

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI**

**LUAN PABLO DOS SANTOS SILVA**

**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS COMO RECURSOS  
DIDÁTICOS MOTIVADORES NO PROCESSO DE ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS: UMA ANÁLISE ENTRE DUAS  
DISSERTAÇÕES DE MESTRADO**

**TERESINA  
2022**

**LUAN PABLO DOS SANTOS SILVA**

**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS COMO RECURSOS  
DIDÁTICOS MOTIVADORES NO PROCESSO DE ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS: UMA ANÁLISE ENTRE DUAS  
DISSERTAÇÕES DE MESTRADO**

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. Dr. Evaldino Canuto de Sousa

**TERESINA  
2022**

FOLHA DE APROVAÇÃO

**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS COMO RECURSOS  
DIDÁTICOS E MOTIVADORES NO PROCESSO DE ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS: UMA ANÁLISE ENTRE DUAS  
DISSERTAÇÕES DE MESTRADO**

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

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.  
Presidente

---

Prof.  
Membro

---

Prof.  
Membro

A todos os meus alunos que foram minha força motriz para a elaboração dessa pesquisa. Também à minha avó, Maria da Cruz, que foi e sempre minha maior inspiração de vida.

As atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, as quais não se restringem aos jogos e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos (LUCKESI, 2000, p. 46).

## **AGRADECIMENTOS**

- A Deus pela força e perseverança para continuar trilhando o caminho da docência e nunca desistir dos meus ideais;
- À Universidade Estadual do Piauí – UESPI, pela oportunidade de evolução em diversos aspectos, não só na área do curso, mas também pela experiência de conhecer pessoas incríveis - desde a moça da lanchonete até aos que fazem a coordenação do Curso de Letras Inglês;
- Á minha querida Professora Doutora Márlia Socorro Lima Riedel pelo suporte em cada momento da estrutura dessa pesquisa e principalmente pela motivação;
- Ao meu orientador e amado Professor Doutor Evaldino Canuto de Sousa, pelo incentivo e força quando eu mais precisei de reforços para legitimar minha pesquisa no campo da educação que é nossa paixão em comum;
- Aos meus professores do Curso que colaboraram efetivamente com minha evolução nessa graduação, em especial à Professora Especialista Francisca Maria da Conceição Oliveira, por ter elevado minha pronúncia em língua inglesa a outro patamar. Agraço também à Profa. Doutora Maria Eldelita Franco Holanda e à Professora Mestra Sharmilla O'hanna Rodrigues da Silva, por me incentivarem e me desafiarem a ler em inglês me levando a ser apaixonado pelo ato de ler. Também ao Professor Especialista Mário Eduardo Pinheiro e ao Professor Doutor Francisco Romário Nunes, por me ensinarem a pensar criticamente diante da realidade em que vivemos através da crítica literária e ensino sobre cultura e também por me proporcionarem esse gosto pela leitura;
- À minha família, em especial minha mãe, Maria José dos Santos, minha tia Maria do Perpétuo Socorro de Oliveira e minha prima Barbara Jéssica dos Santos Oliveira, por não desistirem de mim quando eu não tinha nada, e por sempre me alimentarem quando eu estava na correria do dia a dia;
- Ao meu querido amigo e revisor Cássio Alves por conferir juntamente comigo cada linha dessa pesquisa, chegando a virar a noite comigo em frente ao computador para tornar meu sonho e minhas ideias mais inteligíveis possível;
- Aos meus colegas de turma por permanecerem comigo do começo ao fim desse processos de evolução como ser humano e como educador e, em especial, aos meus amados (as) Letícia Rodrigues de Sousa Batista, João Victor Sousa Rodrigues,

Eva Graziely Santos Assunção e Thalia França Barbosa Lima que sempre estiveram comigo me apoiando durante o período acadêmico. Eu estou tão orgulhoso por ver os profissionais brilhantes que vocês se tornaram e acredito que juntos podemos elevar a qualidade da educação onde quer que pisarmos a planta de nossos pés;

- Aos professores da *Bright Bee Escola Bilingue*, a primeira escola bilingue do estado do Piauí dirigido pela pedagoga Andreia Veiga de Melo Lombarde, em especial aos(as) grandes educadores(as), Robson Rutemberg Alves Neve, Luciana Azevedo da Silva, Gabriella Zeidan Bacelar, Mitzi Passos, Cauline Souza e, por último, e não menos especial, a escola de língua *Cultura Inglesa* dirigida por David Chaves Watkins, por abrir as portas para mim me apresentando profissionais que me ensinaram a gerir uma sala de aula, e mediar o ensino da língua inglesa de uma forma lúdica e criativa. Esses educadores e essas instituições contribuíram intensivamente com minhas práticas pedagógicas e com o meu desenvolvimento profissional.

## RESUMO

O presente estudo tem, como tema central, o uso de atividades lúdicas e jogos como recursos didáticos motivadores no processo de ensino aprendizagem e avaliação para crianças: uma análise entre duas Dissertações que são: “*A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico*” (2009) e “*O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para aprendizagem de língua inglesa por crianças*” (2022). A pesquisa teve, como principal objetivo, enfatizar a importância das atividades lúdicas e jogos como fatores motivadores no ensino para crianças, a fim de oportunizar o aprendizado da língua inglesa de forma comprehensível, divertida, e significativa, garantindo uma experiência de um ensino de qualidade de acordo com a BNCC (Base Nacional comum Curricular), buscando averiguar como a mediação do lúdico possibilita o ensino, aprendizagem e uma avaliação de modo criativo. De cunho bibliográfico, de caráter descriptivo e reflexivo, utilizando o método comparativo e de abordagem qualitativa entre duas Dissertações de Mestrado, essa pesquisa teve como arcabouço teórico os autores como Oliveira (2017), Carvalho (1992), Piaget (1971) e Vygotsky (1978) que contribuíram para embasar o referencial teórico a fim de validar as hipóteses dessa pesquisa. Foi possível comprovar que inserção desses elementos lúdicos contribuem como fator motivador para as crianças se comparado ao ensino tradicional.

**Palavras-chave:** Ensino; Inglês; Lúdico.

## **ABSTRACT**

The central theme of the present study is the use of games and playful activities as motivating teaching resources in the teaching-learning and assessment process for children: an analysis between two dissertations: "The mediation of English teaching-learning for children: the role of playfulness" (2009) and "The board game as an assessment tool for children's learning of English" (2022). The main objective of the research was to emphasize the importance of playful activities and games as motivating factors in teaching children, in order to provide the opportunity to learn the English language in a comprehensible, fun and meaningful way, ensuring a quality teaching experience according to the BNCC (Base Nacional comum Curricular), trying to find out how the mediation of playfulness enables teaching, learning and assessment in a creative way. Bibliographical, descriptive and reflective, using the comparative method and qualitative approach between two Master's Dissertations, this research had as its theoretical framework the authors such as Oliveira (2017), Carvalho (1992), Piaget (1971) and Vygotsky (1978) who contributed to ground the theoretical framework in order to validate the hypotheses of this research. It was possible to prove that the insertion of these playful elements contributes as a motivating factor for children when compared to traditional teaching.

**Keywords:** Education; English; Ludic.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 – O jogo de tabuleiro.....	26
Figura 2 – As cartas do jogo.....	26

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 – Identificação das Dissertações de Mestrado a serem analisadas.....	25
Quadro 2 – Objetivo geral das Pesquisas a serem analisadas.....	27
Quadro 3 – Tipos de Metodologias utilizadas pelas autoras.....	27
Quadro 4 – Contexto das Pesquisas.....	28
Quadro 5 – Identificação do público alvo.....	29
Quadro 6 – atividades propostas nas pesquisas.....	30
Quadro 7 – Resultados das pesquisas.....	33

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 CONCEITUANDO ATIVIDADE LÚDICA CONSIDERANDO SUA VASTA GAMA DE SIGNIFICADOS.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 O papel do professor de inglês no processo de ensino.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 A relevância da atividade lúdica na educação.....</b>	<b>20</b>
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>23</b>
<b>3.1 Tipo de Pesquisa.....</b>	<b>23</b>
<b>3.2 População.....</b>	<b>23</b>
<b>3.3 Amostra.....</b>	<b>23</b>
<b>3.4 Técnica de Coleta de Dados.....</b>	<b>24</b>
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>24</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Uma das características inerente ao desenvolvimento humano desde as primeiras etapas do amadurecimento cognitivo é o aperfeiçoamento da linguagem que permeia toda a fase da infância e segue ao longo da vida. Essa construção linguística que consiste nas trocas de informações com o ambiente em que a criança está situada é a fase ideal para o processo de aquisição de uma segunda língua. Pensando na ideia do ensino da língua inglesa para criança que surgiu a ideia de adicionar o lúdico nas escolas, instituição responsável pela formação e desenvolvimento do indivíduo na sociedade, bem como seus elementos nas práticas docentes dos profissionais de língua inglesa pensando nas vantagens que esse recurso metodológico pode atribuir as aulas de inglês para incentivar tanto os professores no processo de ensino quanto as crianças no processo de aprendizagem.

De acordo com Pinto (2008, p. 6), a infância é uma oportunidade ímpar onde a linguagem se desenvolve de modo natural, e é nesse momento que se torna crucial a necessidade de uma educação de qualidade e focada no objetivo central: “normalmente, a aquisição da segunda língua é natural em ambiente bilíngue, porque permite a exposição da criança às duas línguas em período semelhante, o que resulta em aprendizado adequado para que se saiba o idioma com proficiência”; e essa aquisição da língua se torna natural quando a criança é exposta a língua alvo da mesma forma como à língua materna, pois assim como a criança busca assimilar e imitar o adulto na sua língua materna, assim será quando estiver em contato com a língua inglesa.

O ensino da língua inglesa é bastante relevante para qualquer indivíduo na sociedade atual, levando em consideração que a língua inglesa é o idioma mais utilizado na contemporaneidade, seja nos negócios, nos jogos eletrônicos, na ciência, na internet, e em inúmeros outros ramos do conhecimento. Infelizmente, nem todas as crianças possuem acesso ao ensino dessa língua desde a primeira infância o que leva a outra problemática no mundo da educação, no entanto, esse tópico não foi central nessa pesquisa.

Na área que permeia a educação, é de suma relevância que o ensino da língua inglesa seja desenvolvido de modo lúdico por parte dos professores, tendo em vista

que as atividades lúdicas promovem uma ampliação no aprendizado das crianças, pois diferentemente dos adultos, as crianças estão mais predispostas a aprender com facilidade na primeira infância, e através do uso do lúdico e da sua vasta gama de mediação, esse processo de ensino e transformação do sujeito pode ser bem concebido através de uma abordagem mais prazerosa por parte dos educadores.

De acordo com Rocha (2017, p. 13), a criança, por ser um sujeito que experiência um período da vida inédito tem, no ato de brincar, um elemento importante para o aprendizado e, dessa forma, o uso do lúdico desperta um interesse intrínseco fazendo com que essa internalização da língua inglesa ocorra de modo simplificado sem bloqueios externos, pois um ambiente prazeroso que permite sua ação direta nas atividades as preparando para o mundo.

O ato de brincar faz com que a criança desperte para o mundo de forma a entender como a construção e a desconstrução funciona, aprendendo a organizar e remontar tudo a sua volta à sua maneira de ver. Deste modo, vemos a importância do lúdico, por permitir um desenvolvimento mais amplo e de um mundo mais real (ROCHA, 2017, p. 13).

É fundamental não apenas conhecer sua língua nativa, mas conhecer a língua inglesa em seus mais diversos aspectos linguísticos. Para promover o conhecimento da língua inglesa, o professor que se torna um facilitador na transmissão do conhecimento poderá contar com inúmeros recursos metodológicos em prol de alcançar resultados significativos em seus alunos. O presente estudo refletiu a importância do lúdico nas práticas docentes como um atrativo motivador para facilitar o processo de aprendizagem da língua inglesa para crianças, tendo em vista que, as atividades lúdicas como imagens, jogos, brincadeira e a tecnologia que também faz parte do contexto lúdico são essenciais e impulsionam o processo de articulação e desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças.

Introduzir a ludicidade na aquisição de um novo conhecimento, para crianças, é um importante recurso pedagógico para despertar o interesse e induzi-las a participar das aulas, promovendo dessa forma um ensino/aprendizado mais eficiente (TEIXEIRA, 1995). As crianças possuem seu próprio mundo da imaginação, e se abstêm da realidade em que o adulto está inserido, sendo mais fácil modular o conhecimento dessa maneira. A criança se encontra em um momento de descoberta e nesse momento é a chance de introduzir novos conhecimentos linguísticos variados e reproduzir um ensino de qualidade alcançando o produto final que é o

desenvolvimento no eixo das quatro habilidades comunicativas da língua inglesa, ouvir, falar, ler e escrever.

É imprescindível recordar que, há um tempo, as escolas do Brasil eram bastante rígidas em relação às práticas pedagógicas. O ato de brincar não era visto com bons olhos em sala de aula, sorrir não era permitido. O aluno assumia um papel completamente passivo. A sociedade bem como a educação e o modo de ensinar passou por grandes transformações, não apenas tecnologicamente, houveram também mudanças nos campos das educação movidas por diversos pensadores e teóricos. O professor que era o protagonista na educação, visto como figura central torna-se hoje mediador no processo do ensino que foca essencialmente na figura do aluno.

Hoje, o lúdico na educação é um despertador de consciência, o lúdico constitui maior relevância na infância, pois além de despertar o interesse, o prazer e a curiosidade da criança, proporciona o desenvolvimento das competências socioemocionais que são imprescindíveis para a consolidação da aprendizagem no indivíduo, além de possibilitar a criatividade e a reflexão do indivíduo como parte de um todo.

Falar de lúdico pode ser complexo, tendo em vista que possui uma pluralidade de significados atribuídos por muitos autores. A palavra *lúdico* vem do latim que significa brincar, contudo, definir brincar não é algo tão simples e vai além do senso comum do significado da palavra. O lúdico é um recurso que maximiza o objeto de estudo, é como se pudéssemos dar vida a algo pensado, e não podemos esquecer que jogo e lúdico estão completamente associados, pois o jogo é o lúdico posto em praticado.

Miranda (2000) acrescenta que o jogo e o lúdico foram objetos de autoconhecimento por parte do homem racional que sempre buscou se desenvolver em todos os aspectos da vida, desse modo, evidencia que os jogos e as atividades lúdicas favorecem uma autoestima na criança, pois cria situações onde a criança precisará agir e até mesmo competir com outras propiciando o aprendizado de modo geral. Dado isso, o lúdico e o jogo devem ser explorados em sala de aula contribuindo com desenvolvimento social e nas potencialidades das crianças individual e coletivamente.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira sempre estiveram presentes na vida do homem, dos mais remotos tempos até os dias de hoje, nas suas mais

variadas manifestações (béticas, religiosas, filosóficas, educacionais). Por meio do jogo, desde os primórdios, o homem sempre buscou o autoconhecimento e o do seu círculo. Do nascimento até a morte nossa existência está preenchida do elemento lúdico (MIRANDA, 2000, p. 20).

O estudo teve, como princípio, desenvolver uma pesquisa investigativa e reflexiva sobre a importância do uso de atividades lúdicas para crianças no ambiente escolar nas aulas de língua inglesa, afim de colaborar com docentes, na busca de melhorias em sua didática em sala de aula. O conceito de lúdico está relacionado com jogos ou com ato de brincar, entretanto, como já mencionado, a palavra tem uma abrangência bem maior do que o conceito inicial, e nessa pesquisa a palavra foi usada para designar qualquer atividade que envolva divertimento, pois agrupa, não somente jogos, mas dinâmicas, dança, arte, expressões, mímicas, desenhos, vídeos, músicas, teatro de fantoches, quebra-cabeças, jogo da memória, jogos de tabuleiro, jogos online, aparelhos tecnológicos como: quadros interativos, tablets, smartphones, laptops e uma gama de conteúdos que podem ser contemplados pela crianças.

A principal motivação da realização dessa pesquisa é acentuar que o papel da educação infantil é de extrema importância para a sociedade pós-moderna, pois é nesse momento que a criança está em maior fase de descoberta e construção da sua inteligência e construção social. Por essa razão, é de extrema importância que o profissional da área da educação, em especial da área de língua inglesa, abandone o método tradicional e comece a utilizar recursos satisfatórios capazes de agregar valores de modo eficaz no âmbito escolar, a fim de alcançar a produção de conhecimento em seus alunos tanto nas práticas pedagógicas em escolas públicas ou privadas do país, em prol de gerar adultos preparados para assumir papéis importantes no futuro

Brincar, imaginar são atividades rotineiras de uma criança, mas o brincar dentro dessa pesquisa é estratégico e supervisionado com um olhar voltado à implantação do lúdico na disciplina de língua inglesa, criando um cenário cada vez mais prazenteiro e criativo a fim de engajar a motivação, a autoestima, a autonomia e desenvolver a capacidade de aprender de forma rápida e eficaz.

O passado é uma cortina de vidro, a história reflete pontos positivos e negativos sobre a educação desde a chegada dos portugueses no Brasil, sendo assim, precisamos observar o passado e ver as falhas na educação e olhar para o futuro com outra perspectiva tendo em vista melhorar a qualidade do ensino para aqueles que

serão o futuro agentes de transformação no futuro. Vygotsky (1979, p. 45) traz uma proposta aos profissionais da educação fazendo-os refletir sobre o fazer docente, e aponta para um fato muito significante “a criança aprende muito ao brincar” de fato, a criança pode até não compreender as razões iniciais dos jogos e de todo o cenário lúdico que lhe fora apresentado, mas naquele momento ela está produzindo saberes que serão integrados por toda a vida.

A pesquisa, de forma reflexiva, buscou responder as seguintes perguntas que serviram como guia para a construção dessa pesquisa: qual é a relevância das atividades lúdicas e jogos no processo de mediação no ensino de língua inglesa para crianças? Atividades lúdicas e os jogos são contribuem no desenvolvimento cognitivo da criança?

A fim de responder as questões levantadas, foram elencadas a seguintes hipóteses: A relevância da aplicação do lúdico na educação infantil torna o processo de aprendizagem mais satisfatório como método de ensino se comparado ao método tradicional, tornando as aulas mais atrativas, significativa e estimulando o estudante a fim de construir conhecimento e também contribui com o processo de socialização e comunicação e essa confirmação se deu através

As atividades lúdicas e brincadeiras são de grande importância no desenvolvimento da criança, pois nesse momento a criança começa inconscientemente internalizar não somente a língua inglesa, mas sua cultural local, internacional, novos códigos de condutas e nesse momento, através de atividade individuais e coletivas, a criança começa a compreender a dimensão cultural, sua percepção como ser humano e por fim seu papel na sociedade, desse modo desenvolvendo seu cognitivo que é a compreensão e interpretação das relações intrapessoal e interpessoal.

Arantes e Barbosa (2017) acrescentam “a ludicidade é uma possibilidade que o docente, visto como mediador do conhecimento, tem pela busca da melhoria do aprendizado, pois além de ser motivador pode contemplar vários conteúdos”. O lúdico é um recurso pedagógico para o processo de ensino através do qual é possível desenvolver potencialidades nas crianças de maneira rápida e eficiente construindo um ambiente mais colaborativo entre educador e educando.

O emprego de atividades lúdicas promove uma grande facilidade para professores no processo de ensino que pode ser mediado através de atividades

lúdicas já mencionadas, entre outras, tais como contação de histórias, o jogo de tabuleiro, jogo da memória, leitura dinâmica, torta na cara e o famoso Guessing Game, jogo de adivinhação onde os alunos precisam adivinhar quem eles são através de perguntas que eles fazem ao outros estudantes sendo que os outros só podem responder sim ou não. O lúdico nos proporciona recursos visuais e auditivos como imagens vídeos e música que despertam curiosidade da criança, por essa razão é imprescindível que haja planejamento por parte dos professores e um suporte geral da instituição de ensino para que as atividades sejam realizadas com qualidade.

Dado isso, o objetivo geral dessa pesquisa foi enfatizar a importância das atividades lúdicas como fator motivador no ensino para crianças, a fim de facilitar oportunizar o aprendizado da língua inglesa de forma compreensível, prazerosa, significativa e garantindo uma experiência de um ensino de qualidade e de acordo com a Base Nacional comum Curricular - BNCC.

Os objetivos específicos foram estabelecidos a fim de alcançar o objetivo geral. Foram eles: identificar os resultados da implementação dos professores de inglês ao planejar lições e implementar adicionando atividades lúdicas gerando, dessa forma, engajamento e uma proatividade maior em sala de aula; identificar os resultados do emprego de atividades lúdicas e jogos como instrumento de ensino, aprendizagem e avaliação da língua inglesa para crianças, propondo uma mudança no âmbito educacional através da motivação e incentivo no processo de aprendizado; bem como o brincar como um meio de incorporar a realidade em que vivemos gerando uma expansão da consciência e contribuindo no processo de aquisição da língua alvo.

A partir disso, a pesquisa se constrói da seguinte maneira, primeiro conceitua-se atividades lúdicas, a partir do vasto significado da palavra, segundo aponta-se o papel do professor de inglês frente a modernidade e a relevância das atividades lúdicas, em seguida destaca-se o referencial teórico que sustenta e embasa pesquisa dando forma e logo em seguida a metodologia utilizada nessa pesquisa, depois o tipo de pesquisa seguido da amostra, posteriormente a técnica da coleta de dados e, por fim, a análise e discussão dos dados.

## 2 CONCEITUANDO ATIVIDADES LÚDICAS REFLETINDO SUA VASTA GAMA DE SIGNIFICADOS

O termo lúdico de acordo com o dicionário online Michaelis é oriundo do latim *ludus*, relativo a jogos, brinquedo ou divertimentos, o lúdico em suma, é a diversão que é sentida e expressa por meio não apenas de brincadeiras, mas de uma gama de produtos como veremos a seguir. O lúdico vem sendo apropriado há bastante tempo na área da Educação, que muito se utiliza desse recurso para a aprendizagem, não somente das crianças, que é o principal foco desse trabalho. Todavia, o lúdico como uma estratégia de ensino ativa e consciente é um recurso que pode utilizado em todas as áreas do conhecimento, pois é um recurso que produz resultados significativos.

Comumente, o termo lúdico é empregado apenas referindo-se ao ato de brincar. Contudo, não se limita somente a isso; sabemos que o termo vai além de um jogo com regras, ou brincadeiras sem propósito. Trabalhar a ludicidade é criar um cenário de realidades que ajudam a desenvolver o raciocínio lógico, a linguagem e as habilidades motoras em prol de que a criança descubra e entenda a realidade que a cerca através de sua compreensão de mundo.

Segundo Oliveira (2017, p. 1), o aspecto lúdico inserido na educação permite as crianças entrarem em um universo de aventura onde elas possam fantasiar, assumir papéis, fingir, sonhar e isso tudo vem com uma gama de vantagens. As crianças precisam de uma transição suave da língua materna para a língua inglesa, e é no espaço escolar, utilizando-se da cultura local, que se pode criar esse ambiente lúdico na intenção de ensinar a língua inglesa de forma dinâmica e integrada. E a função principal do professor-educador de língua inglesa é criar essa mediação no processo da aprendizagem dando um significado a arte de ensinar.

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde e faz de conta e realidade se misturam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção de pensamento (OLIVEIRA, 2017, p.1).

A partir desse conceito básico sobre lúdico no ensino da língua inglesa, pontua-se a necessidade que este recurso seja utilizado pelos professores após ou antes da

exposição do conteúdo em sala de aula que, podem envolver vocabulário ou estruturas gramaticais, e este recurso deve ser controlado e guiado, de modo a produzir um ambiente interativo proporcionando uma melhor aquisição da língua alvo

## 2.1 O papel do professor de inglês no processo de ensino na modernidade

A função do professor é a força motriz na educação moderna, onde ele atua e modifica o espaço escolar, sendo o principal agente transformador de todo um povo. O professor realiza uma fluida mediação entre a criança e o objeto de estudo, de modo que, este profissional da educação atua como um gerenciador dos conteúdos em sala e esse profissional deve sempre contextualizar esse conhecimento na tentativa de transformar esse indivíduo no contexto em que eles estão inseridos, e também de gerar um desejo por saber. A função do professor de inglês vai muito além de fazer as crianças memorizarem vocabulários e estruturas gramaticais da língua inglesa, como no modo tradicional, mas produzir conhecimento, de modo que, esse aluno consiga refletir e conectar o mundo das ideias ao mundo real.

O papel do professor seria motivador da aprendizagem, sempre levando os alunos ao interesse pela língua estrangeira. Ele deveria também ser modelo ideal, sem abandonar seu espírito crítico da realidade social, mostrando sempre ao aluno a utilidade e a importância da aprendizagem de uma {língua estrangeira} (MAZZA, 1997, p. 91).

Mais do que ser detentor do conhecimento na sua área de atuação, é importante que o professor consiga mediar o conhecimento, que vai além do uso do livro didático, que muitas das vezes limitam o professor em sala de aula. A profissão do professor é uma das mais antigas do mundo, de certa forma, é uma profissão autônoma na forma de abordagem de seus saberes, e cabe a esse profissional buscar uma formação continuada para adquirir essa competência profissional, pois um bom professor é aquele que explora diferentes nuances nas várias metodologias ativas e recursos disponíveis, a fim de aplicar uma didática de excelência.

A partir desse pressuposto, para que a aprendizagem ocorra de forma gradativa nas crianças, é imprescindível que o professor de inglês não seja omissos e repense suas práticas pedagógicas, pois é de extrema significância saber que o processo de formação do educador é contínuo e que é necessária uma constante formação para

contribuir com o desenvolvimento dos seus alunos. A contemporaneidade e o mercado de trabalho exigem que o docente busque por aprimorar seus conhecimentos tanto de sua área específica quanto de mundo, já que este é o que podemos chamar de doador de memórias para as futuras gerações.

## **2.2 A relevância de atividades lúdicas na educação infantil**

A criança não está interessada em aprender algo, ela ainda não comprehende o ato do lúdico no amago da importância do saber, a criança irá aprender no limite das possibilidades, isso inclui às vezes não ter um objeto específico no momento de ensino. Às vezes, uma criança não tem o mesmo nível social ou econômico de outras crianças, nem todas as crianças possuem um carrinho de brinquedo ou uma boneca para brincar, mas isso não é impedimento para que o processo de aprendizagem aconteça. O lúdico possibilita experimentar uma realidade fictícia e um conforto através da imaginação, faz brincar de faz de conta, fingir assumir papéis e melhorar o raciocínio lógico gerando uma mentalidade mais crítica nessas crianças.

Educar não é apenas passar conteúdos, mas também cocriar uma inteligência emocional em seus alunos os treinando para um futuro de acontecimentos inesperados. Para Carvalho (1992, p.14), os jogos na vida da criança são de fundamental importância, pois quando brinca ou joga, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, desenvolvendo assim sua própria identidade.

Ao brincar a criança não tem perspectivas como aprender algo ou desenvolver-se de alguma forma, pois o brincar para ela tem um objetivo claro que é de se divertir e sentir prazer. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita a criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p.14).

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem da linguagem, principalmente das crianças, pois elas vivem em um universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e a realidade se misturam, favorecendo o amadurecimento do pensamento, da concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento crítico, promovendo uma realidade no contexto educacional fazendo

esse indivíduo suscetível a esse aprendizado da linguagem que é o elemento ativo que tanto se almeja.

Piaget (1971, p. 67), grande cientista suíço que contribuiu com o modo de se pensar e fazer a educação de crianças diz que "quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui". O brincar desenvolve diversos aspectos comunicativos e sociais, pois quem brinca se comunica e se socializa. E esses aspectos geram um senso de responsabilidades nas crianças, desenvolvendo um ser humano mais humanizado, mas lógico e racional. Quando a criança assume um papel em uma brincadeira lúdica, o faz de conta faz as crianças imitarem a realidade, não é real, mas acomoda conhecimento e cria um pensamento.

Para Debortoli (2008, p.82), o brincar é uma reconstrução da realidade e dos atores sociais que se encontram envolvidos naquela cultura. A realidade pode ser construída no lúdico, fazendo a criança se tornar a principal protagonista e assumir papéis da sociedade, tudo isso na língua alvo, de maneira clara e objetiva a fim de fixar o conhecimento e desenvolver a comunicação gradativa. "É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu [...]" (WINNICOTT, 1975, p.80).

Quando o professor utiliza jogos, brincadeiras ou qualquer divertimento em sala de aula tanto em grupo como individual cria a possibilidade de uma interação que é tema central da teoria sócio-histórico-cultural desenvolvida por Vygotsky (1978) que percebe o aprendizado e o desenvolvimento humano a partir de sua natureza social, ou seja, a partir de uma fluida interação colaborativa onde ocorre essa transmuta de saberes entre discente e docente nas aulas de inglês.

As crianças do século 21 estão bastante conectadas às tecnologias atuais, de modo que houve uma ruptura no modo de como as crianças estão sendo criadas, pois antigamente quando a tecnologia não era tão presente havia uma maior participação das crianças em brincadeiras de rua. Por outro lado, os aparelhos tecnológicos não devem ser vistos como vilões, pois eles possuem suas vantagens no processo de ensino, por serem atrativos e interativos, tais como os quadros digitais ou aplicativos de celulares. É de grande valia o professor apresentar brincadeiras populares e

executar atividades em que podem ser inseridas também na língua inglesa que é bastante flexível, pois o educando pode trabalhar diversas áreas de conhecimento, afinal a língua inglesa amplia essas possibilidades.

Ariès (1960, p. 88) nos recorda algumas brincadeiras populares antigas que eram tanto para criança como para adultos “[...] cavalo-de-pau, cata-vento, pião, o pássaro-preso por um cordão, a boneca, arco, cartas, xadrez, mímica, jogos de salão, cabra-cega, esconde-esconde, o homem-que-não-ri, a berlinda, pega-pega, peteca, raquete [...]. As brincadeiras antigas são primordiais e fazem parte do contexto lúdico que é essencial e que facilita o processo de articulação, coordenação motora, contribui no desenvolvimento afetivo, social na construção de amizades, e cognitivo além de desenvolver o raciocínio e a intelectualidade dos mesmos como aprender a repartir, esperar, ganhar, perder, controlar seus impulsos, pensar, e ser mais crítico como ser humano.

Empregar o lúdico nas aulas de língua inglesa requer objetividade, ordem e deve ter um objetivo específico, pois o lúdico pode ser facilmente desvirtuado caso não haja supervisão. As aulas lúdicas devem ser criativas e com orientações elaboradas antecipadamente pelo professor na língua alvo. Dessa forma, pode se entender que o professor deve de antemão definir as regras e orientar seus alunos para que haja eficácia no processo de ensino para que não haja desmotivação por parte dos alunos, assim mostrando que pode ser prazeroso aprender o inglês.

A próxima seção foi especialmente voltada para a apresentação da metodologia utilizada nessa pesquisa, foi apresentado também o tipo de pesquisa, a população, as amostras e, por último, e não menos importante as técnicas de coletas de dados que foram de grande importância para que esta pesquisa fosse efetivada.

### **3 METODOLOGIA**

Nesta pesquisa, optou-se por realizar uma revisão bibliográfica, mas uma análise aprofundada sobre tema escolhido, a partir da ótica de autores que já tiveram experiência com o tema em pauta. Nessa seção, são tratados os métodos utilizados na realização da pesquisa, que consistiram na análise comparativa e descritiva de extratos de duas Dissertações de Mestrado que foram os principais objetos de estudo, que visou perceber qual a relevância de atividades lúdicas no ensino do inglês para crianças e como a inserção desses elementos lúdicos contribuíram como fator motivador para o aprendizado dessas crianças.

#### **3.1 Tipo de Pesquisa**

Quanto aos procedimentos de coleta de dados, a pesquisa foi do tipo bibliográfica, pois o objeto de estudo foram duas Dissertações de /Mestrado:

Quanto ao método, essa é uma pesquisa do tipo descritiva-comparativa, pois buscou descrever e comparar extratos das duas dissertações, a fim de investigar e explorar as semelhanças, diferença e impressões no levantamento de dados. Esta pesquisa também se enquadra como uma análise qualitativa pois, a partir da coleta dos extratos se realizou uma análise de modo subjetivo, através de percepções da leitura dos presentes dados, levando em consideração os contextos e os objetivos de cada pesquisa.

#### **3.3 A População**

A amostra dessa pesquisa foi constituída por duas Dissertações de Mestrado cujos temas são: A mediação do ensino-aprendizagem do inglês para crianças: o papel do lúdico (2009) e O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem por crianças (2020).

#### **3.4 Amostra**

Amostra é composta por 7 extratados retirados de duas dissertações que foram selecionadas criteriosamente a partir das 2 (duas) bases de dados.

### **3.5 Técnica de Coleta de Dados**

Quanto à técnica utilizada para a coleta dos dados, optou-se pela observação direta dos dados, que consistiu em examinar os extratos que correspondem aos dados que foram retirados das duas Dissertações de Mestrado a fim de descrever e analisar as impressões e processos enfrentado pelas autoras até a obtenção resultados da pesquisa.

Na seção seguinte deste trabalho, são apresentadas a análise e discussão dos dados que foram coletados e analisados.

## **4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Como já explicitada, a coleta de dados foi efetivada a partir da análise de duas Dissertações de Mestrado que têm, como foco em comum, validar a aplicação de atividades lúdicas como um recurso didático na aquisição da língua inglesa no processo de ensino, aprendizagem, e avaliação para crianças de modo que possa contribuir para o desenvolvimento e suas potencialidades. Ambas as dissertações possuem características similares no âmbito do ensino da língua inglesa, especificamente para crianças do ensino fundamental I, e as duas possuem o mesmo foco que visa propiciar mudanças no padrão de mediação do ensino da língua inglesa.

A análise das dissertações bem como a coleta de dados foram realizadas desde Fevereiro a Agosto de 2022 de forma direta e foram levadas em consideração as semelhanças e diferenças contidas em cada obra, como, por exemplo, a identificação das pesquisas, os objetivos da pesquisa, o tipo de metodologias utilizadas pelas autoras, o contexto da pesquisa, os participantes das pesquisas, as atividades propostas durante a pesquisa aplicada e, por fim os resultados.

A seguir os quadros abaixo foram elaborados para facilitar a apresentação e compreensão das informações que foram discutidas nos parágrafos posteriores, visando de forma clara, comprovar as hipóteses desta investigação através de uma análise das pesquisas realizadas pelas pesquisadoras levando em consideração a vivência e experiência das autoras.

**Quadro 01: Identificação das Dissertações de Mestrado analisadas**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico ( <b>2009</b> )	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. ( <b>2020</b> )
A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico (Delova, Cristiane Castellani, 2009)	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (GRAEFO, A.B, 2020)

Fonte: o autor

O quadro 1 apresenta a identificação das pesquisas para que seja possível compreender a investigação. Ambas as pesquisas foram realizadas em cidades e datas diferentes. Enquanto que a dissertação 1 foi realizada em São Paulo no ano de 2009, a Dissertação 2 foi realizada em Londrina no Paraná no ano de 2020 e ambas procuram, de forma sistematizada, entender e validar como as atividades lúdicas e os jogos propostos contribuíram para o ensino da língua inglesa na educação infantil, averiguando sua importância no âmbito educacional. As autoras trabalham o mesmo tema que é a ludicidade, porém com viés diferente em seus objetivos e metodologias aplicadas.

A dissertação I escrita pela autora Cristiane Castelani Dellova procurou como arcabouço teórico a teoria da atividade sócio-histórico-cultural teoria desenvolvida por Lev Vygotsky que explica sua teoria do aprendizado humano através da sua natureza social, ou seja, através de uma rede de interações sociais que se estende desde seu nascimento até sua vida adulta desenvolvendo suas funções psicológicas e social a nível superior.

Enquanto que na dissertação II, Bruna Alessandra Graef Bueno realizou um levantamento teórico sobre a avaliação no ensino e na aprendizagem de língua inglesa para crianças propondo o jogo de tabuleiro como um novo instrumento de avaliação. A autora propõe um jogo o qual originalmente ela mesma criou juntamente com sua orientadora fundamentando-se nos pressupostos teóricos que regem a gamificação (ALVES, 2015; COSTA; MARCHIORI, 2016; SILVA, 2018), entre outros e denominou o jogo de *Chameleon*, na justificativa de que assim como o camaleão se adequa aos ambientes buscando se confundir com ele o jogo de tabuleiro se tornou bastante adaptável a disciplina. O tabuleiro é um instrumento de fácil acesso que não necessita de aparelhagem tecnológica para ser manuseado sendo um produto educacional acessível a qualquer contexto educacional.

Desse modo, em sua concepção como educadora, a inserção de um jogo pode proporcionar não somente um meio de avaliação convencional, mas um meio de

engajar os estudantes, promovendo uma motivação para se alcançar a aprendizagem, contemplando os princípios de avaliação para aprendizagem (BLACK et. al, 2004; BUTLER, 2016).

**FIGURA 1 – O JOGO DE TABULEIRO CHAMALEON**



Fonte: GRAEFO, A. B

Considerando o contexto infantil, o jogo de tabuleiro foi elaborado com características animadas com cores vivas quase saltando da tela. No tabuleiro possuem 30 casas, e as mesmas são divididas em três grupos, quatro casas são os desafios, quatro casas as limitações da liberdade dos jogadores no jogo e as 21 casa restantes se referem as perguntas do jogo que são subdivididas em dois grupos, 11 casas azuis e 11 casas laranjas que são as cores dos jogadores.

**FIGURA 2 – AS CARTAS DO JOGO**



Fonte: GRAEFO, A. B

Os jogadores precisam chegar ao espaço sideral, mas para que isso aconteça eles precisam passar por uma série de perguntas, desafios e restrições. Em relação as cartas perguntas, dependerá do conteúdo estudado, e isso que faz com que o camaleão seja original, pois ele se adapta ao conteúdo estudado em sala de aula. Além das cartas perguntas azuis são relacionadas a estrutura da língua inglesa e as cartas perguntas laranjas que são relacionadas ao léxico da língua inglesa, existe as cartas das sessões de desafios representada pela palavra *challenge* e nela estão os desafios que os jogadores precisam enfrentar para conseguirem suas medalhas.

**Quadro 02: Objetivo geral das Pesquisas a serem analisados**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico (2009)	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (2020)
"Verificar a relevância da língua inglesa buscando a compreensão do jogo como um instrumento propiciador de uma zona proximal de desenvolvimento para crianças da educação infantil buscando a interdisciplinaridade" (Delova, Cristiane Castellani, 2009).	"Propor o jogo de tabuleiro como um possível instrumento de avaliação no contexto de Língua Inglesa, uma vez que por se tratar de um contexto infantil, jogos e brincadeiras são comumente utilizados no processo de ensino e de aprendizagem" (GRAEFO, A.B, 2020)

Fonte: o autor

Nesse quadro, é possível analisar que ambas as pesquisas buscaram validar a presença de jogos e atividades lúdicas que surgem como instrumentos inseridos no contexto de sala de aula como agentes motivadores no processo de ensino e também como instrumentos para avaliação. As pesquisas possuem o mesmo olhar crítico-construtivo percebendo as atividades lúdicas e os jogos não apenas como um passa tempo, mas como um fator preponderante dentro dos conteúdos trabalhados em sala de aula no decorrer da formação dessas crianças.

A pesquisa I objetivou melhorar a compreensão e o aprendizado da língua inglesa através de atividades lúdicas e de jogos, o compartilhamento de significados por meio da colaboração entre professor e aluno na busca da produção de conhecimento e aquisição de uma segunda língua para criança. Enquanto que na pesquisa II, a pesquisadora propôs de forma inovadora e original o jogo de tabuleiro como um instrumento de aprendizado e avaliação no contexto de sala de aula acreditando no resgate de jogos tradicionais sem a necessidade de energia elétrica para que o jogo funcione.

**Quadro 03 -Tipos de Metodologias utilizadas pelos autores**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico (2009)	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (2020)
"Metodologia PCcol Pesquisa Crítica de Colaboração criada pela Dra. Maria Cecília Magalhães. O foco da metodologia é possibilitar a intervenção e a mudança nos meios escolares mediante o uso de práticas discursivas, promovendo entre os sujeitos atuantes um processo contínuo de aprendizagem entre si, de modo colaborativo e nas contradições das relações." A mediação do ensino-aprendizagem de inglês	"Metodologia foi oportunizar um ambiente de jogo através da escolha de um jogo de tabuleiro abarcando os três elementos essenciais da educação: Ensino, avaliação e aprendizagem que são elementos indissociáveis no contexto de LIC" O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (GRAEFO, A.B, 2020)

para crianças: o papel do lúdico. (Delova, Cristiane Castellani, 2009).	
---	--

Fonte: o autor

Na pesquisa I, observa-se uma metodologia que se insere no paradigma crítica de pesquisa, e teve a Pesquisa Crítica de Colaboração como sua metodologia idealizada para sua condução que assume um caráter intervencionista de mudança nos meios escolares através das práticas discursiva em conjunto com os alunos. Ou seja, através de caráter intervencionista, na tentativa de possibilitar novas formas de relações interpessoais e novas maneiras de agir em sala de aula e buscando uma mudança na relação entre professor e aluno fugindo das relações opressoras estabelecidas historicamente no contexto escolar. A pesquisa buscou formar um empoderamento dos alunos em relações aos papéis assumidos em sala de aula diante das atividades que foram propostas.

Enquanto que na dissertação II, observa-se uma metodologia de caráter avaliativo, pois a autora visa oportunizar um ambiente de jogo como forma de alcançar os elementos da educação que são, o ensino, a avaliação e o aprendizado. A pesquisa salienta que as escolas brasileiras tem sofrido um excesso de alunos por turma, o que é uma realidade, e salas superlotadas pode ser um benefício financeiro para as instituições, entretanto, limita o professor que possui um número reduzido de horas para ministrar o conteúdo, além de limitar a qualidade de não somente do ensino da língua inglesa, mas de todas as disciplinas de modo geral.

Desse modo, torna-se desafiador um professor desenvolver sua didática ou mesmo desenvolver um senso crítico numa sala com excesso de crianças.

**Quadro 04 - Contexto das Pesquisas**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico ( <b>2009</b> )	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. ( <b>2020</b> )
“A instituição pesquisa é filial de uma escola de idiomas e está localizada na cidade de Santo André, na região da Grande São Paulo, na cidade de São Paulo” e ainda “Em relação à escola de idiomas a que a unidade pesquisa pertence, trata-se de uma rede que oferece curso para crianças, adolescentes e adultos, possuindo ao todo 17 filiais no Estado de São Paulo, sendo 11 na capital e 6 na Grande São Paulo e interior – dentre elas a instituição pesquisada- além de	“O contexto da pesquisa se dá em uma turma de 4º ano da séries iniciais do ensino fundamental” (GRAEFO, A.B, 2020)

joint ventures também no interior de São Paulo" (Delova, Cristiane Castellani, 2009).	
--	--

Fonte: o autor

O quadro 4 apresenta o contexto da efetivação das pesquisas que aconteceram de modo diferente, entretanto, buscando resultados semelhantes. Enquanto que na dissertação I a pesquisa foi realizada apenas com 6 crianças de idade de 9 a 11 de idade através de um curso dividido em módulos, 4 meninos estudavam na quarta série, nosso atual quinto ano e algumas meninas na quinta série, nosso atual sexto ano e todos os participantes haviam estudado inglês apenas na escola de ensino regular. As aulas de ensino regular segundo a autora geralmente são ministrada na língua nativa, o que nos leva a outro dilema da realidade do ensino de inglês no Brasil, pois alguns professores não sentem seguros ao lecionar aulas totalmente em inglês, pois existe uma falta de oportunidade para pôr em prática a conversação e a falta de apoio por parte da equipe pedagógica.

A pesquisa II foi realizada com um grupo de alunos do quarto ano de uma escola da rede Objetivo em Ivaiporã na cidade do Paraná. A autora da pesquisa II não revela a idade das crianças, contudo, com base no sistema de educação brasileira e conhecendo a grande rede do grupo de escolas objetivo podemos inferir que a idade estipulada para crianças do quarto ano seja de 9 anos de idade tendo como princípio o aprimoramento de habilidades na área da linguagem e dando ênfase na interpretação de textos dando ênfase nessa construção de compreensão da realidade através de uma análise meticolosa.

**Quadro 05 - Identificação do público alvo**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico (2009)	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (2020)
<p>“A pesquisa foi realizada com 6 crianças com idade de 9 a 11 anos de idade sendo que essas crianças só haviam estudado inglês apenas na escola de ensino regular anteriormente”.</p> <p>“Quase todos os alunos participantes dessa pesquisa sempre estudaram na escola onde foi o local de realização da pesquisa. Os meninos estudavam na quarta série (atual quinto ano) – Beto e Gabriel – e algumas das meninas – Miriam Renata e Vanessa – na quinta série (atual sexto ano novo) durante o período de gravação das</p>	<p>O contexto da pesquisa se dá em uma turma de 4º ano das séries iniciais de ensino fundamental” (GRAEFO, A.B, 2020)</p>

<p>aulas Helena é a única que não estuda na escola parceira, mas em outro colégio também em São Caetano do sul, onde sempre estudou, frequentando à época, a quarta série (atual quinto ano”</p> <p>“A idade dos participante variavam entre 9 a 11 anos – Helena tinha 9, Beto, Gabriel e Vanessa tinham 10, Miriam e Renata tinham 11 na época da coleta de dados...” (Delova, Cristiane Castellani, 2009).</p>	
---	--

Fonte: o autor

No quadro 5 observa-se a descrição do público alvo presentes nas instituições investigadas sem comprometer suas identidades pois se tratar de crianças, que se voluntariaram para a participação das pesquisas que participarão do começo ao fim contribuindo para a análise dos dados. Na dissertação I a participação foi voluntária e foi realizada com um grupo de alunos com a idade entre 9 a 11 anos de idade.

Enquanto que na dissertação II foi realizada com um grupo de alunos de forma sistematizada, a participação foi voluntária podendo desistir a qualquer momento, porém com o consentimento dos pais através de termos de consentimento livre e esclarecido salientando a confidencialidade e preservação da identidade da escola e das crianças.

**Quadro 06 - Atividades propostas nas pesquisas**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico (2009)	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (2020)
<p>“A proposta pedagógica do curso para crianças pressupõe a utilização de livros didáticos em que há diversos tipos de tarefas, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura de histórias em quadrinhos;</li> <li>• Leitura de textos curtos com informações, por exemplo, sobre a vida selvagem;</li> <li>• Leitura de figuras com legenda dos vocábulos expressos nas figuras;</li> <li>• Leitura de figuras sem legenda em que os movimentos são expressos – a abordagem pedagógica que embasa esse tipo de tarefa é a abordagem denominada em inglês como “TPR” (total phisical response)”, pela qual segundo, Asher, a criança aprende a língua materna por meio de uma “conversação-língua corporal” com as pessoas que a cercam, isto é, a criança, apesar de ainda não falar internaliza os padrões</li> </ul>	<p>“Considerando o contexto infantil, elaboramos o tabuleiro com características que remetem à animação, assim como em desenhos infantis. No tabuleiro, há 2930 casas ao todo e são subdivididas em três grupos. Quatro casas referem-se aos <i>challenges</i>, conforme os elementos que constituem o jogo (COSTA; MARCHIORI, 2016); quatro casas correspondem a <i>jails</i>, ou seja, às restrições que, no conceber de Costa e Marchiori (2016, p. 49), referem-se à limitação da liberdade dos jogadores dentro do jogo”, os quais se concernem, também, aos elementos dos jogos. As 21 casas restantes correspondem às perguntas do <i>Chameleon</i> e estão subdivididas em dois grupos: 10 casas laranjas e 11 azuis. Os jogadores têm como objetivo chegar até o espaço, e para que isso</p>

<p>e sons da língua materna, para em seguida começar a fala-la;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exercício de gramática e vocabulário, - formação de frases ou nomeação de figuras são os mais comuns;</li> <li>• Exercício de compreensão oral com objetivos diversos como ligar figuras, e completar espaços, por exemplo; e Enigmas pictográficos, entre outros.” (Delova, Cristiane Castellani, 2009).</li> </ul>	<p>ocorra é preciso passar por uma série de perguntas, desafios e restrições. Os jogadores podem solicitar auxílio da dupla adversária caso não saibam a resposta da pergunta a qual precisam responder. Diante da resposta do aluno, o professor fará uma análise da resposta e, posteriormente, registrará seu desempenho na Ficha de Acompanhamento e de Registro da Aprendizagem de Língua Inglesa (FARALI), de acordo com os critérios propostos na Grade de Avaliação para a Aprendizagem de Língua Inglesa por Crianças (GAPALIC).</p> <p>O <i>Chameleon</i> foi idealizado por nós e, posteriormente, solicitado a um profissional de design para desenvolver as ilustrações contidas no jogo. Assim, sua composição se dá da seguinte forma:</p> <p style="text-align: center;">➤1 TABULEIRO ➤3 CONJUNTOS DE CARTAS ➤4 PLACAS: BRANCA, VERDE, AMARELA E VERMELHA ➤ESTRELAS VERDES, VERMELHAS E AMARELAS ➤MEDALHAS ➤PEÕES</p> <p><b>Objetivo do jogo:</b> chegar ao final do tabuleiro, respondendo às perguntas corretamente e perpassando pelos desafios dispostos durante o jogo.</p> <p><b>Turnos:</b> cada dupla/trio rola o dado uma vez e avança o número de casas correspondente ao número obtido no dado. Cada dupla/trio tem o direito de rolar o dado e responder às perguntas de acordo com a casa onde o peão estiver.</p> <p style="text-align: center;">24</p> <p><b>Funcionamento do jogo:</b> o jogo pode ter de 4 a 15 participantes, divididos em duplas ou trios. O início do jogo deve ocorrer com todos os peões dispostos sobre a casa <i>start</i>17 do tabuleiro. Em seguida, as cartas azul, laranja e <i>challenge</i>18 devem estar sobre o tabuleiro organizadas em três conjuntos. O jogo inicia-se quando a dupla/trio rola o dado e obtém um determinado número, sendo este correspondente à quantidade de casas que o peão da dupla/trio andará. Se houver necessidade uma dupla/trio pode solicitar à outra equipe que os ajude a responder à pergunta. Para tanto, cada equipe terá à sua disposição uma placa branca com os seguintes</p>
---	---

	<p>dizeres: <i>I need some help!</i><sup>19</sup>. As outras equipes terão à sua disposição três placas, sendo elas, verde: <i>I got this and I can help</i><sup>20</sup>; amarela: <i>I almost got this but I can help</i><sup>21</sup>; vermelha: <i>I didn't get, so I can't help</i><sup>22</sup>; as quais serão utilizadas para oferecer ajuda ou não às equipes solicitantes.</p> <p><b>Restrições:</b> ao parar na casa denominada <i>jail</i><sup>23</sup> a equipe deverá ficar uma rodada sem jogar caso não tenham uma medalha (a qual serve de moeda de troca) para que possam comprar a liberdade e continuarem no jogo.</p> <p><b>Conquistas:</b> a cada pergunta respondida corretamente, sem o auxílio da dupla/trio adversário, os alunos receberão uma medalha que, posteriormente, pode servir como moeda de troca para a liberdade se acaso ficarem retidas na casa <i>jail</i>. Além disso, as duplas adversárias que ajudarem as duplas solicitantes respondendo à pergunta corretamente também recebem uma medalha.” (GRAEFO, A.B, 2020)</p>
--	--

Fonte: o autor

O quadro 6 apresenta o sistema sistematizado de atividades que as autoras realizaram com os participantes da pesquisa, ou seja, das atividades lúdicas propostas aos participantes na tentativa de compreender após os resultados a validação a relevância do lúdico. Ambas as autoras buscam validar como as atividades lúdicas propostas contribuiu no ensino da língua inglesa na educação infantil, averiguando os resultados através de suas próprias coletas mesmo que em viés diferente em seus objetivos e metodologias aplicadas.

Na dissertação I, a autora propõe um curso com uma gama de atividades propostas pela autora em sala de aula com os alunos, de uma forma bem divertida ela avalia as competências e habilidades dos alunos através de mediações de atividades que envolvam sua participação de forma colaborativa, tendo em vista que, a metodologia é focada em possibilitar a intervenção no meio escolar, promovendo segundo a autora um processo contínuo de aprendizagem entre si, de modo colaborativo, ou seja em conjunto docente-discente promovendo novas maneiras de mediação e ação em sala de aula.

As atividades propostas não são propostas atuais, são adaptações de jogos e brincadeiras antigas como Guessing game, Memory Game, Bingo, leituras de livros

infantis, hot potato, reconto de história, etc. No entanto, o modo como a autora media o conteúdo utilizando o lúdico e os jogos na mediação em conjunto com as crianças pode ser considerado algo de originalidade buscando uma qualidade e um padrão de ensino para crianças torna a pesquisa autentica. A autora busca também mostrar como o lúdico propiciou a oportunidade de aquisição da língua inglesa através dos resultados.

Na dissertação II, observa-se também uma prodigalidade da autora que com muita competência juntamente com sua orientadora pensando em como validar sua tese cria um jogo de tabuleiro chamado Chameleon. Sua proposta também busca avaliar as competências, habilidades e competências do aluno na avaliação que no seu ponto de vista é impossível que seja separado do processo de ensino e de aprendizagem e pode ser feita através do jogo proposto.

**Quadro 07 - Resultado das pesquisas**

A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: o papel do lúdico (2009)	O jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças. (2020)
“Os resultados obtidos ao longo da pesquisa indicam que o padrão mediacional colaborativo, estabelecido com a introdução do lúdico, propiciou compartilhamento de novos significados, mudanças nas regras e na divisão de trabalho da Atividade em foco e apropriação da língua pelos alunos, como discutido nos exemplos acima e nos questionários e nas entrevistas” (Delova, Cristiane Castellani, 2009).	“O Chameleon pode contribuir com a avaliação para a aprendizagem de LIC, uma vez que o professor fará o registro do desempenho e, posteriormente, ao analisar a FARALI e a FRAALIC poderá retomar os conteúdos que demonstram lacunas de aprendizagem, oportunizando aos alunos melhor desempenho. A partir da pilotagem do jogo, a FARALI foi preenchida, e ao observá-la horizontalmente foi possível obter uma visão micro da aprendizagem de LI, ou seja, foi possível verificar o desenvolvimento individual do aluno. Ao observar a FARALI verticalmente, obtivemos uma visão macro (da turma toda) de aprendizagem. Assim, foi possível que a professora (re)organizasse seu planejamento de ensino e retomasse os pontos fracos da aprendizagem do aluno ou da turma toda” (GRAEFO, A.B, 2020)

Fonte: o autor

No quadro 8, observa-se os resultados da mediação, de acordo com o ponto de vista das autoras da pesquisa foi relevante o uso de atividades lúdicas nas aulas de inglês tanto para ensinar como para avaliar essas crianças no processo de ensino de aprendizado da língua inglesa, as autoras concluíram que a presença desse

recurso comparado ao método tradicional produz mais resultados em termos quantitativos e qualitativos na participação e engajamento dos alunos.

Os resultados da análise mostram o quanto relevante é a inserção desses elementos lúdicos, e o quanto significante isso é para essas crianças em uma fase onde elas estão mais predispostas a assimilar conhecimento e compreender a realidade ao seu redor. Após a análise dos extratos, é que o lúdico e sua gama de ramificações podem e devem ser inseridos nas aulas práticas, não somente no processo de Ensino como na pesquisa I, mas também pode ser uma excelente ferramenta para avaliação como na pesquisa II.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do ponto de vista de sua natureza, esta pesquisa foi elaborada com base na comparação entre duas dissertações de mestrado cujos objetivos foram avaliar atividades lúdicas e jogos como facilitadores nos processos de ensino de inglês a fim de verificar a eficácia desses elementos na educação infantil, analisando como esses elementos oportunizam uma mudança no padrão educacional bem como na participação mais ativa desses alunos.

O objetivo geral dessa pesquisa foi enfatizar a importância dos jogos e atividades lúdicas como fatores motivadores no ensino para crianças, a fim de facilitar oportunizar o aprendizado da língua inglesa de forma comprehensível, prazerosa e significativa baseada nas duas Dissertações.

As hipóteses elencadas nessa pesquisa foram confirmadas através da análise dos dados da pesquisa e dos resultados alcançados pelas autoras. A primeira hipótese confirmada assertivamente foi que as atividades lúdicas são de grande relevância na educação infantil, tornando o processo de aprendizagem mais satisfatório pois as aulas são mais atrativas e significativas, gerando motivação e estímulo nos alunos. O uso de atividades lúdicas e jogos sistematizados no processo de ensino de inglês para crianças torna a dinâmica do ensino mais eficaz e facilita a aprendizagem de forma prática, além de contribuir para um avanço na socialização e comunicação entre esses indivíduos.

O uso de atividades lúdicas no ambiente escolar, nos primeiros anos da educação básica, bem como nos anos finais, em especial nas aulas de inglês, é um agente determinante na promoção de motivação por parte das crianças durante o processo de ensino de uma língua estrangeira. Contudo, para que essa motivação e engajamento ocorram de maneira natural, tornando o ambiente escolar mais atrativo e colaborativo, depende, de certa forma, da motivação inicial do educador, pois ele será o mediador do conteúdo e da metodologia empregada em sala de aula.

A segunda hipótese confirmada referiu-se às atividades lúdicas e brincadeiras como sendo de grande importância no desenvolvimento cognitivo da criança, pois é nesse momento que a criança começa, de forma inconsciente, a internalizar, não somente o objeto de estudo, mas sua cultural local, a cultura da língua estudada e novos códigos de condutas e, é nesse momento, através de atividade

individuais e coletivas, que a criança começa a se perceber como um ser social e, por fim, também compreender qual é o seu papel na sociedade. Desse modo, desenvolvendo o seu cognitivo - que é fator imprescindível para a compreensão e interpretação das relações intrapessoal e interpessoal, além de contribuir para um avanço na socialização e comunicação entre esses indivíduos.

Através do lúdico e dos jogos no ensino da língua inglesa, o professor pode se apropriar dessa interação entre os alunos a fim de promover, como mediador, o desenvolvimento das habilidades e competências da língua inglesa que são o *speaking* (fala), *writing* (escrita), *listening* (audição) e o *Reading* (leitura), bem como produzir sentidos e práticas de letramento, de forma ética, crítica e responsável como propõe a BNCC (Base Nacional Comum curricular).

O estudo foi importante por colocar esse tema em evidencia, tendo em vista que muitos professores se apropriam apenas do livro didático como se não houvesse outras formas, ou outras possibilidades, de ensinar a língua inglesa, evitando, dessa forma, a falta de interesse das crianças em aprender. Muitas das crianças temem a disciplina de inglês, na escola, alegando que é uma disciplina entediante. Por isso, faz-se necessário a presença de um mediador com uma visão aguçada e perspicaz que possa propor atividades práticas e aplicáveis, no âmbito da ludicidade, e que servirão como fator motivacional dos alunos na Educação Infantil. As pesquisas constataram que o recurso lúdico foi utilizado como elementos auxiliares na aprendizagem e os resultados alcançados foram positivos.

Dado isso, é importante enfatizar que mais pesquisas são necessárias a fim de buscar compreender ainda mais, e de forma ainda melhor, a efetividades dessas atividades lúdica em sala de aula e suas contribuições para a educação na atualidade.

## 6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos.** 6<sup>a</sup> Ed, Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ARANTES, Adriana Rocha Vilela; BARBOSA, Jéssica Thaynara da Silva. **O Lúdico Na Educação Infantil.** Magistro de Filosofia, Goiás, v.1, n.21, p.100-115, 2017. Disponível em: ..... Acesso em: 10 jun. 2022

ALVES, L.; BICANCHIN, M. A. **O jogo como recurso de aprendizagem. Ponto de Vista,** São José do Rio Preto, v. 83, n. 27, p.282-287, ago. 2010. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v27n83/13.pdf>>. Acesso em: 01 Fev. 2022

ÁRIES, Plilippe. **A história social da criança e da família.** 2<sup>a</sup> edição, São Paulo: Guanabara, 1960. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5525040/mod\\_resource/content/2/ARI%C3%88S.%20Hist%C3%B3ria%20social%20da%20crian%C3%A7a%20e%20da%20fam%C3%A3o%20text.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5525040/mod_resource/content/2/ARI%C3%88S.%20Hist%C3%B3ria%20social%20da%20crian%C3%A7a%20e%20da%20fam%C3%A3o%20text.pdf). Acesso em: 01 Fev. 2022

BUENO, Bruna Alessandra Graef. **Chamaleon, o jogo de tabuleiro como instrumento de avaliação para aprendizagem de língua inglesa por crianças.** / Bruna Alessandra Graef Bueno – Londrina, 2020. 115 f. : il. Disponível em: <https://meplem.com.br/trabalhos-de-2020/>. Acesso em: 27 Jan. 2022

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência.** Incid: R. Ci. INf. E Doc, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44- 65, fev. 2016. Dispoível em: <[file:///C:/Users/Bruna/Downloads/89912-Texto%20do%artigo-184937-2-10-20151002%20\(10\).pdf](file:///C:/Users/Bruna/Downloads/89912-Texto%20do%artigo-184937-2-10-20151002%20(10).pdf)> Acesso em: 26 fev. 2022.

DEBORTOLI, J. A. O. **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

DEMO, P. **Professor do futuro e reconstrução do conhecimento.** Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.

DELOVA, Cristiane Castelani. **A mediação do ensino-aprendizagem de inglês para crianças: O papel do lúdico.** 2009. 159 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/14073>. Acesso em: 25 Jan. 2022

GOMES, T.F **A aquisição de uma segunda língua na primeira infância: A língua inglesa na educação infantil.** Medianeira, 2013. 21 p. Monografia de Especialização, (Especialização em Educação Em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Modalidade de Ensino a Distância da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** [S.l: s.n.], 2005..Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001499967>. Acesso em: 01 Fev. 2022

MAZA, Fernanda Thomaz. O Papel do professor de língua estrangeira: uma retrospectiva. In: CELANI, Maria Antonieta Alba. (Org.). **Ensino de segunda língua: redescobrindo as origens.** São Paulo: EDUC, 1997. p. 87-105.

MIRANDA, Simão. **Do fascínio do jogo a alegria de aprender.** Campinas, SP:Papirus, 1964. Disponível em: <http://repositorio.se.df.gov.br/bitstream/123456789/1122/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Sim%C3%A3o%20de%20Miranda-%20Pr%C3%A1tica%20Pedag%C3%B3gica%20das%20S%C3%A9ries%20Iniciais%2C%20Do%20Fasc%C3%ADnio%20do%20Jogo%20%C3%A0%20Alegria%20do%20Aprender.pdf>. Acesso em: 1 Jan. 2022

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02, Ed. 01, Vol. 13, pp. 113-128 Janeiro de 2017 ISSN:2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/ludico-na-educacao.pdf>. Acesso em: 26 de Fev. 2022

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971. Disponível em: <http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%A3o+Dmbolo+na+crian%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 02 Fev. 2022

PINTO J. S. **Aquisição de uma segunda língua na infância**, Salvador, 2008, 47 p. Monografia de conclusão (curso de pedagogia) da Universidade Federal da Bahia – UFB. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32595/1/AQUISI%C3%87%C3%83O%20DE%20SEGUNDA%20L%C3%83%DNGUA%20%20NA%20PRIMEIRA%20INF%C3%82NCIA.pdf>. Acesso em: 02 Fev. 2022

REGANHAN, GARA. **O lúdico como mediador para o desenvolvimento das competências socioemocionais na escola.** Psicologia. Pt: O portal do Psicólogo. São Paulo pailo, V. 1. N.1. p.2, Dezembro. 2016. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A1041.pdf>. Acesso em: 02 Fev. 2022

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores.** 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf>. Acesso em: 02 Fev. 2022

SANT'ANNA, NASCIMENTO. **A história do lúdico na educação.** REVEMAT: Revista Eletrônica de Educação Matemática, Santa Catarina, v.6.n.2, p. 22. Maio.

2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19>. Acesso em: 02 Fev. 2022

SILVA, D. P. S. **Elaboração de jogo de tabuleiro como atividade no ensino de língua e literatura hispânica.** 2018. 69 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras Estrangeiras Modernas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018. Disponível em:  
[http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UEL\\_e765ba21a3269cb71969cc290c527345](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UEL_e765ba21a3269cb71969cc290c527345). Acesso em: 01 Fev. 2022

WINNICOTT, D. W. (1975) **O brincar & a realidade** Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago. Disponível em: <http://www.niip.com.br/wp-content/uploads/2017/10/O-brincar-e-a-realidade.pdf>. Acesso em: 02 Fev. 2022.