

CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA PRÁTICA DE ENSINO DOS PROFESSORES DE INGLÊS

Maria Cristina Bachiegga¹

DOI: 10.5281/zenodo.15288614

RESUMO

O artigo sobre contribuições do lúdico na prática de ensino dos professores de Língua Inglesa tem como objetivo principal desse artigo é estudar a inclusão do lúdico como método no ensino de inglês é favorecer o interesse dos alunos nas aulas e favorecer um aprendizado através de um processo de ensino-aprendizagem agradável e conveniente. Também busca mostrar que o brincar pode ser uma ferramenta de aprendizagem porque promove diversão, desafio e inibição, como uso extensivo da ludicidade nas aulas de Língua Inglesa. Para entender o cotidiano dos conceitos e práticas do ensino no ensino fundamental, busca responder a seguinte questão: como o ensino lúdico favorece o ensino-aprendizagem nas aulas de Língua Inglesa? Para tanto, trata-se de uma pesquisa com metodologia bibliográfica qualitativa com base no trabalho de alguns pesquisadores, cujos métodos de pesquisa envolvem o lúdico em crianças e adolescentes, bem como sugestões feitas por alguns pesquisadores na metodologia em salas de aula de inglês, utilizando o lúdico no período de estudo. Sendo assim, conclui-se que os professores devem incluir mais conteúdos lúdicos em seus planos de aula, incluindo jogos, brincadeiras, músicas e outras atividades. Essas aulas são aliadas importantes na promoção do desenvolvimento da linguagem, atenção, memória e outras habilidades, além de auxiliar no alcance de um aprendizado melhor.

Palavras-chave: Ludicidade. Interação. Ensino-aprendizagem. Língua Inglesa.

ABSTRACT

The main objective of this article is to study the inclusion of play as a method in the teaching of English. It is to foster the interest of students in class and to encourage learning through a pleasant and convenient teaching-learning process. It also seeks to show that play can be a learning tool because it promotes fun, challenge and inhibition, such as extensive use of playfulness in English language classes. In order to understand the daily life of teaching concepts and practices in elementary school, it seeks to answer the following question: how does playful teaching promote playfulness in English language classes? To do so, it is a research with qualitative bibliographic methodology based on the work of some researchers, whose research methods involve the ludic in children and adolescents, as well as suggestions made by some researchers in the methodology in English classrooms, using the ludic during the study period. Therefore, it is concluded that teachers should include more playful content in their lesson plans, including games, songs and other activities. These classes are important allies in promoting the development of language, attention, memory and other skills, in addition to helping to achieve better learning.

Keywords: Playfulness. Interaction. Teaching-learning. English language.

¹Graduação: Licenciatura Plena em Letras pela Unicastelo (1987); Pós-Graduação: Psicopedagogia pela UNICSUL (1988); Professor de Ensino Fundamental II e Médio (Inglês) na Prefeitura Municipal de São Paulo.

INTRODUÇÃO

O universo lúdico sempre foi objeto de pesquisas, sempre considerando a importância da existência quando as crianças brincam, de forma que seu desenvolvimento cognitivo está se expandindo a cada dia. A existência de atividades lúdicas enriquece o ambiente de aprendizagem.

Brincar ajuda a criança a se desenvolver em todos os aspectos físicos, sociais, culturais, emocionais e cognitivos. O brincar como ferramenta de ensino pode permitir que a criança aprenda de forma lúdica, dando-lhe assim mais autonomia, julgamento e capacidade de argumento e julgar.

Assim, esse artigo se justifica pela necessidade de compreender que, mesmo se tratando de brincar, não significa deixar as crianças livres e enchê-las de brinquedos para que possam fazer o que quiserem. Como prática de ensino, o lúdico se torna uma ferramenta importante para a construção da personalidade e obtenção de conhecimentos.

Com isso, o objetivo principal desse artigo é estudar a inclusão do lúdico como método no ensino de inglês é favorecer o interesse dos alunos nas aulas e favorecer um aprendizado através de um processo de ensino-aprendizagem agradável e conveniente. Também busca mostrar que o brincar pode ser uma ferramenta de aprendizagem porque promove diversão, desafio e inibição, como uso extensivo da ludicidade nas aulas de Língua Inglesa.

Para entender o cotidiano dos conceitos e práticas do ensino no ensino fundamental, busca responder a seguinte questão: como o ensino lúdico favorece o ensino-aprendizagem nas aulas de Língua Inglesa?

Para tanto, trata-se de uma pesquisa com metodologia bibliográfica qualitativa com base no

trabalho de alguns professores/pesquisadores, cujos métodos de pesquisa envolvem o lúdico em crianças e adolescentes, bem como sugestões feitas por alguns pesquisadores na metodologia em salas de aula de inglês, utilizando o lúdico no período de estudo.

DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE

Para compreender o lúdico e sua atuação na educação e na vida do indivíduo, seja professor ou aluno, partimos de uma tentativa de compreender o significado de sua etimologia.

Conforme consta no dicionário Ferreira (2010, p.433), ludicidade é uma competência do ser humano, de sentir-se absoluto, num estado do brincar, que nos possibilita um bem-estar com as pessoas, conosco e com o entorno, ou seja, passou a ser diferenciado pelo traço principal do comportamento do indivíduo, de modo, que apresenta valores significativos para todas as etapas da vida. Praticar o lúdico pode ser muito favorável para as crianças, através das brincadeiras, jogos e brinquedos favorecendo uma exploração do mundo através da criança.

Para Gomes (2004, p.47) “a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”.

A ludicidade é uma concepção complexa e é apresentada de formas diversas em diferentes contextos históricos. Os pesquisadores da era contemporânea entendem o lúdico de uma maneira semelhante, embora estudam a partir de diferentes métodos, como antropologia, sociologia e psicopedagogia.

Para Bacelar (2009, p.26) o lúdico tem uma função muito maior e complexa do que apenas

¹Graduação: Licenciatura Plena em Letras pela Unicastelo (1987); Pós-Graduação: Psicopedagogia pela UNICSUL (1988); Professor de Ensino Fundamental II e Médio (Inglês) na Prefeitura Municipal de São Paulo.

treinar habilidades psicomotoras, que é um pré-requisito para a alfabetização.

Dessa forma, de acordo com Gomes (2004, p.145), “a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo”.

Luckesi (2002) entende a ludicidade como um estado de consciência - é um estado de espírito que decorre de atividades realizadas de uma maneira satisfatória, leve e prazerosa - além da experiência externa observável:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna [...] (LUCKESI, 2002, p. 6).

A ludicidade é uma prática, na qual um indivíduo vivencia o ato de autoconhecimento e do próximo. Implica momentos de percepção, reconstrução, expressividade, fantasia, imaginação e realidade. O que é relevante para a atividade lúdica é o tempo vivido e o ato em si. Para se divertir, além do embasamento teórico, a sensibilidade e a postura emocional interna também são essenciais.

A relação entre desenvolvimento, jogos e mediação é essencial para a construção de novos aprendizados. Existe uma estreita ligação entre as alucinações e as funções mentais superiores, portanto, pode-se dizer que possuem um significado social cognitivo para a educação infantil. As atividades lúdicas podem ser a melhor maneira de interagir entre adultos e crianças e entre crianças em si para criar novas formas de desenvolvimento e reconstrução do saber.

O entretenimento como experiência interna é um método discutido por Luckesi (2002), que nos permite compreender e distinguir entre atividades de entretenimento e experiências de entretenimento. Esta atividade é nosso

entretenimento, hobby, lazer e outras atividades. Experiência é o que acontece internamente quando realizamos nossas atividades. Por exemplo, são sentimentos de alegria, tristeza, raiva, ternura, paz e saudade. As mesmas atividades realizadas em grupo podem estimular a vivência dos participantes de diferentes maneiras. Quando executado em outras condições ou outros momentos, pode até levar a experiências diferentes para a mesma pessoa.

Por meio da experiência lúdica, segundo Bacelar (2009), as crianças estão aprendendo com essa experiência de forma mais abrangente, dominando a si mesmas e o mundo de forma criativa e pessoal.

Segundo o mesmo autor Luckesi (2002, p. 26), brincar é uma experiência interna, ou seja, durante uma brincadeira, uma experiência brincadeira não pode ser dividida, nossa atenção é holística, sem dispersão, corpo, mente e emoção estão integrados. Nesse sentido, “o lúdico é um fenômeno interno do indivíduo, que se manifesta no exterior.

A brincadeira é parte de um processo mais amplo, dinâmico, interconectado e interativo que dá o significado da brincadeira ao comportamento individual. Este é o resultado da vivência da situação de jogo, bem como da vivência que o indivíduo resume a partir dessas vivências, fruto das conexões e interações que estabelece a partir de sua experiência de vida. A ludicidade é, portanto, bem mais do que as suas manifestações.

Portanto, Bacelar (2009, p.26) compreende que, enquanto experiência de vida interna, o brincar vai além da simples execução de uma atividade, na verdade, é uma experiência de atividade mais completa.

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NAS AULAS DE INGLÊS

Atualmente, o domínio da língua inglesa significa desenvolvimento pessoal e profissional, uma vez que é considerada uma língua universal, dessa forma, como é necessário acompanhar as rápidas mudanças tecnológicas ocorridas no mundo, deve-se desenvolver conhecimentos da língua inglesa, pois ela está presente no cotidiano de todas as pessoas, inclusive das crianças, como em lanchonetes, na música, nas roupas, desenhos animados, programas de TV, comidas, em livros, no arte, etc.

A aprendizagem com o lúdico é compreendida como uma nova forma de construir conhecimento e mudar os métodos educacionais. Ao compreender o processo da ludicidade como um método de aprendizagem, a vivência do ambiente lúdico pode permitir que os indivíduos ganhem experiência, que como construção pessoal pode levar a mudanças comportamentais.

Como objetivos da Língua Estrangeira para a Educação Básica, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1998), determinam que os alunos possam ser capazes de utilizar a língua na comunicação oral e escrita, e utilizem a língua que apresentados em ambientes significativos, essenciais; que não se resumam a uma prática de métodos linguísticos sem contextualização.

Diante disso, pode-se pensar a educação como algo que recria novas proposições para a auto-organização das expectativas da aprendizagem. Uma forma de construir essa prática é esforçando-se por intermédio da elaboração pessoal, simplificada através do lúdico que interage atuando como instrumento. O lúdico proporciona a criação de interações complexas e dinâmicas extremas.

Almeida (2003, p. 24) enfatiza que a verdadeira educação visa criar o melhor comportamento entre as crianças para ajudar suas diversas necessidades intelectuais e orgânicas; o conhecimento da vida, a exploração e as necessidades educacionais não têm escolha senão

partir das necessidades e interesses para organizar o conhecimento.

Segundo o conceito de Kishimoto (2002, p.142), após descobrir as regras, em um enredo altamente enredo, a criança aprende a falar, começa a brincar e aprende a mudar as regras do jogo. Ao entrar no campo de esportes, ela pode aprender sua língua materna mais rápido. Nesse sentido, Santos (2007) afirma que:

“A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS 2007, p.12)

Dessa forma objetiva-se que os alunos de língua inglesa podem ser auxiliados pelas atividades lúdicas em seu processo de construção de aprendizagens linguísticas. Esse método lúdico não deve se resumir somente em aulas tradicionais, mas deve estar fundamentado numa prática que proporcione a construção do conhecimento da língua inglesa através de ambientes lúdicos e interativos.

De acordo com Kishimoto (2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer.”

No entanto, o professor deve estar ciente de que o ensino lúdico ou jogos deve ser desenvolvido para estimular a aprendizagem significativa e estimular a construção de novos conhecimentos à medida que novas habilidades se desenvolvem.

Andrade assegura que:

[...] sabemos que o descaso com a disciplina existe, principalmente quando as aulas são descontextualizadas e sem uma função pragmática. Diante disso buscamos na ludicidade o brincar e o aprender, pois ela de forma prazerosa ajuda no aprendizado até mesmo daqueles que ainda não reconhecem a importância do inglês no mundo pós-moderno (ANDRADE, 2011, p. 4).

Dessa forma, quando o aluno participa de uma atividade da aula de inglês de forma descontraída, fica mais fácil o aprendizado, pois é diferente do costume frequente da sala de aula. Além disso, as atividades lúdicas geradas podem auxiliar no esclarecimento de dúvidas, corrigir ou aprimorar os conhecimentos apreendidos e possibilitar que o aluno veja o processo de leitura e interpretação como maneira de interação social.

Portanto, ao desempenhar o papel de educação e entretenimento, o lúdico possibilita diversão, prazer e enriquece a exploração, a criatividade, a imaginação e a construção do saber.

O lúdico é indispensável para todas as idades, especialmente para as crianças, as brincadeiras deixaram de ser uma atividade utilizada pelos professores para reproduzir as crianças, contudo, as atividades com ludicidade precisam fazer parte do plano de ensino da escola, assim os professores de inglês podem criar um ambiente que combine os elementos motivacionais para os alunos.

O LÚDICO NA PRÁTICA EDUCATIVA

Através da ludicidade, o professor pode tornar sua prática pedagógica transformadora, pois além de realizar atividades interessantes, o professor também pode propor episódios de interação entre os alunos, melhorando assim a forma de relacionamento deles.

Portanto, é necessário realizar uma formação contínua para os professores que lecionam e os que estão em formação, para que possam compreender esses parâmetros e traduzi-los na prática docente. Isso requer essencialmente que o professor participe da análise sobre sua prática pedagógica. (BRASIL, 1998).

Freire valoriza o pensamento e as atitudes dos professores entrevistados: “Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a própria produção ou

construção. (FREIRE, 2002, p. 52). Isso significa que os professores sempre encontram uma forma de acumular conhecimentos por meio do brincar, gerar novos conhecimentos, estimular a curiosidade e consolidar a autonomia das crianças.

Bondade, compromisso, simplicidade e bom planejamento são algumas das características dos bons hábitos da prática lúdica. O universo lúdico torna a aprendizagem mais ativa, dinâmica e contínua, torna também uma experiência social básica, que pode conectar o sujeito através de sua cultura social muito mais expansiva.

Roloff (2009, p. 4) determina que “as aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas ‘brincar’ com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula”. Assim, pode-se dizer que o lúdico é mais do que apenas “brincar”. Quando o professor decide adotar este método em sala de aula, ele deve ser muito claro sobre os objetivos e resultados que deseja alcançar, caso contrário, não despertará o interesse dos alunos em aprender.

Os alunos precisam ser estimulados pelo professor para o aprendizado da Língua Estrangeira, pois é possível elevar o seu próprio conhecimento e desempenho como indivíduo e cidadão, envolto ao processo de ensino de prática e desenvolvimento dos sentidos e pelo menos uma capacidade comunicativa.

Nesse sentido, Andrade (2011, p. 7) afirma que, para dar início a uma atividade lúdica, é preciso considerar alguns exercícios que estimuladores da curiosidade e o interesse dos alunos, que desperte o interesse em participar, que respeite seus conhecimentos prévios, proponham hipóteses e aprendendo novas respostas.

O conhecimento da língua inglesa trazido pelo aluno deve ser levado em consideração para que o conteúdo e os jogos educativos possam ser produzidos e executados de forma consistente com o seu conhecimento. Diferentes tipos de jogos

educativos e atividades lúdicas podem ser realizados nos cursos de inglês.

Portanto, ao atribuir importância às atividades lúdicas nas aulas, o professor de Língua Inglesa percebe como as atividades naturais e espontâneas são benéficas para os alunos, pois os alunos podem exercer suas habilidades criativas, e a riqueza de diversidade na experiência é o mais importante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse artigo, percebe-se que as práticas lúdicas são uma estratégia importante para o crescimento das crianças. Jogar e brincar são coisas simples na vida pessoal, mas essas atividades, no entanto, representam um papel essencial na aprendizagem, e negar seu valor na escola pode ser negar à criança e sua história de aprendizagem.

É fundamental destacar as vantagens da ludicidade para o desenvolvimento físico-motor socialmente relacionados, como comunicação, reações e emoções envolvendo as crianças e os objetos utilizados para a aprendizagem. Portanto, o brincar é essencial no dia a dia escolar, pois torna o ambiente das aulas mais confortável e agradável.

No entanto, observamos que o brincar não é a única opção para consolidar o ensino e a

aprendizagem, mas sim uma ponte para promover o crescimento da criança. Portanto, as escolas, especialmente aquelas nos estágios iniciais da educação, devem considerar essa abordagem como uma aliada e usar suas salas de aula amplamente.

Os jogos devem ser motivo de reflexão nas escolas, pais e toda a comunidade, pois os jogos podem ajudar as crianças a desenvolver-se como um todo, reduzir a sua agressividade e ajudá-las a integrar-se na sociedade e construir o seu conhecimento. Este mecanismo de promoção da construção do conhecimento deve ser visto como uma possibilidade de desenvolver inteligência, sensibilidade, habilidades e criatividade, não apenas um meio de matar o tempo.

Este trabalho propôs uma reflexão sobre as práticas pedagógicas usadas nas aulas de Língua Inglesa e nos expôs a relevância do brincar na educação dos alunos da educação básica, mostrou também a necessidade de os professores de Língua inglesa precisar usar este mecanismo no ensino.

Portanto, podemos enfatizar que a ludicidade é um aspecto positivo. O professor deve explorar as capacidades do aluno, trabalhando desde os aspectos físicos, cognitivos, emocionais e motores, trabalhando com brincadeiras e jogos significativos, para que os alunos possam ser avaliados nas diversas relações durante o processo de ensino.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Ipiranga, SP: Loyola, 2003.
- ANDRADE, Caline Fonseca de. **O lúdico e o ensino de inglês nas escolas públicas estaduais**. Artigo (Especialização no Ensino de inglês) Faculdade do Noroeste de Minas - FINOM. Ibirataia BA, 2011. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/trabalhos-academicos-de-letras/2898362>. Acesso em 20 de junho de 2020.
- BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. V.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais : Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília : MEC/SEF, 1998.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio: o dicionário da língua portuguesa**. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.
- FREIRE, P. **Pedagogia Da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p.145 e 146.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, Brinquedos e a Educação** (Org.). São Paulo: Cortez, 2002.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Programa de Pós-Graduação em Educação. Ensaios 2: Coletânea Educação e Ludicidade. FAGED/UFBA. Salvador: GEPEL, 2002.
- ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 13 junho 2020.
- SANTOS, Marli Pires dos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.