tais práticas envolvem a escrita mediada pelo professor ou colegas e articulada com os conhecimentos prévios dos alunos em língua materna e/ou línguas estrangeiras. Dentro das unidades temáticas, tem-se a estratégia de escrita: pré-escrita que consiste em planejamento do texto, organização das ideias. E outra

estratégia é a prática da escrita: produção de textos escritos, em formatos diversos, com a mediação do professor. (Brasil, 2017).

O papel do professor, nessa concepção, é ajudar os alunos a encontrar estratégias viáveis para dar início à escrita, como: encontrar informações relacionadas ao que será escrito; planejar a estrutura e os procedimentos necessários; considerar as condições de produção – gênero, interlocutor, finalidade e meio de circulação; fazer revisão e dar oportunidade para a reescrita.

Nesse sentido, a composição de um texto está ligada à ideia de processo, que deve estar encaixado em um contexto específico. Portanto, autor, leitor, texto e contexto devem estar interligados, dialogando e interagindo. Nesse sentido, o desenvolvimento depende “essencialmente de situações sociais específicas em que o sujeito participa” (Baquero, 2001, p. 26). A escrita é uma habilidade importante no ensino de língua estrangeira, uma vez que seu uso é uma modalidade social e exige domínio em diversas situações, por exemplo, tanto na educação formal quanto informal.

EIXO CONHECIMENTOS LINGÜÍSTICOS – Práticas de análise linguística para a reflexão sobre o funcionamento da língua inglesa, com base nos usos de linguagem trabalhados nos eixos Oralidade, Leitura, Escrita e Dimensão intercultural. EIXO DIMENSÃO INTERCULTURAL – Reflexão sobre aspectos relativos à interação entre culturas (dos alunos e aquelas relacionadas a demais falantes de língua inglesa), de modo a favorecer o convívio, o respeito, a superação de conflitos e a valorização da diversidade entre os povos. (Brasil, 2017, p 246-247).

Os dois últimos eixos envolvem os conhecimentos linguísticos e a dimensão intercultural. Os conhecimentos linguísticos envolvem todos os outros eixos. E a dimensão cultural envolve a interação cultural.

No próximo capítulo, exploraremos a importância da ludicidade como recurso metodológico para a aprendizagem da língua inglesa, especialmente no eixo oralidade.

### **3. LUDICIDADE E O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

É chegado o momento de tecer considerações sobre a ludicidade e sua importância como recurso de aprendizagem. Através da utilização de recursos lúdicos o professor encontra uma forma mais dinâmica de promover o conhecimento e propiciar aulas mais interessantes para os alunos.

Santos (2000) afirma que os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, contribui na

diminuição do desinteresse e da indisciplina, devolvendo à escola a sua função de agência responsável por pessoas mais realizadas.

Aulas mais atraentes prendem a concentração dos alunos, fazendo com que se interessem pelo conteúdo que está sendo apresentado. Nesse sentido, Antunes (1999), salienta o seguinte:

O jogo em seu sentido integral é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições (Antunes, 1999, p. 19).

Quando se fala em jogo, logo vem em mente questões atreladas ao público infantil, mas o jogo é recurso permitido também para os adultos, o seu caráter lúdico constitui-se como elemento estimulador de inteligências, pois possui regras e objetivos direcionados a aprendizagem. É possível perceber que, quando participam de jogos, tanto a criança quanto o adulto passam a ter diversas áreas estimuladas para uma aprendizagem mais significativa e interessante.

Nesse mesmo ponto de vista Moura (2009) esclarece que o jogo atua promovendo aprendizagem e desenvolvimento

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o estudante diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas. (MOURA, 2009, p.80).

Os jogos são capazes de proporcionar ao aluno uma nova experiência ao aprender um determinado conteúdo e esses métodos são capazes de aprimorar a capacidade de cada um dos alunos ao armazenar o conteúdo ensinado pelo professor em sala de aula.

Nascimento (2008) também escreve acerca dos benefícios da utilização dos jogos em aulas de língua estrangeira. Ela defende que em um jogo o aluno pode expressar suas opiniões de modo autêntico, sem a necessidade de fingir ser outra pessoa, o que envolve comunicação espontânea, sem tanto direcionamento por parte do professor. A autora mostra que “a língua não entra simplesmente como um treino, mas em seu papel natural como ferramenta de comunicação” (p. 154) e, sendo assim, “o jogo proporciona então a chance de extrapolar o uso denominado escolar da LE” (p. 155), o que contribuiria para uma aprendizagem mais significativa para os alunos.

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, s/p).

Ainda com base nos apontamentos de Nunes (2004) percebe-se que as atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino da matemática. Contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira, pois, assim, ela facilitará o aprendizado da mesma e motivará, tanto crianças como adultos, a aprenderem.

Desse modo, percebe-se o quão importante é a ludicidade no contexto escolar. visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir à aula. Diante do exposto é imprescindível mencionar a importância do professor ao propiciar aos alunos uma aula comunicativa, assunto que será desenvolvido no próximo tópico.

### **3.1 Aula Comunicativa - papel docente**

Para que realmente haja um desenvolvimento real da aprendizagem da língua inglesa, é preciso primeiramente um trabalho árduo para a busca de soluções de problemas crônicos da educação pública brasileira, são eles: o despreparo de professores, a falta de formação específica na área, falta de apoio dos órgãos públicos, falta de interesse dos alunos, etc.

Deve-se buscar propor projetos que visem lançar novos desafios tanto para os professores quanto para os alunos e os motivem a mobilizar seus conhecimentos. Contudo, para que essas idealizações se tornem reais, “é necessária uma pedagogia ativa e cooperativa, voltada para toda a comunidade escolar” (Santos, 2001, p. 15).

Sempre existiu uma preocupação dos professores em relação à metodologia utilizada nas aulas de inglês em sala de aula. A preocupação era encontrar o melhor método ou abordagem adequada. “Estes conceitos encontram-se ligados a processos históricos e sociais que são refletidos no ensino de línguas, os quais se baseiam cada um em uma determinada visão de língua, linguagem, ensino e aprendizagem, de técnica e de materiais, que se enquadra em uma abordagem”. (Bassetti, 2006, p.28).

Nesse sentido, cabe ao professor reconhecer a importância da capacidade mental do aluno e ser capaz de incentivá-lo, através da seleção, organização do material a ser ensinado. “Ao organizar o material a ser ensinado de tal forma que se torne significativo para o aluno, o professor está concorrendo para ativar os processos mentais disponíveis no aluno e para a aquisição consciente de competência, um requisito necessário ao desempenho satisfatório”. Nicholls (2001, p. 29).

Assim, o professor tem um papel importantíssimo na forma como o aluno vai ou não se apropriar do conteúdo na sala de aula e em outros ambientes na convivência com outras pessoas, tanto na sua língua materna, quanto na linguagem de outras culturas.

Para Moura (2009), deve prevalecer em sala de aula a relação do professor e aluno por meio da interação. Quando, por exemplo, um conteúdo que é ensinado de maneira primitiva, este, corre um grande risco de se tornar ineficaz ou mesmo ser um aprendizado insatisfatório, porque, quando o aluno faz ligação, supostamente, da língua ensinada, ou seja, o inglês, com a necessidade de utilizá-la em sua realidade cotidiana, este aprendizado se torna mais significativo em sua particularidade.

Gardner (1990) apresenta distinção entre dois tipos de motivação: a motivação integrativa, expressa pelo interesse do aprendiz em aprender uma segunda língua por ter interesse pessoal e sincero nas pessoas e na cultura representadas pela outra língua; e a motivação instrumental, expressa pelo interesse do aprendiz em aprender uma segunda língua em função das vantagens práticas que se estabelecerão para aquele que a falar.

Para Gardner (1990), o comportamento do próprio professor pode influenciar positiva ou negativamente no desejo e na disposição do aprendiz para aprender e continuar aprendendo a língua. Outros pesquisadores também ressaltam a importância do papel do professor na motivação dos alunos e dizem que motivação é uma questão de atitude do professor. Faz-se, assim, necessário que professores descubram caminhos para motivar os alunos a agir de forma a alcançar seus objetivos.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998) a primeira abordagem que deve existir no contexto da sala de aula é tentar aproximar os alunos da língua estrangeira e fazer com que se conscientizem da diversidade de línguas que os rodeiam. Um exemplo é a inserção de publicações, comerciais, vitrines de lojas, canções, filmes e etc.

Nesse sentido, a aprendizagem do inglês, tendo em vista o seu papel hegemônico nas trocas internacionais, desde que haja consciência crítica desse fato, pode colaborar na formulação de contradiscursos em relação às desigualdades entre países e entre grupos sociais (homens e mulheres, brancos e negros, falantes de línguas hegemônicas e não hegemônicas etc.). Assim, os indivíduos passam de meros consumidores passivos de cultura e de conhecimento a criadores ativos: o uso de uma Língua Estrangeira é uma forma de agir no mundo para transformá-lo. A ausência dessa consciência crítica no processo de ensino e aprendizagem de inglês, no entanto, influi na manutenção do *status quo* ao invés de cooperar para sua transformação. (Brasil, p. 40, 1998).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais apontam que o fato de a língua inglesa ter se tornando língua universal contribui de forma efetiva para melhora das relações entre povos de várias partes do mundo, além de enriquecimento intelectual e apropriação de novas culturas.

De acordo com Almeida Filho (2015) a aprendizagem da Língua Inglesa requer do professor uma série de habilidades para que o objetivo da aprendizagem seja alcançado. Para um professor ser comunicativo ele deve: ofertar experiências e conteúdos significativos e relacionados ao uso real da língua; utilizar a nomenclatura comunicativa para abordar a aprendizagem utilizando papéis sociais, cenários tópicos e funções e tarefas comunicativas; apresentar temas e situações conflituosos do universo do aluno e promover uma ação dialógica.

As atividades praticadas em sala de aula fazem com que o aluno assuma um papel de cooperador, anulando o individualismo. Ouvir o colega nas atividades em grupo e em pares faz com que ele não só aprenda, mas também consolide e pratique o que foi ensinado, desenvolvendo assim um papel de comunicador, pois é levado a interagir, tomar decisões a fazer negociações. O aluno precisa entender que ao contribuir ele adquire conhecimentos e esse é um procedimento que ocorre de maneira independente e natural. (Conserva e Silva, 2016, p. 08).

Respeitar as diferenças dos indivíduos, considerando que cada um tem uma visão afetiva com a língua. Portanto, a motivação, o interesse, o objetivo, o conhecimento sobre cultura, entre outros aspectos podem variar. Ter uma ênfase no ato de avaliar o desempenho do estudante nas atividades e experiências comunicativas, ao invés de ter a ênfase em aspectos gramaticais sem uma aplicabilidade na língua alvo. (Almeida Filho, 2015)

É preciso criar situações para que o aluno aprenda a lidar com diferentes contextos. Este precisa lidar com situações da vida real para que possa adquirir não só a competência gramatical, mas também a competência comunicativa; o uso de material autêntico como cartas, formulários, rótulos,



cardápios, cartazes, instruções, mapas, programas, receitas, bilhetes, contratos, revistas, jornais (notícias, manchetes, fotos com legendas, propagandas, anúncios, etc.), ou seja, tudo ao que um nativo é exposto diariamente é fundamental para que o aluno torne-se competente, comunicativamente falando (Conserva e Silva, 2016, p. 07).

Almeida Filho (2015, p.67) considera que ser comunicativo “significa preocupar-se mais com o próprio aluno enquanto sujeito e agente no processo de formação através da L.E.” Isso significa que deve haver uma ênfase nas práticas que estejam relacionadas com a vida e os planos do estudante.

No capítulo seguinte, serão apresentadas algumas alternativas para enriquecer a aula e auxiliar na oralidade. São recursos tanto analógicos, quanto digitais que estão disponibilizados em plataformas online.

### **3.2 Jogos digitais, internet e a oralidade**

A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017) em sua competência específica 5 aborda o uso das novas tecnologias e toda a sua diversidade de linguagens como modos de interação, fonte de pesquisa, seleção, compartilhamento de conteúdo, aprimoramento de conhecimentos em língua inglesa, mas sempre lembrando de utilizar tais recursos pautados na ética e responsabilidade.

Segundo Portela (2006) a internet pode ser explorada pelos professores de língua estrangeira, pois estes podem selecionar, preparar e organizar os materiais com o intuito de fazer com que o aluno possa interagir com domínio, de forma criativa e com segurança em um mundo globalizado e conectado por meio da internet. Essa interação é algo de muita relevância, pois permite a proximidade com falantes de diferentes idiomas, em diferentes partes do mundo, de forma virtual.

A internet diminui as fronteiras geográficas, aproxima pessoas do mundo inteiro e a barreira linguística é vencida pela necessidade de comunicação com pessoas de outras culturas e falantes de outros idiomas, especialmente a LI.

Goes (2023) destaca que os jogos são recursos cativantes que frequentemente envolvem a linguagem verbal e apresentam tarefas que estimulam a resolução de problemas que levam os estudantes a utilizar a linguagem funcional para conseguir alcançar os objetivos dos jogos. E defende a ideia de que o uso planejado desse recurso em sala de aula para trabalhar certas perguntas, verbos, locativos, entre outras possibilidades, colaboram para produzir mais interesse nas aulas.

Desta forma é válido mencionar o quanto os jogos digitais se configuram no atual contexto como um recurso lúdico de aprendizagem da língua inglesa, favorecendo especialmente a oralidade.

Na educação a tecnologia e o uso do computador, vem trazendo novas possibilidades de uso, nesse sentido, Valente (1993) expõe que:

As novas modalidades de uso do computador apontam para uma nova direção: o uso dessa tecnologia não como “máquina de ensinar”, mas, como uma nova mídia educacional: o computador passa a ser uma ferramenta de complementação, de aperfeiçoamento e de disponível mudança na qualidade do ensino (VALENTE, 1993, p. 5).

É cada vez mais frequente o uso do computador em nossa sociedade, não apenas como máquina de ensinar como assevera Valente (1993) mas como fonte de pesquisa, conhecimento através de sites, aplicativos. No próximo capítulo, serão apresentados alguns recursos lúdicos que auxiliam no desenvolvimento da habilidade oral.

#### **4. ALGUNS RECURSOS LÚDICOS - AUXILIO NA HABILIDADE DA ORALIDADE**

O capítulo em questão tem como objetivo apresentar algumas possibilidades de recursos lúdicos que auxiliam no desenvolvimento da habilidade oral. Os jogos de *RPGs* que se configuram como jogos imersivos e interativos e o jogo *Spindow*, tanto em tabuleiro quanto digital e, por fim, a música.

##### **4.1 *RPGs* – “*Role Playing Game*”, ou “Jogo de interpretação de papéis”**

A *Britannia English Academy* (BEA, 2025) é uma escola de inglês moderna e independente, em sua página traz informações sobre formas lúdicas de aprendizagem da língua inglesa.

Curso de *RolePlaying Games*, comumente conhecidos como *RPGs*, são jogos imersivos e interativos que permitem aos participantes assumir papéis de personagens fictícios em um ambiente virtual ou de mesa. Esses jogos não são apenas populares entre os jogadores, mas também servem como uma ferramenta eficaz para os alunos de inglês praticarem e aprimorarem suas habilidades no idioma. (BEA, 2025, online).

**Figura 01:** Interface do site Britannia English Academy



**Fonte:** Imagem Britannia English Academy (2025)

**Acesso:** 10.01.2025

É importante mencionar o jogo de *RPG*, trata-se de uma sigla, que significa “*Role Playing Game*”, ou “jogo de interpretação de papéis”. O *RPG* nasceu nos livros de mesa, onde jogadores se reuniam para aproveitar e viver histórias de fantasia e aventura na imaginação. No *RPG* são os jogadores que criam e desenvolvem seus personagens. Como são jogos para aprimorar a oralidade da língua inglesa, os jogadores são obrigados a se comunicar em inglês, praticando e aprimorando assim seu vocabulário e conversação. Ver *interface* do jogo (Figura 02).

**Figura 02:** Interface RPG - RPG Game UI



Fonte: Google  
Acesso: 10.01.2025

A *Britannia English Academy* (BEA, 2025) indica quatro exemplos de jogos de RPG que são particularmente benéficos para a prática oral na aprendizagem da língua inglesa:

**Quadro 01:** Jogos de *RPG*

JOGOS DE RPG NA PRATICA DA ORALIDADE		
JOGOS	METODOLOGIA	HABILIDADES
1. Simulação de entrevista de emprego	Neste jogo, os alunos assumem o papel de candidatos a emprego e entrevistadores. Ao se preparar e participar de entrevistas simuladas de emprego, os alunos podem praticar a resposta a perguntas comuns em entrevistas, expressando suas habilidades e	Esta simulação não só melhora as habilidades de fala dos alunos, mas também os ajuda a desenvolver confiança e profissionalismo em situações de entrevistas da vida real.

	experiências e demonstrando sua capacidade de comunicação eficaz	
<b>2. Role-Play de Agente de Viagens:</b>	Este jogo permite que os alunos atuem como agentes de viagens que fornecem informações e conselhos aos clientes que planejam suas férias. Os alunos podem praticar fazer e responder perguntas sobre destinos de viagem, opções de acomodação, transporte e oportunidades de passeios turísticos.	Através desta dramatização, os alunos podem melhorar a sua capacidade de fornecer recomendações, dar orientações e discutir tópicos relacionados com viagens, ao mesmo tempo que melhoram as suas capacidades de fala e compreensão auditiva.
<b>3. Cenário do restaurante:</b>	Este jogo de <i>RPG</i> simula uma experiência gastronômica em um restaurante. Os alunos podem se revezar como garçom/garçonete e cliente, permitindo-lhes praticar o pedido de comida, pedir recomendações, fazer reservas e resolver quaisquer problemas que possam surgir durante a refeição.	Ao participar neste cenário, os alunos melhoram o seu vocabulário relacionado com comida e jantar e desenvolvem a sua capacidade de se envolverem em conversas naturais e significativas.
<b>4. Exercício de resolução de problemas</b>	Este jogo envolve os alunos trabalhando juntos para resolver um problema ou completar uma tarefa. Por exemplo, os alunos podem	Ao colaborar, discutir ideias e fornecer soluções, os alunos praticam o uso da linguagem num contexto mais autêntico e realista. Este jogo não só incentiva a

	receber um mistério para resolver ou um projeto de grupo para resolver.	comunicação oral, mas também estimula o pensamento crítico e as habilidades de trabalho em equipe
--	---	---

**Fonte:** (BEA, 2025 online)

**Acesso:** 11.01.2025

Observa-se que a incorporação de jogos de *role-playing* nas sessões de prática oral pode melhorar muito os resultados da aprendizagem de línguas. Essas atividades interativas e envolventes oferecem aos alunos oportunidades de usar o inglês de maneira prática e significativa, seja na preparação para entrevistas de emprego, no planejamento de uma viagem, em um jantar fora ou na resolução de problemas. Com prática regular e *feedback*, os alunos podem melhorar gradualmente sua fluência falada, vocabulário e confiança na língua inglesa.

As informações obtidas sobre os jogos na aprendizagem da língua inglesa, especialmente no desenvolvimento da oralidade encontram respaldo no pensamento de Goes (2023) quando enfatiza que os jogos se configuram como recursos cativantes que geralmente envolvem a linguagem verbal e tarefas estimulantes que atuam na resolução de problemas, envolvendo assim, os estudantes em um grande desafio para superar os obstáculos e conseguir alcançar os objetivos do jogo.

No próximo tópico será apresentado outro recurso lúdico de aprendizagem da LI, especialmente no desenvolvimento da oralidade, é o *Spindow*, um jogo que pode ser jogado tanto em tabuleiro quanto online.

#### **4.2 *Spindow* - jogo para aprender Inglês**

Dentre as possibilidades de jogos para aprender inglês, em especial auxiliar na habilidade da oralidade, surge o tabuleiro *Spindow* consiste nas seguintes peças: um tabuleiro giratório de 5 discos, peças com palavras e de diferentes cores, representando diferentes funções sintáticas, para formar orações, peças brancas para criação de novas ideias, cartas de ação e um manual de instruções de como jogar. Além do tabuleiro, também existe a plataforma do *Spindow* online que são ferramentas que trazem ludicidade para a aprendizagem.

Tanto para professores como para alunos ou famílias, a ludicidade e a flexibilidade de *Spindow* podem trazer muitos benefícios para a aprendizagem.



O tabuleiro *Spindow* traz a possibilidade de aprender de forma multissensorial. Em outras palavras, é possível tocar nas palavras que decidir utilizar no jogo. Além disso, pode-se girar seus discos. As diferentes funções que as palavras exercem na formação das frases podem ser visualizadas em diferentes cores. Assim, dentro do jogo, desenvolvemos habilidades visuais e cinestésicas. Desta maneira, o jogo também pode ser uma experiência auditiva. (*Spindow*, 2025,Online).

Jogar com o *Spindow* pode ser uma experiência auditiva também. Desenvolve-se a oralidade e a compreensão oral a partir da estruturação da língua de forma prazerosa, já que isso se dá também por meio do jogo. Por exemplo, o tabuleiro *Spindow* traz cartas de ação que promovem a oralidade.

**Figura 03:** Spindow - Tabuleiro



**Fonte:** Imagem Plataforma *Spindow*  
**Acesso:** 10.01.2025

Também é necessário que os jogadores prestem atenção ao que os outros participantes dizem durante todo o tempo de jogo. Portanto, é uma ótima ferramenta para aprender a falar inglês. Assim sendo, durante o jogo, é interessante que os participantes entrem no acordo de fazer toda a dinâmica do jogo em inglês para aumentar ainda mais a prática da língua, proporcionando oralidade pela necessidade de comunicação com o outro enquanto jogam.

Diante do jogo apresentado é imprescindível mencionar o pensamento de Santos (2000) ao afirmar de-forma contundente que os jogos tornam as aulas bem mais interessantes para os alunos. Outro recurso interessante a ser utilizado nas aulas de LI, é a música, como expõe o próximo tópico da pesquisa.

#### **4.3 Música como recurso de aprendizagem da Língua Inglesa e desenvolvimento da oralidade**

De acordo com Ebong e Sabbadini (2006) apud Costa e Cristóvão (2007) as músicas são uma linguagem autêntica, memorável e rítmica. Se configuram como exemplos acessíveis de inglês oral, suas rimas permitem aos alunos a identificação dos sons similares, as músicas fazem os alunos sentirem à vontade em sala de aula trabalhando a pronuncia, entre outros fatores.

Portanto, a música pode ser trabalhada com o auxílio dos diversos veículos de comunicação (TV, CD, DVD, filmes, clipes karaokê, entre outros), tornando a aula de língua inglesa significativa, uma vez que esta é uma forma de expressão e interação entre as pessoas e está presente no cotidiano das mesmas.

Diante do exposto faz-se necessário mencionar que a *Open English* indica as melhores músicas para aprender inglês no ano de 2023, mas não tem como mencionar todas. A música selecionada é “*happy*” de Pharrell Williams. Que possui o ritmo contagiante e é ótima música para aprender inglês, ainda mais no caso de iniciantes.

#### **Quadro 2:** Letra de música

<b><i>Happy</i> (tradução) - Pharrell Williams</b>	
	<b>Feliz</b>



Happy	
<p><i>It might seem crazy what I'm about to say Sunshine she's here, you can take a break I'm a hot air balloon that could go to space With the air, like I don't care baby by the way</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you feel like a room without a roof</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you feel like happiness is the truth</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you know what happiness is to you</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you feel like that's what you wanna do</i></p> <p><i>Here come bad news talking this and that Yeah, well, gimme all you got and don't hold back Yeah, well I should probably warn you I'll be just fine Yeah, no offense to you don't waste your time Here's why</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you feel like a room without a roof</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you feel like happiness is the truth</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you know what happiness is to you</i></p> <p><i>Because I'm happy Clap along if you feel like that's what you wanna do</i></p> <p><i>(Happy) bring me down Can't nothing (happy) bring me down My level's too high (happy) to bring me down Can't nothing (happy) bring me down I said (Happy, happy, happy) bring me down Can't nothing bring me down My level's too high (happy) to bring me down Can't nothing bring me down I said</i></p> <p><i>Because I'm happy</i></p>	<p>Pode parecer loucura o que estou prestes a dizer A luz do sol, ela está aqui, você pode fazer uma pausa Sou um balão de ar quente que poderia ir para o espaço Com o ar, como se não me importasse, aliás</p> <p>Porque estou feliz Bata palmas se você se sente num quarto sem telhado Porque estou feliz Bata palmas se sente que a felicidade é a verdade Porque estou feliz Bata palmas se sabe o que a felicidade é para você Porque estou feliz Bata palmas se sente que é isso que você quer fazer</p> <p>Lá vêm más notícias, falando disso e daquilo Bem, dê-me tudo o que tem e não se contenha Eu provavelmente deveria lhe avisar que estarei bem Sim, sem querer ofender, não perca o seu tempo Eis o motivo</p> <p>Porque estou feliz Bata palmas se você se sente num quarto sem telhado Porque estou feliz Bata palmas se sente que a felicidade é a verdade Porque estou feliz Bata palmas se sabe o que a felicidade é para você Porque estou feliz Bata palmas se sente que é isso que você quer fazer</p> <p>(Feliz) me derrubar Nada pode (feliz) me derrubar Meu nível é muito alto (feliz) para que me derrubarem Nada pode (feliz) me me derrubar Eu disse (Feliz, feliz, feliz) me derrubar Nada pode me derrubar Meu nível é muito alto (feliz) para que me derrubarem</p>

<p><i>Clap along if you feel like a room without a roof</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like happiness is the truth</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you know what happiness is to you</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like that's what you wanna do</i></p> <p><i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like a room without a roof</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like happiness is the truth</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you know what happiness is to you</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like that's what you wanna do</i></p> <p><i>(Happy) bring me down</i>  <i>Can't nothing (happy) bring me down</i>  <i>My level's too high (happy) to bring me down</i>  <i>Can't nothing (happy) bring me down</i>  <i>I said</i></p> <p><i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like a room without a roof</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like happiness is the truth</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you know what happiness is to you</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like that's what you wanna do</i></p> <p><i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like a room without a roof</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you feel like happiness is the truth</i>  <i>Because I'm happy</i>  <i>Clap along if you know what happiness is to you</i>  <i>Because I'm happy</i></p>	<p>Nada pode me derrubar  Eu disse</p> <p>Porque estou feliz  Bata palmas se você se sente num quarto sem telhado  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que a felicidade é a verdade  Porque estou feliz  Bata palmas se sabe o que a felicidade é para você  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que é isso que você quer fazer</p> <p>Porque estou feliz  Bata palmas se você se sente num quarto sem telhado  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que a felicidade é a verdade  Porque estou feliz  Bata palmas se sabe o que a felicidade é para você  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que é isso que você quer fazer</p> <p>(Feliz) me derrubar  Nada pode (feliz) me derrubar  Meu nível é muito alto (feliz) para que me derrubarem  Nada pode me derrubar  Eu disse</p> <p>Porque estou feliz  Bata palmas se você se sente num quarto sem telhado  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que a felicidade é a verdade  Porque estou feliz  Bata palmas se sabe o que a felicidade é para você  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que é isso que você quer fazer</p> <p>Porque estou feliz  Bata palmas se você se sente num quarto sem telhado  Porque estou feliz  Bata palmas se sente que a felicidade é a verdade</p>
--	---

<i>Clap along if you feel like that's what you wanna do</i>  <i>C'mon</i>	Porque estou feliz Bata palmas se sabe o que a felicidade é para você Porque estou feliz Bata palmas se sente que é isso que você quer fazer  Vamos lá
---	---

**Fonte:** (Williams, 2014 apud vagalume online)

**Acesso:** 11.01.2025

Por que essa música é boa para aprender inglês? De acordo com a *OpenEnglish* (2023) a música possui uma letra simples e repetitiva tem um vocabulário conhecido por nós brasileiros e a maior parte das estrofes é cantada no *Simple Present*. “*Because I’m happy*”. Mas os intermediários também podem aprender muito com “*Happy*”! Alguns “*Phrasal Verbs*”, como “*Clap along*” (bater palmas junto) e “*Bring me down*” (Colocar a pessoa para baixo) além de contrações em inglês, como: *wanna*, *she’s*, *‘ya* e *‘bout*, fazem de *Happy* uma ótima maneira de treinar a pronúncia.

Nesse sentido de acordo com Conserva e Silva (2016) quando o professor cria situações em que o aluno aprenda a lidar com diferentes contextos, este então passa a adquirir competências tanto gramatical, comunicativa. Tudo isso através da utilização de materiais como cartas, rótulos, notícias, músicas, entre outros recursos.

## 5. METODOLOGIA

Em relação aos procedimentos metodológicos a pesquisa foi do tipo bibliográfica. A pesquisa bibliográfica é desenvolvida através de livros, publicações em periódicos e artigos científicos. Procura auxiliar na compreensão de um problema a partir de referências publicadas em documentos publicados. “Busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto, tema ou problema” (Cervo e Bervian, 1983, p. 55):

Quanto a natureza a pesquisa foi a qualitativa. A técnica de coleta de dados foi a pesquisa bibliográfica onde foram utilizados documentos institucionais como a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2017) que apresenta as competências específicas da área de linguagens na qual se enquadra o componente curricular de língua inglesa, bem como as seis competências específicas da língua inglesa, Os Parâmetros Curriculares Nacionais PCN, documento de 1998. Santos (2000), Antunes (1999), com considerações sobre a ludicidade como recurso de aprendizagem. Almeida Filho

(2015), Conserva e Silva (2016) suas contribuições teóricas foram sobre a abordagem comunicativa. Santos (2001) e Besseti (2006) teorizam acerca do papel do educador de língua inglesa. Portela (2006), Goes (2023) e Valente (1993) teorizaram sobre a internet, jogos digitais e a oralidade.

Foram consultadas na pesquisa, base de dados como *Scielo*, *Google Acadêmico*, bem como, *sites* especializados na língua inglesa e ferramentas que estimulam a aprendizagem da oralidade por meio de recursos lúdicos, jogos tanto analógicos como digitais. Foram descritores utilizados na pesquisa: oralidade, ludicidade, Jogos, professor, metodologia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa possibilitou aprofundar em uma temática muito importante, a ludicidade como recurso no desenvolvimento da oralidade. É essencial que o professor esteja atento a novas possibilidades de ensino e aprendizagem e a inserção de novas metodologias de ensino certamente é a melhor opção.

Configurou-se como objetivo geral da pesquisa, apresentar como a ludicidade se configura como fundamental para o desenvolvimento da oralidade. A pesquisa de fato demonstra que a aprendizagem da LI depende de vários fatores desde culturais, sociais e principalmente da vontade do professor.

O primeiro objetivo específico mostrou como a LI vem sendo abordada na Base Nacional Comum Curricular - BNCC, fazendo parte da área de linguagens, o componente de língua inglesa é composto por seis competências específicas, eixos, unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades. Na BNCC (2017) a aprendizagem da LI é vista como uma ferramenta de informação e comunicação. Conhecimento esse de caráter formativo, possibilitando aos alunos sua atuação em um mundo cada vez mais globalizado.

Já o segundo objetivo específico foi conhecer as contribuições da ludicidade no desenvolvimento da oralidade em língua inglesa. De acordo com dados obtidos na pesquisa ficou comprovado o quanto a ludicidade auxilia no desenvolvimento da oralidade através de aulas comunicativas, da sensibilidade do professor em planejar aulas mais criativas e participativas, assim a oralidade é composta por unidades temáticas como a interação discursiva, compreensão e produção oral.

E por fim, o terceiro e último objetivo foi apresentar recursos lúdicos que auxiliem na habilidade da oralidade. Foi possível através de pesquisa em artigos e a sites especializados na LI, conhecer metodologias inovadoras que auxiliam na oralidade como foi o exemplo dos jogos de RPGs, “*Role Playing Game*”, ou “Jogo de interpretação de papéis”, conhecidos como jogos imersivos e interativos, que permitem aos alunos a possibilidade de criar papéis, personagens que podem ser vivenciados tanto em jogos de mesa quanto de forma virtual. Todos os jogos apresentados tinham como habilidade o aprimoramento da oralidade em língua inglesa.

Foi apresentado também o *Spindow*, jogo que pode ser jogado tanto em tabuleiro quanto online, configura-se como uma experiência auditiva, desenvolve a compreensão oral e a oralidade, através da estrutura da língua. E por fim, o último recurso apresentado foi a música que se configura como um exemplo acessível, as rimas permitem que os alunos identifiquem a similaridade de sons, fazendo-os se sentirem mais vontade em sala de aula, interpretando a letra da música, como foi o exemplo da música, ora apresentada.

Acredita-se que pesquisar sobre a ludicidade como recurso de aprendizagem da oralidade na língua inglesa, é de suma importância. Enquanto futura profissional da área de linguagens, se faz essencial aprofundar os conhecimentos envolvendo todas as especificidades da língua inglesa. Espera-se que o presente trabalho possa contribuir como mais uma fonte de pesquisa para quem vier a trilhar por este viés da pesquisa em educação.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA Filho, J.C.P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. 20º Ed. Campinas: Pontes, 2015.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Ed. Digital. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

BASSETTI, Mariela Zebian. **A gramática da língua inglesa no ensino público: Implementação de uma proposta pedagógica voltada para a comunicação**. 2006. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=31947](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=31947)>. Acesso 20 março 2024.

BRASIL. LDB: **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional** [recurso eletrônico]. – 8. ed. – Brasília :Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar**. Segunda versão revista. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao.revista.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2017.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Estrangeira/Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: 1998.

CERVO, Amado Luiz. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários**. Amado Luiz Certo e Pedro Alcino Bervian. 3.ed. São Paulo, McGraw-Hill do Brasil, 1983.

CONSERVA, D. P.; SILVA, V. L. **Abordagem comunicativa**. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016.

CRISTOVÃO, Vera Lúcia Lopes; COSTA , Luiza de Cássia Vieira. **Gêneros orais em Inglês: Parlendas e Canções Folclóricas**. In: **Modelos Didáticos de Gênero: uma Abordagem para o Ensino de Língua Estrangeira**. Londrina: UEL, 2007.

GARDNER, H. **Attitudes, motivation, and personality as predictors of success in foreign language learning**. In: PARRY e STANSFIELD (Eds.), *Language aptitude reconsidered* (pp. 179-221) 3. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 2008.

GOES, Eduardo Rodrigues. **O Despertar para a Oralidade em língua inglesa: Uma proposta lúdica e cultural**. Ensino de Ingles. Jogo. Habilidade Oral. Cultura. **Dissertação de Mestrado profissional- Docência para a Educação Básica- Universidade Estadual Paulista - Unesp**. Bauru. São Paulo, 2023.

MOURA, M. O. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática.** In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

NASCIMENTO, C. E. R. **O jogo na aula de língua estrangeira: espaço aberto para manifestação do eu.** Alfa (ILCSE/UNESP), v. 52, p. 149-156, 2008.

NICHOLLS, Susan Mary. **Aspectos pedagógicos e metodológicos do ensino de inglês.** Maceió; EDUFAL, 2001.

NUNES, A. R. S. Carolino de Abreu. **O lúdico na aquisição da segunda língua.** Disponível online in <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso em: setembro de 2012.

ORLANDI, Enni P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos.** Campinas: Fontes, 2003.

SANTOS, André Luiz Pereira dos. **A realidade do ensino da língua inglesa nas escolas de ensino médio com base nos novos PCNs: Uma visão crítica comparativa.** 2001. Disponível em: <<http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/realidade.pdf>> Acesso em 02 abril de 2024.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2000.

VALENTE, J. A. **Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação.** Campinas, SP: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

## SITES DA INTERNET

**JOGOS PARA APRENDER INGLÊS – RPG.** Disponível em: <https://britannia-school.com/pt/nossa-escola/>. Acesso em 05 jan 2025.

**JOGOS PARA APRENDER INGLES.** Disponível em: <https://spindow.com.br/jogos-para-aprender-ingles/> Acesso em 15 dez 2024.

**MUSICAS PARA APRENDER INGLES.** Disponível em: <https://www.openenglish.com.br/blog/musicas-para-aprender-ingles/>. Acesso em 20 dez 2024.

WILLIAMS, Pharrel. Music. Happy. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/pharrell-williams/happy-traducao.html>. Acesso em 10 jan 2025.