

## O LÚDICO COMO RECURSO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rosi Ana Gregis (FEEVALE)

Priscila Debastiani Garcia (FEEVALE)

**RESUMO:** O presente trabalho tem por objetivo verificar como algumas atividades podem auxiliar nas dificuldades que aprendizes apresentam em relação à língua estrangeira<sup>1</sup>. Diante disso, o trabalho tem como tema de estudo o ensino de conteúdos gramaticais por meio de atividades lúdicas. Como base teórica, recorreremos aos seguintes autores: Almeida (2015), Antunes (1999), Arnold (2004), Bergamini (2008), Cool (2000), Santos (2000) e Tiba (1998). Através de seus estudos, buscamos entender como ocorre o ensino e a aprendizagem de inglês com o objetivo de alcançar melhores resultados na aprendizagem de vocabulário básico da língua inglesa, promovendo, conseqüentemente, uma melhora na leitura e na compreensão da LE. Por meio das análises realizadas, percebemos que os alunos conseguiram resolver satisfatoriamente as tarefas propostas. Dessa forma, nesta pesquisa, constatamos que a aprendizagem de uma língua estrangeira é beneficiada se ocorrer de forma mais dinâmica e prática, sem estar focada meramente em exercícios gramaticais descontextualizados e inexpressivos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino e aprendizagem. Ludicidade. Língua Inglesa. Motivação.

**ABSTRACT:** This paper aims to verify how some activities can assist in the difficulties that learners present when learning a foreign language. Therefore, the subject of this study is the learning of grammatical contents through playful activities. The theoretical background is based on: Almeida (2015), Antunes (1999), Arnold (2004), Bergamini (2008), Cool (2000), Santos (2000), and Tiba (1998). We seek to understand how the teaching and learning of English occurs aiming to reach better results in the acquisition of English basic vocabulary and, consequently, a better reading and comprehension in the foreign language. Through this study, we noticed that students, after developing playful activities, were able to answer them meaningfully. Thus, we confirmed that the learning of a foreign language should be carried out in a more dynamic and practical way, without focusing only in decontextualized and inexpressive grammar tasks.

**KEYWORDS:** Teaching and learning. Playfulness. English language. Motivation.

### 1 INTRODUÇÃO

Alguns fatores que podem comprometer a aprendizagem de uma Língua Estrangeira (LE) estão relacionados com a falta de recursos didáticos e tecnológicos, com o excesso de alunos em uma sala de aula, com a carga horária reduzida das aulas, e também, muitas vezes, com a formação precária do próprio professor. Devido a essas complicações não estarem

---

<sup>1</sup> Doravante LE.

diretamente ao alcance do professor, é necessário que ele busque alternativas no planejamento das aulas para tentar diminuir os efeitos dessas dificuldades.

A Base Nacional Comum Curricular<sup>2</sup> (BNCC) aponta, para cada ano do ensino básico, objetivos que devem ser alcançados na habilidade de leitura. Esta pesquisa foi realizada com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, que, segundo a BNCC, devem atingir as seguintes habilidades: formular hipóteses sobre a finalidade de um texto em língua inglesa, com base em sua estrutura, organização textual e pistas gráficas; identificar o assunto de um texto, reconhecendo sua organização textual e palavras cognatas; localizar informações específicas em texto e conhecer a organização de um dicionário bilíngue (impresso e/ou *online*) para construir repertório lexical. Entretanto, em muitas salas de aula do ensino básico, em escolas públicas do estado do Rio Grande do Sul, é perceptível que grande parte dos alunos não consegue ler, em Língua Inglesa, de forma satisfatória. Ao perceber essa realidade, esse projeto de graduação foi elaborado com o propósito de criar atividades que abordam conteúdos gramaticais por meio de atividades lúdicas. O objetivo foi conseguir melhores resultados na aprendizagem de vocabulário básico da língua inglesa, promovendo, conseqüentemente, uma melhora na leitura e na compreensão da LE.

Nas próximas seções, serão discutidas questões relacionadas ao ensino de Língua Inglesa na escola básica e à ludicidade no ensino de língua estrangeira. Após, será apresentada a metodologia utilizada nesta pesquisa, e a análise dos dados e das entrevistas coletadas.

## **2 ENSINAR E APRENDER INGLÊS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

É evidente a importância de se ensinar línguas estrangeiras no ensino básico, pois uma segunda língua implica em uma visão mais abrangente acerca de outras culturas. A Língua Inglesa, particularmente, apresenta proporção internacional indiscutível e é essencial para áreas como as de tecnologia, turismo, economia, política internacional, saúde, bem como para a maior parte das pesquisas acadêmicas, por exemplo. Assim, se o aluno tiver bons conhecimentos de inglês, ele será capaz, no futuro, de participar ou de apreciar eventos sociais, políticos, culturais e esportivos, tanto nos próprios locais onde se realizam ou assistindo na televisão. Mas não são apenas benefícios a longo prazo que a aprendizagem de

---

<sup>2</sup> Doravante BNCC.

Língua Inglesa proporciona aos jovens alunos. A Língua Inglesa e sua cultura estão presentes em muitas situações do cotidiano, inclusive das crianças, como em filmes, desenhos, músicas, jogos e conteúdos digitais que serão muito melhor compreendidos a partir do conhecimento da língua em questão. A Base Nacional Comum Curricular sustenta a importância de se trabalhar a língua estrangeira considerando a cultura e costumes de seus falantes nativos, enfatizando que o ensino de línguas não deve se ater a discutir apenas questões linguísticas. O ensino de uma segunda língua necessita promover reflexões sobre questões sociais, políticas e culturais e deve representar

Uma educação linguística voltada para a interculturalidade, isto é, para o reconhecimento das (e o respeito às) diferenças, e para a compreensão de como elas são produzidas nas diversas práticas sociais de linguagem, o que favorece a reflexão crítica sobre diferentes modos de ver e de analisar o mundo, o(s) outro(s) e a si mesmo (BRASIL, 2017).

Entende-se que ter acesso à Língua Inglesa possibilita ao aluno tornar-se um cidadão que faz parte de uma comunidade global, fazendo-o perceber que tal língua pode integrar-se a outras disciplinas, como geografia, ciências, entre outras. Esse acesso pode, impreterivelmente, ampliar seu conhecimento intercultural.

Assim como o ensino de qualquer outro assunto ou disciplina, há dúvidas e questionamentos sobre como ensinar língua inglesa no Ensino Fundamental, principalmente – mas não somente – em nossas escolas públicas, já que nos deparamos com inúmeras dificuldades na sala de aula. Dentre elas, as turmas superlotadas, a carga horária de aulas semanais reduzidas e materiais didáticos escassos são problemas recorrentes nas escolas de ensino básico. Em consequência disso, o ensino das quatro habilidades (leitura, escuta, escrita e fala), essenciais na aprendizagem de uma língua estrangeira, é prejudicado e o foco acaba sendo sempre maior na habilidade de leitura. Portanto, o professor deve sempre planejar suas aulas de forma atrativa, com temáticas do interesse dos alunos e respeitando suas opiniões, tornando, assim, a aprendizagem mais significativa e produtora, já que ele, juntamente com o aluno, pode se tornar o realizador de inúmeras transformações dentro de sua sala de aula.

Diante disso, entende-se que o professor precisa estar apto a identificar e compreender as necessidades de seus alunos, pois, muitas vezes, deverá buscar novas abordagens para tornar sua prática docente uma experiência significativa para seus alunos na aprendizagem de

uma LE. É importante ressaltar que a aprendizagem não se limita apenas a uma sala de aula. A criança aprende nas mais variadas situações do cotidiano em que são expostas. Podem aprender assistindo a um programa de televisão ou jogando online, por exemplo. É interessante que o professor perceba e valorize os conhecimentos prévios do aluno, bem como o ambiente em que o estudo se fará, possibilitando, dessa forma, o interesse e a descoberta de outros conhecimentos que possam dialogar com o que o aluno já conhece. Ausubel afirma que

A aprendizagem será muito mais significativa na medida em que o novo material for incorporado às estruturas de conhecimento de um aluno e adquire significado para ele a partir da relação com seu conhecimento prévio. Ao contrário, será muito mais mecânica ou repetitiva, na medida em que se produzir menos essa incorporação e atribuição de significado, e o novo material será armazenado isoladamente ou por meio de associações arbitrárias na estrutura cognitiva (COLL, C. *et al.*, 2000, p. 232).

É por esse caminho que o professor de Língua Inglesa pode seguir, com o intuito de fazer com que os aprendizes consigam processar com mais facilidade as atividades realizadas, tornando o aprendizado da língua alvo mais significativo e expressivo.

### 3 LÍNGUA INGLESA E LUDICIDADE

À escola cabe ensinar e transformar o aluno em um cidadão crítico e atuante. A BNCC aponta como parte do ambiente escolar a função de proporcionar oportunidades do exercício do senso crítico, formando cidadãos questionadores.

É importante considerar o aprofundamento da reflexão crítica sobre os conhecimentos dos componentes da área (linguagens), dada a maior capacidade de abstração dos estudantes. Essa dimensão analítica é proposta não como fim, mas como meio para a compreensão dos modos de se expressar e de participar no mundo, constituindo práticas mais sistematizadas de formulação de questionamentos, seleção, organização, análise e apresentação de descobertas e conclusões (BRASIL, 2017).

Para que isso ocorra, a escola, como um todo, deve analisar e buscar recursos que possam facilitar a aprendizagem e repensar as práticas educativas, de modo que qualquer conteúdo possa ser trabalhado de diferentes formas, entre elas, a lúdica.

Segundo Santanna (2011), o lúdico se origina da palavra latina *lodus*, que em seu sentido etimológico significa ‘divertimento e brincadeira’, sendo um meio de motivar o aluno e possibilitar sua aprendizagem. O professor tem como uma de suas responsabilidades buscar estratégias para envolver os alunos e tornar as aulas mais atrativas. O fato de os aprendizes serem, grande parte das vezes, muito desmotivados, pode ser causado pelas aulas de língua estrangeira totalmente embasadas na gramática prescritiva, em que o aluno só aprende regras e realiza atividades escritas no caderno ou no livro didático. Muitas vezes as aulas são voltadas à tradução de textos, de orações e de listas de palavras. Richards e Renandya afirmam que

People often regard grammar as a single interconnected system, all of which has to be learnt if it is to work properly. This is an illusion. Grammar is not something like a car engine, where a fault in one component such as the ignition or fuel supply can cause a complete breakdown (RICHARDS; RENANDYA; 2002, p. 149)<sup>3</sup>.

O ensino de gramática é importante e beneficia o aprendiz, mas cabe aqui discutir o contexto em que se deve aplicá-la. Ao invés de trabalhá-la de forma repetitiva e pouco estimulante, o professor precisa encontrar uma maneira de obter possíveis frutos de uma abordagem mais lúdica das aulas. É neste contexto que o professor pode recorrer às atividades lúdicas. O professor pode utilizar jogos de mesa, *quizzes*, imagens, música, vídeos de propagandas ou seriados, por exemplo, a fim de despertar o interesse no aluno e favorecer uma aprendizagem significativa.

Por meio da ludicidade, o ser humano explora a sua criatividade e também pode melhorar sua postura e conduta diante da aprendizagem. Com um jogo, por exemplo, aprende a trabalhar com regras e em equipe e respeitar seus adversários. Porém, as atividades lúdicas devem ser bem planejadas e associadas ao conteúdo e, independentemente do recurso lúdico que o professor irá utilizar, deve-se explicar aos alunos que existem regras que deverão ser seguidas durante a atividade. Com a utilização de atividades lúdicas, o professor tem a possibilidade de instigar seus alunos a buscarem respostas e soluções para dificuldades e

---

<sup>3</sup> As pessoas geralmente consideram a gramática como um sistema interconectado único, e tudo isso precisa ser aprendido para funcionar corretamente. Isso é uma ilusão. Gramática não é algo como um motor de carro, onde uma falha em um componente, como a ignição ou o fornecimento de combustível, pode causar uma avaria completa (RICHARDS; RENANDYA; 2002, p. 149).

necessidades na aprendizagem da Língua Inglesa. Além de que trabalhar com recursos lúdicos, é de grande valia para a compreensão e estimulação da expressão oral e corporal. Nas palavras de Antunes (1999)

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

Analisando a concepção, é possível perceber que, quando participam de jogos, tanto a criança quanto o adulto passam a ter diversas áreas estimuladas para uma aprendizagem mais significativa e interessante. Nessa mesma linha de pensamento, Santos (2000) afirma que os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, contribui na diminuição do desinteresse e da indisciplina, devolvendo à escola a sua função de agência responsável por pessoas mais realizadas. A BNCC relembra os importantes avanços sociais e intelectuais que os alunos passam na etapa dos anos finais do Ensino Fundamental, sendo papel da escola buscar propostas para melhor desenvolvê-los:

Os estudantes dessa fase inserem-se em uma faixa etária que corresponde à transição entre infância e adolescência, marcada por intensas mudanças decorrentes de transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais. Nesse período de vida, [...] ampliam-se os vínculos sociais e os laços afetivos, as possibilidades intelectuais e a capacidade de raciocínios mais abstratos. Os estudantes tornam-se mais capazes de ver e avaliar os fatos pelo ponto de vista do outro, exercendo a capacidade de descentração, “importante na construção da autonomia e na aquisição de valores morais e éticos” (BRASIL, 2017).

Huizinga afirma que o objetivo do lúdico no processo ensino aprendizagem é modificar as estratégias relacionais do indivíduo e levá-lo a desenvolver, o mais plenamente possível, sua capacidade de ação inteligente e criadora, seja seu potencial íntegro ou esteja ele afetado por deficiências de qualquer origem" (HUIZINGA, 1980, p. 22). Dessa forma, é perceptível que os recursos lúdicos apresentam características ligadas ao prazer e esforço, colaborando para o progresso das funções psicológicas, morais e intelectuais.

Por outro lado, Antunes (1999) alerta que é preciso cuidado com o excesso de estímulo. Jogar o tempo todo pode sobrecarregar o aluno e novamente desmotivá-lo, mas, se

empregado adequadamente, pode ajudar a ampliar habilidades, tais como a lógica e concentração, que conduzem a aprendizagem. Cabe ao professor estar atento aos momentos oportunos de utilizar o lúdico.

Para ensinar língua estrangeira de maneira lúdica, o professor precisa observar como está a sua sala de aula. Dessa forma, ele deve pensar em atividades que sejam inovadoras, desafiadoras e que sejam opostas à ideia de que os alunos têm de estudar e aprender inglês somente através do livro didático. Cabe salientar que a aprendizagem não ocorre sem transformação. Por isso é preciso que haja uma ação facilitadora por parte do professor e é nesse sentido que os jogos e as brincadeiras ganham espaço como ferramenta favorável à aprendizagem, já que propõem estímulo, interesse e desafio. Sobre a interação do aluno com o jogo, Antunes (1999) relata:

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem [...] Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual (ANTUNES, 1999, p. 36).

De tal modo, o lúdico é essencial para traçar comportamentos, principalmente durante a etapa do Ensino Fundamental, e possibilita ao aluno tecer relações com o mundo externo, através das trocas de falas e comportamentos com os outros participantes e das regras a serem seguidas, por exemplo. Além disso, estabelece relações cognitivas e afetivas. Conforme as ideias de Pain (1992) quanto à construção do conhecimento do sujeito, os desenvolvimentos afetivo e cognitivo não podem ser separados, já que o homem e o corpo são um só e devem ser analisados e entendidos juntos. Para que isso ocorra nas aulas de Língua Inglesa, é importante que o professor utilize jogos que possibilitem situações de comunicação e que estimulem a compreensão de textos verbais ou não verbais, colocando o aluno no papel de participante ativo na sociedade, isto é, de um cidadão pensante, questionador e que saiba expor seus próprios ideais.

As aulas devem auxiliar os aprendizes a se relacionar com outras comunidades e com outros conhecimentos, promovendo interação do aluno com o professor e com outros alunos, entre turmas da escola ou de outras instituições e, também, com o material didático. Para Antunes (1999), essa interação pode ser desenvolvida com jogos voltados para a ampliação do

vocabulário e que ativem formas de comunicação e expressão. Os jogos devem estar associados ao conteúdo e ao planejamento realizado pelo professor, fazendo, assim, parte do contexto daquilo que já está sendo aprendido. Antunes (1999) afirma ainda que o jogo distante de uma cuidadosa e planejada programação é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física.

Por esses motivos, o professor necessita selecionar rigorosamente os recursos lúdicos que irá aplicar aos seus alunos e deve levar em consideração a qualidade dos jogos e não a quantidade. Somente com um planejamento organizado por etapas que acompanhem o progresso do aluno, a aprendizagem poderá ser consolidada.

#### **4 METODOLOGIA**

O planejamento das atividades aplicadas na pesquisa foi realizado pelas próprias autoras e as aulas aconteceram nas dependências de uma Escola Estadual, localizada na cidade de Igrejinha - RS, em um 6º ano do Ensino Fundamental, no período da tarde. Na turma havia vinte e dois alunos, entre 10 e 12 anos de idade. As aplicações tiveram a duração de 5 semanas, totalizando 10 aulas, no ano de 2016.

A maioria dos alunos não tinha tido contato formal com a língua inglesa antes do 6º ano e a professora sentia bastante dificuldade em ensinar conteúdos básicos do ensino fundamental. Diante dessa realidade, num primeiro momento, as pesquisadoras explicaram à turma o motivo de estarem lá. Os alunos foram questionados sobre as atividades que gostavam ou não de realizar nas aulas de inglês e, então, informados que nas próximas aulas as pesquisadoras substituiriam a professora titular.

De acordo com o regimento da escola e com os conteúdos programáticos do 6º ano, foi apresentado à turma o tema *My Body* na primeira aula, com perguntas feitas oralmente pela professora. Os alunos foram questionados sobre o que pensavam a respeito do corpo humano e o que é importante para sua saúde. Conduzidos pelas pesquisadoras, as crianças também discutiram sobre o respeito que devemos ter com tudo que nos parece diferente e as diversidades. Através dessa abordagem, as pesquisadoras puderam perceber os alunos motivados e interessados pelo assunto.

Após a conversa, foi proposto aos alunos que fizessem um teste piloto, no qual foi necessário que recortassem vocábulos bem simples sobre o corpo humano (*hair, eye, ear, nose, mouth, arm, belly, hand, finger, leg, foot*) e colassem na imagem de um boneco, no local em que achassem que seria correto.

Com o teste, foi possível perceber que poucos alunos conheciam as palavras necessárias para completar a tarefa e que a maioria lembrava apenas de *hair* (cabelo) e *hand* (mão). Depois da aplicação do teste, foram desenvolvidas diversas atividades que foram realizadas em forma de dinâmicas como jogo da memória, alongamento, dominó e um jogo de bingo. Algumas das atividades foram confeccionadas pelos próprios alunos e isso pareceu motivá-los.

No segundo encontro com os alunos, as pesquisadoras iniciaram as atividades com um alongamento. Individualmente, cada criança ficou em pé e atendeu aos comandos dela, que os instruíva dizendo *Stretch your arms!* (Estique os braços), *Stretch your legs!* (Estique as pernas), *Stamp your feet!* (Bata os pés), mostrando aos alunos os movimentos. Depois do alongamento feito, as pesquisadoras pediram para que pronunciassem oralmente as expressões trabalhadas na atividade.

No mesmo encontro, foi proposto à turma um jogo de memória que foi confeccionado pelos próprios alunos, com materiais retirados da biblioteca da escola. Foram utilizados um pedaço de papel pardo, cola, tesoura e folhas xerocadas. O objetivo dessa atividade foi despertar no aluno a valorização do jogo que ele mesmo confeccionou e a associação do nome da parte do corpo com o desenho. Outra atividade aplicada e também confeccionada pelos alunos, usando o mesmo material da atividade anterior, foi o dominó, conforme a Figura 2.

**Figura 1 – Dominó**



**Fonte:** Foto tirada pelas autoras.

Inicialmente, a prática foi um pouco mais desafiadora, pois grande parte dos alunos nunca havia tido contato com um jogo de dominó antes. Desse modo, fez-se necessário ensinar os alunos a jogarem e, posteriormente, a realizarem a atividade. Para a realização do jogo, as pesquisadoras dividiram os alunos em duplas e os desafiou a praticarem o vocabulário apresentado nas cartinhas. Alguns alunos, porém, demoraram bastante tempo para fazer a associação entre o desenho e a palavra em inglês.

Outra atividade realizada foi um jogo de bingo. Cada aluno recebeu uma cartela, feijões e uma folha com imagens das principais partes do corpo estudadas. Diante disso, os alunos deveriam escolher seis delas e colar na cartela. As pesquisadoras liam então os nomes das partes do corpo em inglês para que eles as identificassem nas imagens. Os alunos gostaram muito da atividade talvez por conhecerem bem o funcionamento de um bingo e pelo clima de competição própria do jogo.

Como última atividade lúdica trabalhada, foi desenvolvida uma dinâmica fácil, mas ao mesmo tempo desafiadora aos alunos. Eles foram divididos em cinco grupos de quatro ou de cinco e cada grupo recebeu um envelope contendo o nome de vinte partes do corpo em tiras de papel e fita crepe. O grupo deveria escolher uma pessoa para ser a múmia - como os próprios alunos chamaram - para colarem as tiras correspondentes nas partes do corpo deste aluno. Assim que o primeiro grupo terminasse, todos deveriam parar a contagem. A equipe que tivesse mais acertos ganharia.

Com o desenvolvimento dessa atividade, foi possível trabalhar, além do vocabulário, assuntos como o respeito ao colega, a paciência e a importância do trabalho coletivo. Foi possível perceber que as atividades realizadas ao longo do processo auxiliaram os alunos na aprendizagem da Língua Inglesa em suas quatro habilidades.

#### 4.1 ENTREVISTA COM A EQUIPE PEDAGÓGICA

Durante a aplicação das atividades, as pesquisadoras entrevistaram a equipe pedagógica sobre a proposta lúdica apresentada. A entrevista foi feita de forma informal. Uma das responsáveis pela equipe declarou: “Acreditamos que esta proposta é bem diferenciada, quebra a rotina de quadro e giz vivenciada pelos alunos e torna o aprendizado mais fácil.

Nossos alunos do 6º ano ainda são crianças e precisam brincar. Eles se agradam com atividades lúdicas e têm mais prazer em aprender língua inglesa”.

Não apenas a equipe pedagógica percebeu a importância das atividades lúdicas que foram aplicadas, como também os alunos entenderam sua eficácia na construção do conhecimento. Os pais de todos os alunos permitiram a participação na pesquisa e a autorização está arquivada na escola (**APÊNDICE 1**). O Quadro 1 mostra algumas falas feitas pelos alunos durante a realização das atividades. Os três alunos escolhidos foram os que mais apresentaram dificuldades com a língua alvo antes da aplicação dos jogos.

**Quadro 1-** Relato dos alunos sobre os jogos

Aluno 1	Está sendo muito legal aprender inglês, a professora faz a gente aprender brincando.
Aluno 2	Estou aprendendo muita coisa, já sei várias palavras em inglês.
Aluno 3	Antes a gente ficava só fazendo atividades de folhinha, agora a gente joga e aprende mais fácil.

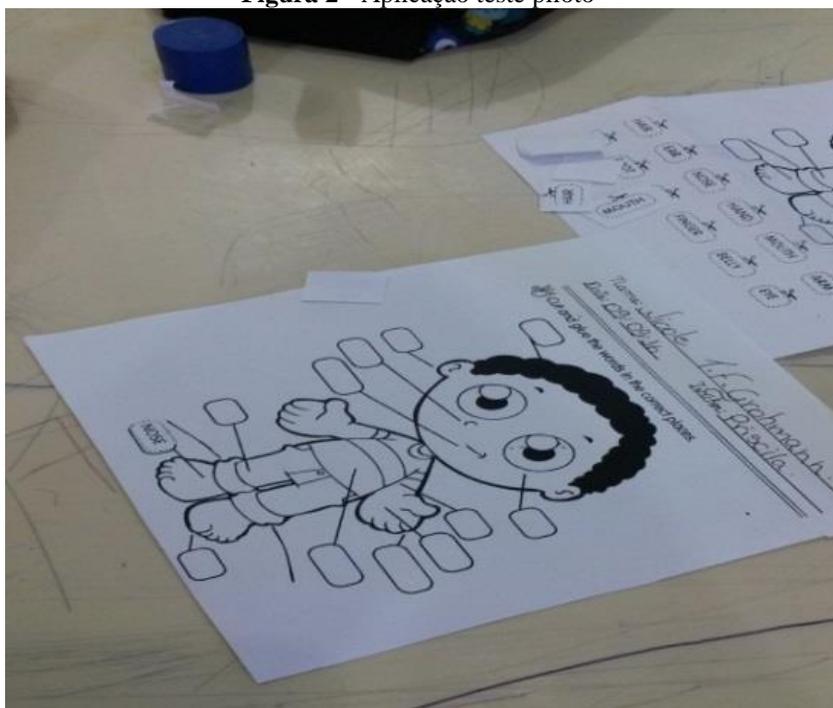
É importante ressaltar que o nível de conhecimento em Língua Inglesa destes alunos é bastante incipiente e que eles apresentaram dificuldade para compreender as atividades. Com a proposta lúdica aplicada, foi possível perceber que os alunos assimilaram o vocabulário com maior facilidade, sem precisar decorar uma lista de palavras. A assimilação ocorreu de forma natural e muito agradável. Notou-se também que a participação da turma na confecção de alguns dos jogos proporcionou uma melhor valorização do material, já que tiveram certo trabalho para confeccioná-los.

As pesquisadoras também procuraram diversificar as atividades que foram desenvolvidas, com o intuito de não desmotivar os alunos na hora de executá-las. Cabe lembrar que o jogo, como qualquer atividade, deve ser bem planejado e que o professor deve acompanhar o progresso dos alunos, bem como verificar se eles compreenderam o propósito da tarefa.

## 5 ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS COM OS TESTES

Uma breve comparação entre os dois objetos de estudos avaliativos foi realizada, a fim de facilitar o entendimento e a compreensão dos resultados obtidos. O teste 1 foi o teste piloto, os alunos receberam uma folha com um boneco e o vocabulário sobre as partes do corpo e na atividade eles deveriam recortar e colar o nome na parte do corpo correspondente.

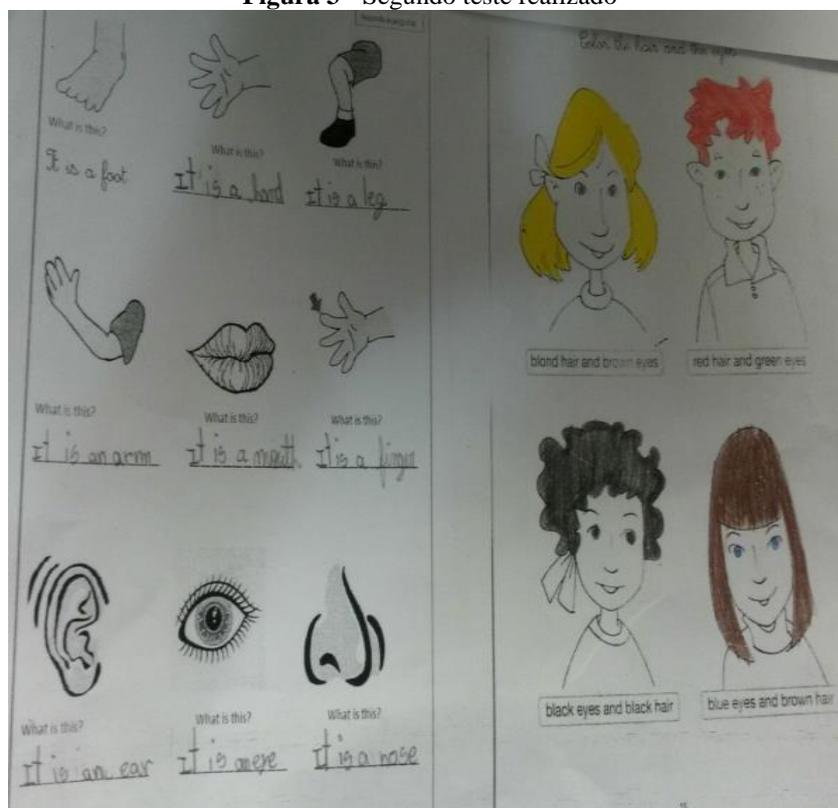
**Figura 2** - Aplicação teste piloto



**Fonte:** Fotos tiradas pelas autoras.

O segundo teste realizado era composto por doze (12) questões, das quais oito (8) se tratavam de estruturas um pouco mais complexas, apresentando artigo definindo e indefinido *a/an*. Nessas questões, os alunos precisavam responder a pergunta *What is this?* (O que é isso?), utilizando respostas completas como *It is a hand* (Isso é uma mão). As quatro questões que seguiam apresentavam orações com estruturas menos complexas e os alunos precisavam entender a oração e pintar o que se pedia.

**Figura 3 - Segundo teste realizado**



**Fonte:** Fotos tiradas pelas autoras.

Diante disso, o quadro a seguir tem como objetivo apresentar a análise dos dois testes.

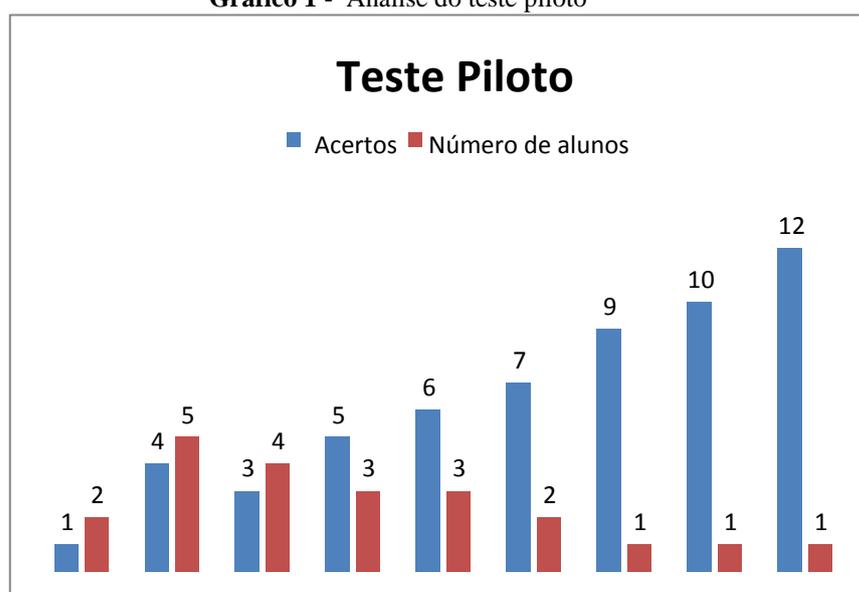
**Quadro 2 - Comparativo entre os testes aplicados**

	Número de acertos do teste piloto	Número de acertos do segundo teste
Aluno 1	1	12
Aluno 2	1	6
Aluno 3	4	10
Aluno 4	4	10
Aluno 5	4	5
Aluno 6	4	12
Aluno 7	4	12
Aluno 8	3	7
Aluno 9	3	12
Aluno 10	3	12
Aluno 11	3	11

Aluno 12	5	12
Aluno 13	5	11
Aluno 14	5	10
Aluno 15	6	6
Aluno 16	6	12
Aluno17	6	8
Aluno18	7	10
Aluno 19	7	12
Aluno 20	9	12
Aluno 21	10	Não realizou.
Aluno 22	12	Não realizou.

O teste piloto foi composto por doze (12) palavras em inglês, as quais os alunos precisavam recortar e colar no local correspondente do boneco. As palavras em inglês eram do cotidiano dos alunos, mas mesmo assim apenas um (1) aluno acertou todas as respostas. Foi surpreendente o fato de apenas onze (11) alunos conseguirem acertar pelo menos 50% do teste, conforme mostra o Gráfico 1.

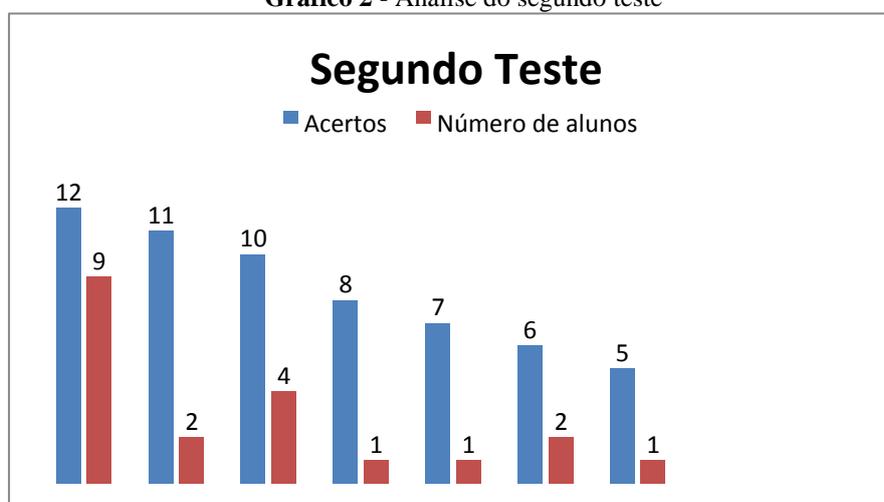
**Gráfico 1 - Análise do teste piloto**



O segundo teste realizado foi composto por doze (12) questões, das quais oito (8) se tratavam de estruturas um pouco mais complexas, apresentando artigo definindo e indefinido

a/an. Os alunos precisavam responder a pergunta *What is this?* (O que é isso?), utilizando respostas completas como *It is a hand* (*Isso é uma mão*). As quatro questões que seguiam eram compostas de orações com estruturas menos complexas que apresentavam instruções para pintura de desenhos, tal como *blond hair and brown eyes*. Os alunos deveriam entender as orações, pintando os desenhos conforme o indicado em cada uma delas.

Gráfico 2 - Análise do segundo teste



É visível o avanço dos alunos em relação ao teste piloto, pois todos os vinte alunos que o realizaram alcançaram o número mínimo de 50% de acertos no segundo teste. Em uma análise mais minuciosa, é perceptível que o aluno dezenove (19) acertou apenas sete (7) questões no teste piloto, enquanto que no segundo teste acertou todas as questões. Nesta análise ficou evidenciado que a LE, quando trabalhada de forma descontraída, torna-se mais interessante e eficiente para a aprendizagem, pelo menos para crianças desta faixa etária.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo realizado foi possível atentar-se para algumas peculiaridades em relação à aprendizagem de inglês no Ensino Fundamental. Foi observado durante as aulas que alguns alunos nunca tinham vivenciado momentos que fugissem um pouco das aulas convencionais. Esse fator pode explicar as dificuldades encontradas pelos alunos para responder o teste piloto.

Por outro lado, o uso dos jogos e atividades diversificadas, quando trabalhadas juntamente com a aprendizagem do aluno, podem trazer resultados significativos. A utilização de jogos e de outros recursos ou brincadeiras que saem da rotina dos alunos pode contribuir para a aprendizagem de qualquer LE.

Através desta pesquisa, fica evidente que o professor pode realmente ser o agente transformador na escola, assim como pode também ser o responsável pela adaptação do material didático para aulas melhor planejadas e que visam à valorização do conhecimento prévio do aluno. Esta pesquisa conseguiu alcançar o objetivo proposto, visto que permitiu encontrar atividades que facilitaram a aprendizagem de vocabulário básico da língua inglesa, promovendo, conseqüentemente, uma melhora na leitura e na compreensão da LE. Diante disso, pode-se concluir que a pesquisa auxiliou de forma satisfatória na aprendizagem dos alunos, como apontado pelos resultados obtidos no segundo teste. Dessa forma, atividades diversificadas e lúdicas podem auxiliar na aprendizagem dos alunos, principalmente como objeto facilitador e motivador no ensino e aprendizagem da língua inglesa.

## 7 REFERÊNCIAS

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

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ARNOLD, A. **Second Language Learning Theories**. 2.ed. Published in Great Britain by Hodder Education. 2004.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Consulta Pública. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2015.

COLL, C. et al. **Psicologia do ensino**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, EPU, 1980.

PAIN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. 4.ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

RICHARDS, J. C.; RENANDYA, W. A. **Methodology in language teaching**. An anthology of current practice. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

SANTANNA, A. A histórica do lúdico na educação. **REVEMAT**, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

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

**APÊNDICE 1**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: **O lúdico como recurso no ensino e na aprendizagem da língua inglesa: um estudo de caso com alunos do 6º ano do ensino fundamental.**

Nome da acadêmica pesquisadora: **Priscila Debastiani Garcia** Telefone: **51 93333599**

Nome do orientador: **Prof<sup>a</sup>. Rosi Ana Grégis** Telefone: **51 91320951**

- a) Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa, que tem como objetivo geral promover uma melhoria significativa na qualidade do ensino de Língua Estrangeira em uma escola estadual da cidade de Igrejinha - Rs.
- b) A professora titular responderá a uma entrevista semiestruturada, realizada pela acadêmica pesquisadora.
- c) Você poderá recusar-se a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem qualquer prejuízo. Durante o preenchimento da entrevista, você poderá recusar-se a responder qualquer pergunta que lhe cause algum constrangimento.
- d) A sua participação como voluntário (a), ou a do menor pelo qual você é responsável, não lhe trará nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza.
- e) Serão garantidos o sigilo e a privacidade de sua identidade e das informações que você fornecer, sendo-lhe reservado o direito de omissão de dados.
- f) As imagens serão utilizadas para auxiliar na interpretação dos dados, não sendo publicadas em redes sócias.
- g) Os materiais coletados ficaram em poder da pesquisadora por cinco anos, após serão descartados.

---

*Confirmo ter conhecimento do conteúdo desse termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar dessa pesquisa e por isso dou meu consentimento.*

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de de \_\_\_\_.

---

Acadêmica-pesquisadora  
pesquisa

Orientador da pesquisa

Participante da  
ou responsável