



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA INGLESA

ADRIANA ALVES DE ABREU

ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE RECURSOS
LÚDICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

CAJAZEIRAS – PB
2020

ADRIANA ALVES DE ABREU

ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE RECURSOS
LÚDICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Monografia de Graduação apresentada ao
Curso de Licenciatura Plena em Letras –
Língua Inglesa da Universidade Federal de
Campina Grande como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciado em Letras –
Língua Inglesa.

Linha de pesquisa: Ensino de Língua Inglesa.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Luciana Parnaíba de
Castro

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

A162e	<p>Abreu, Adriana Alves de. Ensino e aprendizagem de língua inglesa por meio de recursos lúdicos no ensino fundamental II / Adriana Alves de Abreu. – Cajazeiras, 2020. 38f. : il. Bibliografia.</p> <p>Orientadora: Profa. Ma. Luciana Parnaíba de Castro. Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2020.</p> <p>1. Língua inglesa - Ensino e aprendizagem. 2. Ludicidade. 3. Sequência didática interativa. 4. Recursos lúdicos – Ensino de língua inglesa. I. Castro, Luciana Parnaíba de. II. Título.</p>
UFCG/CFP/BS	CDU – 811.111

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

ADRIANA ALVES DE ABREU

ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE
RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

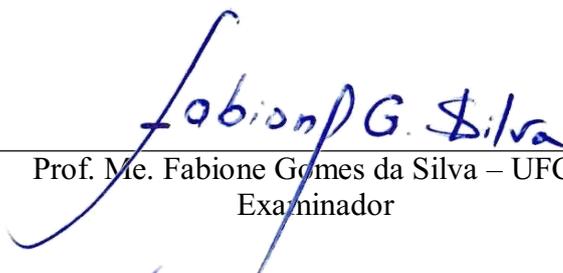
Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura Plena em Letras do Centro de
Formação de Professores da Universidade
Federal de Campina Grande, como requisito
parcial para a obtenção do título de
licenciado em Letras – Língua Inglesa.

Aprovada em 04 de dezembro de 2020.

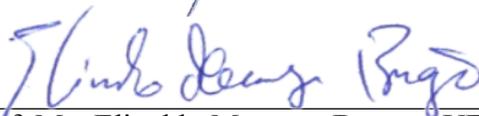
Banca Examinadora



Prof.^a Ma. Luciana Parnaíba de Castro – UFCG
Orientadora



Prof. Me. Fabiane Gomes da Silva – UFCG
Examinador



Prof. Me. Elinaldo Menezes Braga – UFCG
Examinador

Prof.^a Dra. Daise Lilian Fonseca Dias – UFCG
Suplente

“A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.”

(Jean Piaget)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter permitido que tudo isso acontecesse, e que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer. Por ter me dado forças e coragem nos momentos mais difíceis, e pelo dom da vida e oportunidades oferecidas.

Agradeço aos meus pais Iolanda e Antônio por tudo que fizeram, por sempre me incentivarem a nunca desistir dos meus sonhos e por todos os ensinamentos de honestidade e amor.

Agradeço aos meus irmãos Valdeberto, Valderlânio, José Antônio por todo apoio e carinho. Em especial agradeço a minha irmã Amanda por está ao meu lado durante toda a minha trajetória na universidade, por me ajudar nos momentos que mais precisei.

Agradeço ao meu namorado Rivanaldo pelo apoio, compreensão e cada palavra de incentivo durante a minha trajetória acadêmica.

Agradeço a minha orientadora Luciana Parnaíba que em todas as horas esteve me ajudando, reservando sempre o seu tempo para estar mim orientando a concluir com sucesso a minha formação.

Agradeço a todos os colegas de curso e amigos por todos os momentos de alegria e companheirismo.

Agradeço a todos os professores do curso de letras língua inglesa por todos os ensinamentos e todas as palavras de carinho e motivação durante as aulas. Em especial quero agradecer a ex-professora do CFP-UFCG Daniela Moraes por ter me incentivado a não desistir do curso e ao professor Francimar Alves por todo apoio, pela amizade e por ter me ajudado durante momentos difíceis na universidade.

Agradeço pela oportunidade de ter participado no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID e no projeto Residência Pedagógica - RP oferecidos pela universidade UFCG-CFP durante o curso de graduação, os dois projetos contribuíram significativamente para a minha aprendizagem em quanto professora em formação.

RESUMO

O lúdico usado pedagogicamente em sala de aula pode estimular os alunos na construção do pensamento de forma significativa e na convivência social, a partir do momento em que são utilizados como estratégias didáticas antes e depois da apresentação de novos conteúdos, reforçando a aprendizagem. Portanto, nosso objetivo geral é mostrar a relevância dos recursos lúdicos no ensino e aprendizagem de língua inglesa no ensino fundamental II. Quanto aos objetivos específicos, temos: 1. Mostrar as dificuldades e possibilidades do ensino de língua inglesa nos dias atuais; 2. Definir o uso do lúdico durante o processo de planejamento e ensino de uma segunda língua; e 3. Propor um modelo de sequência didática interativa por meio de atividades lúdicas para aplicação em sala de aula. Consideramos de fundamental importância utilizar os jogos e brincadeiras no ambiente educacional a instigarem a criatividade, o raciocínio lógico, e a interação em equipe, pontos primordiais para a formação do indivíduo. Assim, percebendo-se a falta de motivação dos alunos de escola pública para aprender uma segunda língua, pensamos em uma proposta de atividades com jogos e brincadeiras para facilitar o aprendizado e interesse em estudar a língua inglesa, na qual propomos uma Sequência Didática Interativa. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e de fundamento nos pressupostos teóricos de autores como: Dallabona (2004); Alves (2010); Brasil (2012); Friendmann (2012); Holden (2009); Oliveira (2012), Oliveira (2013) entre outros, que defendem e destacam os benefícios do lúdico na vida de crianças e adolescentes, contribuindo para o aprimoramento da linguagem, da socialização, da autonomia e da autoestima. Portanto, acreditamos que os professores de língua inglesa podem ampliar os seus horizontes em busca de diferentes formas de incentivar, valorizar e interagir com os alunos, na perspectiva de favorecer o ensino e a aprendizagem de língua inglesa, criando ambientes com uma atmosfera oportuna, alegre e agradável para a realização deste trabalho.

Palavras-chave: Ludicidade. Língua Inglesa. Ensino e Aprendizagem. Sequência Didática Interativa.

ABSTRACT

The pedagogical use of games in the classroom can stimulate students in the construction of thinking in a meaningful way and in social life, from the moment they are used as didactic strategies before and after the presentation of new content, reinforcing learning. Therefore, our general objective is to show the relevance of playful resources in teaching and learning English in elementary school. As for the specific objectives, we have: 1. To show the difficulties and possibilities of teaching English language nowadays; 2. To define the use of playfulness during the process of planning and teaching a second language; and 3. Propose an interactive didactic sequence model through playful activities for application in the classroom. We consider it of fundamental importance to use games and play in the educational environment to instigate creativity, logical reasoning, and team interaction, essential points for the formation of the individual. Thus, realizing the lack of motivation of public school students for learning a second language, we thought of a proposal of activities with games and play to facilitate learning and interest in studying the English language, in which we propose an Interactive Didactic Sequence. For this, a bibliographic research was carried out with a qualitative approach and based on the theoretical assumptions of authors such as: Dallabona (2004); Alves (2010); Brazil (2012); Friendmann (2012); Holden (2009); Oliveira (2012), Oliveira (2013) among others, who defend and highlight the benefits of playfulness in the lives of children and adolescents, contributing to the improvement of language, socialization, autonomy and self esteem. Therefore, we believe that English language teachers can broaden their horizons in search of different ways of encouraging, valuing and interacting with students, with a view to promoting English language teaching and learning, creating environments with a timely, joyful atmosphere and pleasant to carry out this work.

Keywords: Playfulness. English language. Teaching and learning. Interactive Didactic Sequence.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1. Pirâmide de William Glasser **Erro! Indicador não definido.**
- Figura 2. Family Album (Álbum de família) **Erro! Indicador não definido.**
- Figura 3. Hangman Game (Jogo da forca) **Erro! Indicador não definido.**
- Figura 4. Memory Game (Jogo da memória) **Erro! Indicador não definido.**
- Figura 5. Bingo (Bingo) **Erro! Indicador não definido.**
- Figura 6. Cognate Words (Palavras cruzadas) **Erro! Indicador não definido.**
- Figura 7. Hopscotch (Amarelinha) **Erro! Indicador não definido.**

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC Base Nacional Comum Curricular

PCNs Parâmetros Curriculares Nacionais

LI Língua Inglesa

SDI Sequência didática interativa

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS	14
1.1 A LINGUAGEM NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS.....	14
1.2 ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: DIFICULDADES E POSSIBILIDADES	16
2 ENSINANDO UMA SEGUNDA LÍNGUA POR MEIO DO LÚDICO	21
2.1 DEFININDO O LÚDICO	21
2.2 O LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: DO PLANEJAMENTO AO ENSINO	24
3 SUGESTÃO DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA PARA APLICAÇÃO EM SALA DE AULA	29
3.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA.....	29
3.2 PROPOSTA DE SDI PARA SER APLICADA NAS TURMAS DO ENSINO FUNDAMENTAL II.....	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	36

INTRODUÇÃO

Na atual conjuntura, é importante que os professores utilizem metodologias que proporcionem uma aprendizagem de qualidade, sendo necessário que eles saibam e entendam como se dá esse processo de ensino e aprendizagem por meio do lúdico. Nesta perspectiva, o professor deve analisar se seus recursos didáticos estão surtindo o efeito desejado dentro da sala de aula, de modo que ele possa ir destacando o desenvolvimento de cada aluno.

O lúdico direcionado pedagogicamente para a sala de aula pode estimular os alunos na construção do pensamento de forma significativa e na convivência social, pois ao atuar em equipe, eles superam pelo menos parte do individualismo além de desenvolver uma aprendizagem colaborativa. Por outro lado, os jogos e brincadeiras também podem ser utilizados como estratégia didática antes e durante a apresentação de novos conteúdos, com o objetivo de despertar o interesse do aluno, reforçando o aprendizado e proporcionando a possibilidade de convivência com diferentes indivíduos de diversas culturas, vivenciando assim novas experiências.

O uso de jogos e brincadeiras tem grande eficiência durante o processo de ensino e aprendizagem de uma segunda língua, podendo levar ao desenvolvimento de novos conceitos durante a aula de língua inglesa, além de ser extremamente importantes para o desempenho cognitivo dos alunos.

Esta monografia tem como objetivo geral mostrar a relevância dos recursos lúdicos no ensino e aprendizagem de língua inglesa no ensino fundamental II, como forma de ampliar as perspectivas dos professores em busca de metodologias diferenciadas para o ensino e aprendizagem de língua inglesa. Quanto aos objetivos específicos, temos: 1. Mostrar as dificuldades e possibilidades do ensino de língua inglesa nos dias atuais; 2. Definir o uso do lúdico durante o processo de planejamento e ensino de uma segunda língua; e 3. Propor um modelo de sequência didática interativa por meio de atividades lúdicas para aplicação em sala de aula.

Com a introdução dos jogos na educação, os alunos aprendem a brincar e ao mesmo tempo aprendem algo novo, pois os jogos e as brincadeiras levam os alunos a ampliarem as suas experiências, como também podem partir para outras atividades como por exemplo: o teatro, o esporte, a música, a literatura, entre outros. É brincando que eles exercitam suas potencialidades, provocando o funcionamento do pensamento e adquirindo conhecimento social e emocional.

Acreditamos que este estudo tem grande relevância para os professores de língua inglesa, pois a utilização da ludicidade em sala de aula busca aderir novas metodologias, com o intuito de utilizá-los de maneira mais significativa, para que os alunos possam ser incentivados a buscar por novas respostas, produzir novos conhecimentos, favorecer o ensino e aprendizagem, criando assim um ambiente alegre e mais propício para a aprendizagem, ampliando os horizontes em busca de diferentes formas de incentivar, valorizar e interagir com os alunos, criando um ambiente com uma atmosfera oportuna e agradável para a aprendizagem.

O propósito de realizarmos a presente pesquisa surgiu durante a participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID e no projeto Residência Pedagógica - RP oferecidos pela universidade durante o curso de graduação, onde percebemos a necessidade de utilizar metodologias diferenciadas para motivar os alunos durante a realização das aulas de língua inglesa.

Assim, dividimos o trabalho em três capítulos, o primeiro “Ensino e aprendizagem de línguas”, aborda o uso da linguagem em diferentes etapas da vida do aluno, bem como as dificuldades e possibilidades do ensino de língua inglesa no contexto atual, tendo como aporte teórico os autores Dias e Pinto (2020), Brasil (2017), Schulz, Custódio e Viapiana (2012) entre outros.

O segundo “Ensinando uma segunda língua por meio do lúdico” destaca a implantação do lúdico nas aulas de língua inglesa com o objetivo de que, por meio da ludicidade, o aluno desperte o seu interesse pela disciplina, e assim, obtenha uma aprendizagem satisfatória e significativa para a vida. Sendo assim, o lúdico assume nesse contexto um papel imprescindível para a efetivação do processo de ensino e aprendizagem, segundo os pensamentos de autores como Alves (2011), Martins (2015), dentre outros.

O terceiro, “Sugestão de Sequência Didática Interativa para aplicação em sala de aula”, fala sobre a proposta de SDI para a aplicação do lúdico nas aulas de língua inglesa favorecendo a aprendizagem dos alunos. Partindo desse pressuposto é necessário que o professor esteja aberto para o novo e se abra para se tornar apto a ser um educador que saiba ensinar brincando de acordo com os pensamentos dos autores Oliveira (2013), Prescher (2010), Brown (2000), entre outros.

Espera-se que a pesquisa sirva de incentivo para os professores do ensino fundamental II e estudantes de graduação, para que eles possam utilizar o lúdico na sala de aula como um processo contínuo e uma metodologia diversificada nas aulas de

língua inglesa, propiciando o desenvolvimento cognitivo e metacognitivo com criatividade, desenvolvendo a imaginação, a atenção, a liberdade de expressão, contribuindo na formação de jovens e adolescentes, com vista à proposição do conhecimento cultural e social.

1 ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

Neste capítulo discutiremos o processo de ensino e aprendizagem de línguas, mostrando a importância da linguagem na infância, fazendo um apanhado do que dizem alguns pesquisadores a respeito da linguagem, já que é na interação social que as crianças se inserem e desenvolvem a linguagem, beneficiando diversos indícios de diferenciação entre o eu e o outro, como também partilhando significados. Também serão abordadas as dificuldades e possibilidades no ensino de línguas.

1.1 A LINGUAGEM NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

Já nascemos com estruturas cognitivas para a aprendizagem, “A linguagem é necessariamente, interindividual, sendo constituída por um sistema de signos (=significantes arbitrários ou convencionais)” (PIAGET, 2011, p.77) começamos a desenvolver desde a infância, que é quando temos o primeiro contato com a língua, logo em seguida quando começamos a frequentar a escola desenvolvemos as habilidades linguísticas ampliando o nosso conhecimento, como também aprendendo uma nova língua, por meio da interação com os professores, colegas de sala de aula e conteúdos estudados.

A linguagem para Vygotsky (2002, p. 3) “tem um papel essencial na formação do pensamento e do caráter do indivíduo.” A linguagem é um fator histórico-social que ocorre em todas as circunstâncias da vida do ser humano, antes mesmo de entrar na escola, porém é na escola, que se sentem mais à vontade, conseguindo controlar seu próprio desenvolvimento da linguagem corporal e oral.

As interações escolares oportunizam um contexto muito apropriado para o desenvolvimento da linguagem, especialmente nos comandos cognitivos e afetivos, inovando o uso de linguagem e encorajando o pensamento verbal do aluno. Os educadores e a escola ao todo precisam valorizar verdadeiramente a comunicação das crianças e adolescentes no contexto da sala de aula e no ambiente familiar, pois só assim elas poderão explorar suas ideias por meio de um diálogo pessoal e coletivo.

A vida do ser humano é marcada constantemente por um desenvolvimento tanto físico, como cognitivo. Desenvolvimento esse que está relacionado a diversas etapas formativas como: a infância, a adolescência, a vida adulta e também a velhice.

Em cada etapa da vida, o ser humano tem a oportunidade de obter o conhecimento necessário para se inserir em seu meio, sendo assim, é imprescindível destacar que a adolescência é a porta de entrada para um futuro promissor, tendo em vista que a valorização da adolescência é algo a ser constantemente discutido e planejado, visando a abertura de espaços e caminhos no intuito de promover a inserção do adolescente em seu meio social, desenvolvendo o seu jeito de ser, de se expressar assim como a naturalidade de encarar a realidade.

É importante salientar que é na adolescência que os jovens começam a projetar o seu futuro, que resulta num prévio conhecimento da realidade adulta. E através do contato físico com outras pessoas que elas conseguem aprender sobre o mundo, sobre si mesmas e sobre as pessoas que fazem parte do seu universo, comunicando-se também através da linguagem corporal.

Conforme Brasil (1998, p. 58)

O papel mediador da linguagem na aprendizagem é central, tanto que é praxe referir-se a essa mediação como uma força catalisadora. Assim, até entre parceiros iguais (colegas em uma turma), o discurso oferece meios de aprendizagem mais adequados do que a aprendizagem solitária.

Durante o ensino fundamental II o professor cria condições dos alunos desenvolver-se em vários aspectos, podendo ter um melhor desempenho durante o processo de aprendizagem da língua estrangeira enriquecendo a sua identidade e autonomia, interagindo com outras pessoas, degustando outras formas de pensar e expandindo suas concepções.

De acordo com Piaget (1964):

Em geral, a aprendizagem é provocada por situações – provocada por psicólogos experimentais; ou por professores em relação a um tópico específico; ou por uma situação externa. Em geral, é provocada e não espontânea. Além disso, é um processo limitado – limitado a um problema único ou a uma estrutura única. Assim, eu penso que desenvolvimento explica aprendizagem, e essa opinião é contrária à opinião amplamente difundida de que o desenvolvimento é uma soma de experiências discretas de aprendizagem (Piaget, 1964, p. 176).

Sendo assim, a linguagem na concepção de Piaget é realizada por um processo de experiências e interação entre os sujeitos, podendo compartilhar o conhecimento e

criando novos conceitos de aprendizagem. Portanto, a linguagem desempenha um papel decisivo na construção do conhecimento, pois é uma ferramenta de mediação entre o sujeito e o objeto de conhecimento proporcionado pela cultura, sendo essencial para a formação de conceitos. “A relação entre o uso de instrumentos e fala afetam várias funções psicológicas, em particular a percepção, as operações sensório-motoras e a atenção, cada uma das quais é parte de um sistema dinâmico de comportamento [...]” (VYGOTSKY, 1984, p. 35). O mesmo acontece quando o aluno começa a estudar outra língua, como por exemplo, a língua inglesa, ele precisa ter o contato com a língua seja por meio de livros, músicas, vídeos, series legendadas em inglês entre outros, para que ele possa desenvolver a sua comunicação linguística sobre o seu objeto de estudo, podendo interagir com outras pessoas da sociedade.

1.2 ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: DIFICULDADES E POSSIBILIDADES

Ensinar uma segunda língua não é tão simples assim, pois os professores passam por diversas dificuldades para a realização do seu trabalho, que de acordo com Oliveira (2009, p. 22):

A realidade do ensino apresenta dificuldades variadas para a realização do trabalho pedagógico, como, por exemplo, carga horária reduzida, elevado número de alunos na sala de aula, alunos com níveis diferentes de proficiência na mesma sala, escassez ou ausência de recursos didáticos adequados para a aprendizagem de línguas.

Essas são algumas das dificuldades que os professores ainda enfrentam nos dias de hoje durante a ministração de aula de língua inglesa. Deve se levar em conta também a falta de interesse dos alunos em aprender uma segunda língua, já que para alguns alunos, aprender a falar inglês é importante apenas para quem vai viajar para outros países como Estados Unidos, Canadá, entre outros.

Assim, o ensino e aprendizagem de língua estrangeira no ensino fundamental II “envolve um complexo processo de reflexão sobre a realidade social, política e econômica, com valor intrínseco importante no processo de capacitação que leva à libertação”. (BRASIL, 1998, p. 41), ou seja, para a construção da cidadania do aluno, pois é nesse momento que o aluno tem a oportunidade de conhecer novas culturas e começa a compartilhar as suas experiências em contato com a língua inglesa.

Nesse sentido, Souza & Santos (2018) dizem que:

O professor não atua somente como reprodutor de políticas e discursos pré-fabricados, mas como um ser cognoscitivo, pensante, que planeja, adapta ou até mesmo improvisa situações didáticas que sejam apropriadas para lhe possibilitar o alcance da aprendizagem dos alunos. (SOUZA & SANTOS, 2018, p. 29)

Vale ressaltar que o professor dentro da sala de aula consegue observar o desenvolvimento de cada aluno, podendo ser desenvolvida uma prática educativa mais significativa para os alunos, de modo que eles participem e exponham suas ideias durante o processo de ensino e aprendizagem.

Diante das competências a serem desenvolvidas pelo docente do ensino fundamental II, encontra-se a capacidade de desenvolver a relação professor-aluno que seja favorável ao processo de ensino-aprendizagem em que o educador precisa estar hábil no desenvolvimento de atividades que reverenciem os interesses dos alunos em relação às atividades lúdicas escolares.

A relação professor/aluno, uma das principais competências necessárias à prática pedagógica, deve ser estudada, debatida e medida constantemente para que haja uma boa atuação do educador com o educando. As capacidades de docentes precisam enfocar a capacidade criadora para que se atinja um encontro reforçado do educando com o conhecimento, mediado pelas ações significativas do professor.

Conforme Kishimoto (2006, p. 166)

Recorrer às propriedades formativas do jogo, tanto nos cursos de formação de professores quanto na formação continuada (ou formação em serviço), é uma maneira de “vivificar” esta relação de tal forma a liberá-la para encontros educacionais formadores.

Sendo assim, faz-se necessário que o professor que trabalhe no enfoque lúdico, tenha uma formação educacional dentro desse aspecto, para que se torne apto a trabalhar com a ludicidade em uma perspectiva formativa suprimindo os anseios dos educandos e favorecendo uma aprendizagem significativa.

Devido às mudanças nos paradigmas pedagógicos os educadores precisam inovar seu conhecimento para a utilização dos recursos que faz se imprescindível na utilização da educação de adolescentes. A escola nos tempos modernos precisa de professores capazes de assumir uma postura lúdica que estimule o desenvolvimento e a aprendizagem de forma que atenda as necessidades de todos, tanto do professor como mediador, tal como, como, do aluno, dando a real importância dos jogos educacionais.

Os alunos devem ser motivados dentro e fora da sala de aula, para que eles possam buscar informações para ampliar os seus conhecimentos. Para que isso aconteça

de forma satisfatória o professor deve motivar os alunos através de aulas lúdicas e interativas que segundo Castro (2003)

Motivação significa construir um conjunto de fatores, os quais agem entre si, e que determinam a conduta de um indivíduo, portanto, quando falamos em aprendizagem de uma segunda língua, este fator torna-se elemento fundamental no processo. (CASTRO, 2003, apud, RODRIGUES, 2007, p.10).

Quando os alunos estão motivados, eles conseguem ser bem sucedidos no processo de aquisição de uma segunda língua, pois eles estarão propícios à aprendizagem, tendo em vista que o modo como o professor age dentro da sala de aula influencia positivamente ou negativamente para os educandos quererem ou não aprender a língua inglesa.

De acordo com Martins (2015)

A motivação pode ter várias fontes. Uma delas pode estar no próprio ato de aprender e, nesse caso, o estímulo e a motivação seriam o interesse inato de aprender porque as situações de aprendizagem são atrativos por si só. Outra fonte ainda seria pessoal, isto é, o próprio aluno que “traz” em si motivação para a situação de aprendizagem. Influências e incentivos externos, como por exemplo, do grupo social e da família, também contribuem para a aquisição da linguagem. (MARTINS, 2015, p. 10).

Assim, o professor deve buscar diferentes tipos de atividades a serem realizadas em sala de aula, com o intuito de motivar os alunos a participarem ativamente do processo de aprendizagem de uma segunda língua. Desta forma, as atividades propostas pelo professor devem atender às necessidades da turma, possibilitando a aprendizagem através do desenvolvimento do método de ensino escolhido. Elas podem ser desenvolvidas não só na sala de aula, mas também extraclasse. Uma vez que eles criam diferentes formas de absorver os conteúdos estudados, eles usarão a língua estrangeira mais facilmente, sendo capazes de se comunicar melhor com colegas, professores e sociedade.

Os educadores têm como objetivo incentivar os alunos a não quererem ficar apenas em algumas aulas de Língua Inglesa, mas sim que eles busquem ampliar seus conhecimentos da língua, já que eles estão em um constante processo de aprendizagem no qual precisam sempre aprimorar os seus conhecimentos para poderem passar de uma série para outra. Oliveira (2009, p. 27) mostra que:

[...] ao estudar uma língua estrangeira, o estudante entra em contato com outra cultura, o que contribui para que ele conheça aspectos culturais diferentes daqueles presentes na sua comunidade. Isso pode levar o estudante a um processo de reflexão acerca do outro e de si próprio. Afinal, o mundo social do estudante brasileiro é influenciado por aspectos econômicos, políticos e culturais das sociedades de outros países.

Com isso, os alunos tem a oportunidade de um desenvolvimento mais reflexivo, produzindo e criando suas experiências individuais de algo que viveu ou aprendeu até mesmo um trabalho em grupo. Pois assim, os alunos compreendem as semelhanças e diferenças, as permanências e as transformações no modo de vida social, cultural e econômica da sociedade.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017)

[...] o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. (BRASIL, 2017, p. 239).

O ensino de línguas possibilita o conhecimento sobre diversas culturas, fazendo com que seja adquirida novas experiências de vida, pois é através da comunicação e do conhecimento que os alunos conseguem desenvolver suas habilidades comunicativas com o outro “não apenas na língua materna, mas também em uma ou mais línguas estrangeiras”. (BRASIL, 1998, p. 38), em específico a língua inglesa.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1998) ainda enfatizam a importância do ensino de língua estrangeira na escola, argumentando que “o ensino de uma língua estrangeira na escola tem um papel importante à medida que permite aos alunos entrar em contato com outras culturas, com modos diferentes de ver e interpretar a realidade [...]”, (BRASIL, 1998, p. 54), fazendo com que eles adquiram um amplo conhecimento sobre a língua inglesa.

Para que isso aconteça é essencial que a escola realize atividades dinâmicas e interativas, sendo que esse processo é influenciado pela classe social, regional, etnia ou até o grupo familiar. Assim Almeida Filho (2015, p. 11) defende que “aprender uma nova língua na escola é uma experiência educacional que se realiza para o aluno como

reflexo de valores do grupo social”. E com isso podemos refletir junto com os alunos os valores da sociedade e as formas de aprendizagem que são indispensáveis para serem aplicadas a cada aluno.

Diante da necessidade de repensar a prática pedagógica do ensino de línguas, muitos professores vêm aderindo e evidenciando o uso de atividades lúdicas como estratégias para a construção do conhecimento, refletindo sobre sua prática, valorizando jogos e brincadeiras como instrumentos que irão subsidiar suas vivências didático-pedagógicas. Portanto, a seguir, trataremos do uso do lúdico nas aulas de língua inglesa.

2 ENSINANDO UMA SEGUNDA LÍNGUA POR MEIO DO LÚDICO

O presente capítulo faz uma reflexão sobre a utilização do lúdico durante as aulas de língua inglesa. Frente às recentes modificações da educação por meio da BNCC – Base Nacional Comum Curricular (2017), como também das constantes mudanças que vem ocorrendo na sociedade, a prática pedagógica docente já não funciona apenas com o pincel e a lousa.

2.1 DEFININDO O LÚDICO

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional, brincando e jogando o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, levando a uma melhor aprendizagem. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, o que pode auxiliar no ensino de línguas, história, geografia, matemática, entre outras.

Santos (2011, p.12 apud KIAYA, 2014, p. 10) mostram 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.

As atividades lúdicas ajudam a construir uma prática emancipadora, sendo um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento. O lúdico é uma estratégia usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operárias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

O ato do brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da linguagem, autonomia e interação da criança e adolescente. Desta forma, quando falamos do lúdico na sala de aula, para algumas pessoas que não têm um estudo mais aprofundado sobre a temática pensam que o lúdico é apenas uma forma de “passa tempo” durante a aula sem nenhuma finalidade educativa, já para os professores que estão diariamente em contato com a educação veem o lúdico como suporte metodológico nas aulas. Corroborando com essa ideia, Bemvenuti (2009, p.30 apud KIAYA, 2014, p. 8) constata que ainda hoje:

O jogo habita o espaço do contemporâneo com brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos on line, jogos de linguagem, jogos lógico-matemáticos, jogos de azar entre outros,

sempre com noção de não sério, de passatempo [...] uma ótima atividade para ocupar o tempo a fim de que o sujeito não faça outra coisa pior.

Sendo assim, se faz necessário mostrarmos algumas definições sobre o lúdico uma palavra latina *ludus*, que quer dizer *jogo*.

Segundo Porto (2002, p. 15)

(...) o lúdico traz, muitas vezes, em si uma relação entre prazer e dor, a alienação e opressão. A criança, o jovem e mesmo o adulto, ao se entregarem a uma atividade lúdica, entram em contato consigo mesmo, com suas experiências de vida e com situações de descoberta do mundo.

O trabalho do professor consiste em introduzir o aluno na leitura das diversas fontes de informações, para descobrir e conhecer o mundo que brota da vivência das conversas e das brincadeiras do dia a dia, oferecendo renovações da criatividade do educando na construção do aprender, nas experiências, vivências e no construir gradativamente é que a consolidação desse processo atravessa diversas fases do desenvolvimento infantil, juvenil e adulto.

Mas, o que é jogo e brincadeira?

De acordo com Friendmann (2012, p. 38), "[...] o jogo não é somente divertimento ou recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e satisfazem o ser humano; necessário é justificar seu uso na sala de aula." O jogo usado como recurso didático desperta nos alunos as diferentes habilidades de aprendizado, como raciocínio lógico, escrita, leitura, criatividade, entre outros.

Logo, pode-se dizer que é mais fácil os alunos aprenderem em grupo do que individualmente, pois, dessa forma, o professor tende a despertar o interesse dos jovens em aprender por meio do compartilhamento de estratégias durante a realização dos jogos e brincadeiras, com o intuito de encorajá-los na aprendizagem. Ao compararmos os exercícios mentais tradicionais com as atividades lúdicas vemos que a maioria deles são intelectuais. Portanto, atividades que envolvem todos os alunos devem ser desenvolvidas para que possam participar e interagir.

Oliveira (2014, p. 202) conceitua o brincar como: “[...] algo que se aprende socialmente, é o contato com a cultura, por meio do professor e dos recursos que ela apresenta, faz avançar significativamente a qualidade de brincadeira”. O brincar é uma forma de conciliar a integração do indivíduo com o ambiente que se insere e, portanto, é considerado como meio de expressão e aprendizagem, pois as brincadeiras não são

atividades dispensáveis, pelo contrário, são realmente necessárias para o desenvolvimento e aprendizado do aluno nas etapas de sua formação social com influência relevante para uma vida adulta.

Além disso, a criatividade do professor é fundamental para propor jogos e brincadeiras que estimulem os alunos a construir uma aprendizagem significativa por meio de atividades lúdicas, pois é na brincadeira que o indivíduo pode ser criativo e usar sua personalidade integral.

Por meio dos jogos e brincadeiras pode-se trabalhar com os alunos as quatro habilidades linguísticas; que são: ouvir, falar, ler e escrever. Vale ressaltar que os jogos e brincadeiras podem ser adaptados para qualquer tipo de aluno e idade, para que isso aconteça de forma satisfatória basta o professor usar a sua criatividade e adequar os materiais a serem utilizados e as regras dos jogos. Tendo em vista o tempo necessário para realizar o jogo na sala de aula, “o professor deve conhecer suas turmas e proporcionar tempo suficiente para que cada um jogue em seu ritmo, sem pressa ou pressão”. (PRESCHER, 2010, p. 28), ou seja, é preciso respeitar o tempo e o espaço de cada aluno, já que cada aluno tem uma forma diferente de jogar.

Antes de iniciar um jogo na sala de aula, deve-se primeiro explicar o porquê da realização de determinada atividade, mostrando para os alunos que foi uma atividade planejada e que tem um caráter educativo. Desta forma, a autora Prescher (2010) diz que:

Explicar os motivos que estão por trás do jogo é vital para que o aluno entenda que o professor está propondo jogos por uma razão explícita, que os jogos foram planejados, que visam promover e ampliar a aprendizagem, e que acrescentar um elemento alegre à lição não é perda de tempo. (Prescher, 2010, p. 29).

Quando se tem o conhecimento mínimo sobre as fases de um jogo e suas características, é possível que o professor tenha um melhor desempenho na hora de elaborar as suas aulas, tendo noção se o jogo que está sendo pensado será ou não suficiente como recurso de ensino. Desta forma, o professor planejará as suas aulas de acordo com as necessidades da turma, escolhendo jogos e brincadeiras com base no conteúdo estudado e no conhecimento a ser processado pelos alunos.

Dallabona (2004, p. 110) diz que:

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato

consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra 'escola', local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Para atingir este objetivo, é necessário que as instituições de ensino fundamental II, em conjunto com o corpo docente, repensem sua prática educativa, e que possam dar uma maior importância para as atividades lúdicas, mostrando que todos os jovens têm direito a brincar e se divertir, visando a aprendizagem e a educação.

Tendo em vista proporcionar um ensino e aprendizagem de qualidade, faz-se necessário inserir a realidade do aluno durante esse processo, para que seja feita essa ponte entre a realidade do aluno e o imaginário, portanto é importante realizar atividades do cotidiano através do uso do lúdico na sala de aula, com isso o aluno aprenderá a solucionar problemas no seu dia a dia.

De acordo com Rau (2007, p. 53 apud KIAYA, 2014, p. 13):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurosensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

Percebe-se que a integração do lúdico com a prática educativa no ambiente escolar é de suma relevância para a efetivação da aprendizagem do educando, tal como do educador, pois trabalhar com atividades lúdicas na sala de aula possibilita que o aluno aprenda com mais facilidade, sinta-se interessado pelas aulas e se desenvolva de modo harmônico e completo, tornando a escola um espaço prazeroso e alegre para a valorização da infância e a construção do conhecimento assim como esse efeito de prazer que pode se estender ao professor, visto que o educador deve ter objetivos já traçados em função de desenvolver o lúdico na prática.

2.2 O LÚDICO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: DO PLANEJAMENTO AO ENSINO

É por meio do planejamento que podemos preparar uma aula mais dinâmica, com possibilidades de aprendizagens diversificadas, alcançando os objetivos propostos no plano de aula, Robson e Inforsato (2011, p. 83) nos dizem que:

Planejar a aula é muito mais do que o mero preenchimento de formulários de planos de ensino, seguir aspectos burocráticos para atender às demandas dos coordenadores e diretores. Planejar significa levar em conta a vida na sala de aula e preparar situações que permitam que a vida se faça no ambiente escolar, facilitando assim o aprender dos alunos e a retomada de estratégias e metodologias com vista ao progresso das relações travadas no ambiente escola.

Faz-se necessário ter um planejamento adequado para a realização de qualquer atividade no âmbito escolar, podendo ser inserido o lúdico nas aulas de línguas estrangeiras, desde que seja bem planejado e que tenha a finalidade de se aprofundar em um determinado conteúdo trabalho pelo professor durante a aula, já que os alunos no universo lúdico se transformam em donos de seu saber que se misturam aos ensinamentos de forma diferenciada por todos os grupos socioculturais, que desenvolvem e utilizam habilidades em função de suas necessidades e interesses.

De acordo com Robson e Inforsato (2011, p. 82) “não é possível desenvolver uma educação de qualidade se a aula não for pensada e planejada com a mesma qualidade que se espera atingir. [...] a aula deve ser planejada de forma a produzir aprendizagem significativa nos alunos.” Assim a elaboração da aula e planejamento de como ela será aplicada em sala, ajudará a entender como os professores ensinam e a forma como os alunos aprendem os conteúdos. Através dessa reflexão de como está sendo realizado o trabalho pedagógico, os educadores tem a oportunidade de observar o que pode ou não funcionar para aquele grupo específico de alunos, tendo a chance de inovar a sua metodologia.

Para que os educadores possam utilizar os jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos de ensino com qualidade e responsabilidade nas aulas de língua inglesa, se faz necessário o conhecimento e a pesquisa constante sobre a temática. Desta forma, utilizarão adequadamente os jogos durante as aulas, ou seja, quando os professores entendem a real funcionalidade do trabalho por meio dos recursos lúdicos eles passam a planejar e a selecionar com cuidado cada atividade, observando a sua aplicabilidade e a relação entre a atividade proposta e o conteúdo estudado. Assim, segundo Sommerhalder e Alves (2011):

É fundamental que o professor esteja atento aos interesses e necessidades de cada faixa etária no que diz respeito ao jogo. Esse cuidado pode evitar alguns contratempos durante as aulas. Aproximar seus interesses didático-pedagógicos com os interesses das crianças pode resultar numa aula mais rica e significativa em termos de aprendizagem. Além disso, é importante que o professor conheça os

contextos culturais de cada criança, a fim de acolher as experiências lúdicas vivenciadas por elas nestes diversos contextos, procurando sempre ampliá-las. Isso significa que procurar saber de que brincadeiras ou jogos as crianças gostam e vivenciam pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.56)

É importante que o professor, antes de levar o lúdico para sala de aula, tenha primeiro o conhecimento da turma, sabendo um pouco da história de cada aluno, assim, o professor saberá qual atividade lúdica se encaixa melhor no perfil da turma. Esse pré-conhecimento sobre cada aluno ajuda no planejamento e forma de execução dos jogos e brincadeiras na sala de aula, como também ajuda o professor a avaliar o desempenho dos alunos durante a realização das atividades propostas, bem como o interesse em participar da aula. Já que “professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (ALVES, 2001, p. 21). Desta maneira, o professor sairá um pouco das aulas tradicionais e passará a proporcionar aulas dinâmicas e interativas, onde o aluno poderá usar a sua criatividade para jogar e brincar de diferentes maneiras sem fugir da proposta inicial, pois trabalhar com o lúdico em sala de aula é proporcionar aos alunos o espaço de (re)construção dos jogos e brincadeiras.

De acordo com Nunes (2004)

Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (NUNES, 2004, apud RODRIGUES, 2007, p. 20).

O brincar no ambiente escolar proporciona ações pedagógicas de qualidade, fazendo com que o aluno aprenda algo novo, onde ele consiga ressignificar, se tornando o próprio autor da sua forma de pensar e brincar, desta forma o aluno “encontra modos de falar em nome próprio e de si mesmo”. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 62), por meio da criação e imaginação.

Na educação, conforme Martins (2015)

As atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula,

mas também como ferramentas fundamentais na formação de jovens e também crianças. Assim, as atividades lúdicas no ensino de uma língua estrangeira, em especial o inglês, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. (MARTINS, 2015, p. 12).

Através das atividades lúdicas o aluno consegue expressar os seus desejos, as suas emoções e criatividade. É importante trabalhar o lúdico na sala de aula, principalmente nas aulas de língua inglesa, onde os alunos têm certa resistência em aprender a língua.

Trabalhar o lúdico é um desafio, é o novo na prática educativa, mas para que o processo de ensino-aprendizagem na educação fundamental aconteça é preciso programar esse novo no contexto educativo, pois através dos jogos e brincadeiras pode-se obter um resultado bastante satisfatório principalmente nas aulas de língua inglesa.

Segundo Brasil (2012, p.14) art. 16, inc. IV, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - Lei nº 8069/90 "o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se". Desta forma, vemos que os jogos e brincadeiras são atividades que devem ser promovidas no processo de ensino e aprendizagem escolar tanto nas aulas de línguas como em outras disciplinas, fazendo com que os alunos desfrutem de uma sensação dinâmica de alegria e prazer durante o estudo de novos conteúdos, pois assim o aluno poderá aprender coisas novas, e o professor poderá observar o crescimento e o aprendizado de cada aluno durante essas atividades lúdicas, já que elas são a base da construção do conhecimento.

Percebe-se que através da brincadeira o aluno cria uma situação de aprendizagem na qual sua atividade se articula aos processos de aprender brincando, ao mesmo tempo em que permite o desenvolvimento social e a construção de significados e formas de ação que o aluno represente, desvendando suas experiências de vida. Nesse processo, o aluno encontra suas próprias respostas necessárias nas dificuldades.

O uso de jogos e brincadeiras em sala de aula permite que os alunos aprendam a lidar com contratemplos nos primeiros anos de estudos, a resolver problemas pessoais, a cumprir regras, a interagir socialmente e a desenvolver autoconfiança. As crianças e jovens aprendem a lidar com as frustrações das perdas por meio dos jogos, sendo importante também para o contexto educacional, pois os alunos aprendem a ser mais criativos, ampliam as suas estratégias de estudos para a aprendizagem de uma segunda língua, como também constroem significados sobre tudo a sua volta.

De acordo com Martins (2015)

Na educação, as atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também como ferramentas fundamentais na formação dos jovens e também crianças. Assim, as atividades lúdicas no ensino de uma língua estrangeira, em especial o Inglês, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. (MARTINS, 2015, p. 12).

Os jogos e brincadeiras proporcionam vários benefícios interacionais, auxiliam não apenas na aprendizagem da língua, mas também na interação entre os jovens. Assim, para a realização de qualquer atividade lúdica em sala de aula, é necessário realizar um planejamento cuidadoso, destacando os objetivos a serem alcançados durante a execução da atividade, como também saber o nível cognitivo dos alunos, assim “o jogo contribui para que haja mudanças significativas nos diferentes aspectos cognitivos, social e emocional”. (KIYA, 2014, p. 19), tendo em vista que, por meio dessas atividades, o professor poderá conhecer a realidade lúdica dos seus alunos, tanto no que diz respeito às necessidades, dificuldades e comportamentos.

Os professores devem realizar atividades atraentes e interessantes para ilustrar o que está sendo ensinado, para tornar a interação e o aprendizado de forma mais descontraída, podendo estar relacionadas a outras disciplinas. Uma vez que existem vários jogos e brincadeiras que podem ser usados com muito entusiasmo, eles podem melhorar o conhecimento social e emocional dos alunos através da realização de seu potencial. Pensando nisso, no próximo capítulo iremos propor uma sequência didática interativa a ser realizada nas turmas do ensino fundamental II, de uma escola pública.

3 SUGESTÃO DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA PARA APLICAÇÃO EM SALA DE AULA

Iniciaremos o capítulo explicando o que é uma Sequência Didática Interativa (SDI) e, a seguir, exporemos um exemplo de SDI com sugestões de atividades lúdicas. As atividades são adaptáveis de acordo com a turma e os objetivos do professor, basta o professor usar a criatividade e imaginação.

3.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA

Segundo Oliveira (2013, p. 39) a sequência didática

É um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si, e prescinde de um planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino-aprendizagem.

Portanto, compreendemos que a SDI consiste em uma proposta didática-metodológica, que a partir de um tema escolhido e apresentado pelo educador, faz com que os alunos realizem uma série de atividades e em conjunto criem uma definição para o tema proposto na sala de aula, instigando os alunos a pensarem e a trabalharem em grupo. Desta forma, o educador poderá inserir atividades de acordo com a metodologia que melhor se encaixe para a realização das atividades, buscando sempre a interação e as concepções individuais dos alunos durante a execução da sequência didática.

Por meio da SDI o professor criará uma sequência de atividades para serem desenvolvidas na sala de aula, fazendo-se primeiramente um planejamento de como serão desenvolvidas, delimitando os objetivos do que se espera alcançar com as atividades propostas. Durante todo o desenvolvimento da sequência de atividades o professor poderá observar o desempenho de cada aluno, como também a interação em grupo, onde por fim ele poderá fazer uma avaliação por meio da participação e produção final.

Oliveira (2013) ainda afirma que a sequência didática interativa é definida como

[...] uma proposta didático-metodológica que desenvolve uma série de atividades, tendo como ponto de partida a aplicação do círculo hermenêutico-dialético para identificação de conceitos/definições, que subsidiam os componentes curriculares (temas), e, que são associados de forma interativa com teoria (s) de aprendizagem e/ou propostas

pedagógicas e metodologias, visando à construção de novos conhecimentos e saberes. (OLIVEIRA, 2013, p. 43).

Devemos adotar os seguintes passos para elaborarmos uma Sequência Didática Interativa, de acordo com Oliveira (2013)

- Escolha do tema a ser trabalhado;
- questionamentos para problematização do assunto a ser trabalhado;
- planejamento dos conteúdos;
- objetivos a serem atingidos no processo ensino-aprendizagem,
- delimitação da sequência de atividades, levando-se em consideração a formação de grupos, material didático, cronograma, integração entre cada atividade e etapas, e avaliação dos resultados. (OLIVEIRA, 2013, p. 40)

A sequência didática interativa está embasada nas técnicas do Círculo Hermenêutico-Dialético-CHD, que segundo a redefinição de Oliveira (2012, apud OLIVEIRA, 2013, p. 47):

O Círculo hermenêutico-dialético é um processo de construção e reconstrução da realidade de forma dialógica através de um vai-e-vem constante (dialética) entre as interpretações e reinterpretações sucessivas dos indivíduos (complexidade) para estudar e analisar um determinado fato, objeto, tema e/ou fenômeno da realidade.

Ou seja, esse círculo hermenêutico-dialético faz com que o professor possa trabalhar em sala de aula por meio de temas, fazendo com que esse tema seja abordado de uma maneira diferente, onde o principal objetivo é fazer com que os alunos compartilhem seus conhecimentos e construam novos conhecimentos em conjunto, sendo realizado o processo de construção e reconstrução do conhecimento de forma compartilhada. Saindo do contexto de aulas tradicionais, onde o professor trabalha em cima da definição da temática segundo os aportes teóricos pesquisados, não dando a oportunidade dos alunos criarem a sua definição sobre o tema a ser estudando.

Para a execução da SDI, primeiramente se faz necessário definir o tema que pretende trabalhar na sala de aula, fazendo uma breve apresentação para a turma sobre a temática, em seguida o educador deverá instigar os alunos por meio de perguntas e questionamentos a respeito do tema. Após cada aluno falar o seu próprio conceito, o educador dividirá a turma em pequenos grupos para que juntos possam chegar a uma única definição sobre os conceitos individuais e dos pequenos grupos. Ou seja, o educador vai afinando os conceitos sobre o tema proposto, partindo do geral para apenas uma única definição da temática, contando com a colaboração de todos os

alunos, fazendo com que os alunos interajam e se mostrem sujeitos ativos que pesquisam e buscam respostas para suas indagações.

Para ter um bom desempenho escolar o professor precisa dispor de estratégias de ensino que despertem no aluno a curiosidade e o desejo de descobrir, fora da escola, possibilidades de utilizar a LI, tornando-o mais autônomo frente às situações de aprendizagem, já que a sequência didática interativa auxilia no processo de ensino-aprendizagem facilitando uma melhor compreensão dos conteúdos estudados, principalmente nas aulas de língua inglesa.

Essa nova ferramenta de ensino auxilia na realização de aulas dinâmicas e mais interativas, incentivando o ensino por meio de temas. Cabe ao professor trabalhar um tema, em que a partir desse enunciado ele irá criar uma sequência de atividades para explorar a definição da temática sugerida.

3.2 PROPOSTA DE SDI PARA SER APLICADA NAS TURMAS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

A seguir iremos propor uma SDI para a aula de língua inglesa com a temática: a brincadeira amarelinha, para ser desenvolvida nas turmas do ensino fundamental II. Ela será dividida em módulos, pois terá a duração de 5 semanas de aula. Essa Sequência Didática Interativa pode ser adaptada de acordo com o tema que o professor for trabalhar em sala de aula e a duração que pretende trabalhar a temática.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA
TEMA: A brincadeira amarelinha
HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM ADQUIRIDAS: - Escrever; - Ler; - Ouvir; - Falar. - Raciocinar; - Interagir;
OBJETIVOS: * Observar e instigar os conhecimentos prévios dos alunos sobre a temática: a brincadeira amarelinha. * Apresentar definições segundo autores e pesquisadores sobre a brincadeira amarelinha; * Fazer uma entrevista com seus pais ou amigos sobre a brincadeira amarelinha; * Criar novos modelos da brincadeira amarelinha, utilizando vocabulário de língua inglesa.
CONTEÚDO: Discussão sobre o tema: A brincadeira amarelinha; Apresentação do

tema segundo as definições de autores e pesquisadores; Exposição de imagens dos diferentes tipos da brincadeira amarelinha; Produção de novos modelos da brincadeira amarelinha.

METODOLOGIA:

Trata de uma SDI para a aula de língua inglesa com a temática: a brincadeira amarelinha, que será desenvolvida nas turmas do ensino fundamental II. Sendo dividida em 5 módulos, pois terá a duração de 5 semanas de aula. Essa Sequência Didática Interativa poderá ser adaptada de acordo com o tema que o professor for trabalhar em sala de aula e a duração que pretende trabalhar a temática.

AVALIAÇÃO: A avaliação será realizada com base no desempenho dos alunos, bem como discussões, atividades em grupo, apresentação de trabalhos, participação durante as aulas, testes e simulados escritos. Sendo também observado se os alunos estão utilizando corretamente os dicionários físicos ou offlines para realizarem a tradução de palavras que eles ainda não conhecem.

REFERÊNCIAS:

ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação e Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata**. Brasília-DF: MEC, 2012. 9º edição.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC, 1998.

MEDINA, Vilma. **Amarelinha. Jogo e brincadeira de criança: Como e quando a criança pode brincar de amarelinha com os amigos**, 2015. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/amarelinha-jogo-e-brincadeira-de-crianca/>. Acessado em Novembro de 2020.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2013.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=9702> Acesso em 07.11.2020

<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincadeira-amarelinha613206.shtml> Acesso em 07.11.2020.

No primeiro módulo o professor irá observar e instigar os conhecimentos prévios dos alunos sobre a temática: a brincadeira amarelinha, por meio de perguntas como: Quem conhece a brincadeira amarelinha?, Quem já brincou de amarelinha?, Como se brinca?, Quem inventou a amarelinha?, entre outras perguntas, fazendo uma breve introdução da temática. Feito isso, o professor irá entregar uma folha de ofício a cada aluno, para que eles escrevam a definição deles sobre a brincadeira amarelinha.

Depois a turma será dividida em quatro grupos e será sugerido que eles façam uma síntese de todos os conceitos sobre a brincadeira amarelinha que cada um tinha escrito. Em seguida, o professor pedirá para os quatro alunos de cada grupo se reunirem e prepararem um resumo dos conceitos da brincadeira amarelinha, chegando a apenas uma única definição construída com a colaboração e opinião de todos os alunos. Para realização dessa atividade será necessário duas aulas.

No segundo módulo, o professor irá fazer uma apresentação de slide com as definições segundo autores e pesquisadores sobre a brincadeira amarelinha, a exibição de vídeos e as diferentes traduções em inglês do nome da brincadeira amarelinha, mostrando as diversas formas de brincar. Ainda nessa aula, o professor irá dividir a turma em duas equipes para a realização da brincadeira, utilizando um tapete feito com TNT e EVA com os números escritos em inglês, podendo ser também usado em vez dos números os nomes de cores, frutas, animais, adjetivos, alfabeto, entre outros, todos em inglês. Para a realização dessa atividade também será necessário duas aulas.

No terceiro, módulo o professor deverá propor aos alunos que realizem uma entrevista com seus pais ou amigos não inseridos na classe discente sobre a brincadeira amarelinha, se eles conhecem, se já brincaram e como era realizada a brincadeira. Nessa aula, o professor irá passar todas as instruções necessárias para a realização da entrevista, como também tirar as dúvidas dos alunos e disponibilizar um roteiro para ser seguido durante a entrevista. Essa atividade terá duração de duas aulas.

No quarto módulo, os alunos farão a apresentação das informações que foram colhidas durante as entrevistas sobre a brincadeira amarelinha, podendo ser apresentadas por meio de uma roda de conversa, apresentação de cartaz, de slide, de vídeo, conforme o professor achar mais apropriado para a turma. Para o desenvolvimento dessa atividade será necessário duas aulas para que todos os alunos possam fazer uma breve apresentação sobre as suas entrevistas.

Por fim, o professor irá concluir a Sequência Didática Interativa incentivando os alunos a pensarem e a criarem novos modelos da brincadeira amarelinha, sendo distribuídas folhas de ofício para cada aluno, com o intuito que eles desenhem uma nova proposta da brincadeira. Assim que os alunos concluírem a atividade proposta, o professor irá realizar uma roda de conversa e exibirá em um mural todos os desenhos. Por meio dessa SDI será possível observar o vocabulário em inglês, o conhecimento de mundo da turma, como também a interação em equipe, as habilidades de criatividade dos alunos, entre outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras apresentam grande eficiência sendo utilizados para o domínio e a generalização dos conceitos treinados em sala de aula. As atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa fazem com que os alunos vejam a escola como um lugar de prazer, explorando muito mais a sua criatividade e imaginação, construindo o seu próprio conhecimento e se preparando para a sua formação durante a vida na sociedade, com o intuito de alcançar seu espaço na sua época.

Pensar em trazer o brincar como protagonista da escola é um avanço para a educação, porque assim tomamos consciência da importância que ele tem para o desenvolvimento integral dos alunos, descobrindo um meio de conhecê-los mais profundamente, a fim de adequar propostas lúdicas e preservar suas culturas.

O adolescente que brinca torna-se um sujeito social e cultural importante, pois consegue fazer descobertas, inventar e reinventar e assim promover mudanças. Portanto, o brincar educativo realizado na escola terá sentido para o desenvolvimento educacional se o professor estiver disposto para realizá-lo e tiver o conhecimento sobre os alicerces da ludicidade.

No referido estudo, verificou-se que usar os jogos e brincadeiras como recurso é uma maneira de sair do ensino tradicional e permitir uma participação crítica e interativa dos alunos, já que o lúdico pode ser utilizado na sala de aula possuindo aspectos favoráveis, tendo-o como uma ferramenta pedagógica.

Sendo assim, ao utilizar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem percebe-se que são desenvolvidas as capacidades de apropriação do conhecimento e das potencialidades corporais, afetivas, cognitivas, estéticas e éticas, contribuindo então para a formação integral dos educandos, e também para educadores que tem o interesse pelo estudo da temática. Ainda, por meio dos jogos e brincadeiras nas aulas de língua inglesa, pode-se compreender e ver a importância da inclusão deles na prática educativa.

Durante a elaboração do trabalho conseguimos alcançar todos os nossos objetivos. Como objetivo geral: Mostramos a relevância dos recursos lúdicos no ensino e aprendizagem de língua inglesa no ensino fundamental II, como forma de ampliar as perspectivas dos professores em busca de metodologias diferenciadas para o ensino aprendizagem de língua inglesa. Quanto aos objetivos específicos: 1. Mostramos as dificuldades e possibilidades do ensino de língua inglesa nos dias atuais; 2. Definimos o uso do lúdico durante o processo de planejamento e ensino de uma segunda língua; e 3.

Propormos um modelo de sequência didática interativa por meio de atividades lúdicas para aplicação em sala de aula.

É por estas razões propomos incluir os jogos e brincadeiras em nosso ambiente escolar para fazer com que os jovens sintam o prazer de estudar inglês, mesmo que de forma lúdica, já que os jogos antes eram realizados apenas na hora do recreio ou em casa, não na sala de aula.

Portanto, essa pesquisa pode contribuir para que seja repensado o papel dos jogos e brincadeiras na sala de aula e o quanto o lúdico promove o desenvolvimento dos alunos nas aulas de língua inglesa, uma vez que as aulas se tornam mais interessantes e agradáveis despertando o interesse e obtendo assim a aprendizagem necessária para ser um agente de sua autocriação.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. 8. ed. Campinas: Pontes, 2015.
- ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação e Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata**. Brasília-DF: MEC, 2012. 9º edição.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC, 1998.
- BROWN, H. Ds. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 2nd ed. San Francisco: State University, 2000.
- DALLABONA, S. R. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**, v. 1, n. 4, jan-mar/2004. Disponível em <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf> Acesso em 26/07/2020;
- DIAS, Érika e PINTO, Fátima Cunha Ferreira. A Educação e a Covid-19. **Ensaio: aval.pol.públ.Educ.** vol.28 no.108 Rio de Janeiro Jul./Sept. 2020 Epub July 06, 2020. Disponível em https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40362020000300545#B3 Acesso em: 2 nov. 2020.
- FRIEDMANN, Adriana. **O Brincar Na Educação Infantil: Observação, Adequação e Inclusão** / Adriana Friedmann. – 1. Ed. – São Paulo : Moderna, 2012;
- KIYA, Marcia C. da Silveira. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. **Caderno Pedagógico**. – Ortigueira, 2014.
- MARTINS, Viviane Lima. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. Fagu Faculdade do Guarujá. **Revista Científica Intr@ciência**. 10 edição-Dezembro de 2015.
- NUNES, Ana R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. 2004. Disponível em http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em 26 de novembro de 2020.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- OLIVEIRA, L. A. **Ensino de língua estrangeira para jovens e adultos na escola pública**. In: LIMA, D. C. Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola, 2009, p. 21-30.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2013.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de; MARANHÃO, Damaris; ABBUD, Ieda. **O trabalho do professor na educação infantil**. São Paulo: Editora Biruta Ltda, 2014. 340 p.

PIAGET, Jean. **Development and learning**. *Journal of Research in Science Teaching*, New York, v. 2, n. 3, p. 176-186, 1964.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Piaget**. Tradução: Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 25ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

PORTO, Bernadete Souza de. (organizadora). **Ludicidade: o que é isso?**. 2002.

PRESCHER, Elisabeth. **Jogos e atividades para o ensino de inglês: the book of activities and games**. – Barueri, SP: DISAL, 2010.

ROBSON, A. S.; INFORSATO, E. C. Aula: o ato pedagógico em si. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. **Caderno de Formação: formação de professores didática geral**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 80-85, v. 9.

RODRIGUES, K. C.S. A ludicidade e sua possibilidade de aplicação para o processo de ensino e aprendizagem de inglês. **Trabalho de Conclusão do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE – 2007**.

SCHULZ, Lisiane Ott; CUSTODIO, Magda Mônica Cauduro; e VIAPIANA, Simone. Concepções de Língua, linguagem, ensino e aprendizagem e suas repercussões na sala de aula de língua estrangeira. **PLE- Pensar Línguas Estrangeiras**. Março – Julho 2012. Ano 1/ Nº 1. Disponível em: <file:///C:/Users/WINDOW~1/AppData/Local/Temp/1434-5774-2-PB.pdf> Acesso em: 2 nov. 2020.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a Educação Infantil: muito prazer em aprender**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.

SOUZA, Fábio Marques de, SANTOS, Geyza de Freitas. **Velhas práticas em novos suportes?** As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) como mediadoras do complexo processo de ensino-aprendizagem de línguas. Rio de Janeiro, Oficina da Leitura, 2018, p. 108.

VYGOTSKY, L.S. **Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. Edição eletrônica: Ed Ridendo Castigat Mores (www.jahr.org), Copyright , 2002.