



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA**



FERNANDO ELOY NASCIMENTO DE ANDRADE

**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO
ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: Um estudo através da aplicação de um jogo em uma
escola de Itambé/PE**

**MAMANGUAPE/PB
2021**

FERNANDO ELOY NASCIMENTO DE ANDRADE

**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO
ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: Um estudo através da aplicação de um jogo em uma
escola de Itambé/PE**

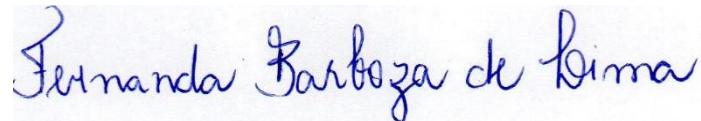
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Inglês, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:



Prof. Dr. Fábio Pessoa da Silva – UFPB
Orientador/Presidente



Profa. Dra. Juliene Paiva de Araújo Osias – UFPB
Membro da Banca Examinadora



Profa. Dra. Fernanda Barboza de Lima – UFPB
Membro da Banca Examinadora

**Mamanguape/PB
2021**



**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO
 ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: Um estudo através da aplicação de um jogo em uma
 escola de Itambé/PE**

Aluno: Fernando Eloy Nascimento de Andrade – UFPB – nandomhf@gmail.com

Orientador: Prof. Dr. Fábio Pessoa da Silva – UFPB – pessoafabio07@gmail.com

Examinadora: Profa. Dra. Juliene Paiva de Araújo Osias – UFPB – julieneosias@gmail.com

Examinadora: Profa. Dra. Fernanda Barboza de Lima – UFPB –

fernandabarboza.ufpb@gmail.com

RESUMO

Quando o professor vai preparar a aula, ele avalia diversos fatores além do assunto que ele irá propor para definir a melhor forma de proporcionar aprendizagem para seus alunos. Parte desse processo é caracterizado pela existência ou não de motivação e interesse dos educandos para com o processo. Quando o professor motiva, estimula a interação, ele consegue explorar melhor e atingir melhor seus resultados. A educação atual aponta possibilidades novas para os docentes como a utilização de práticas lúdicas na construção de uma aprendizagem significativa. Neste artigo analisam-se os jogos como facilitadores desse processo de ensino-aprendizagem, além de discuti-los como ferramenta de motivação para os alunos, observando a aplicação de um jogo em uma escola pública do município de Itambé-PE. A pesquisa apresentada tem natureza qualitativa e, quanto aos procedimentos, trata-se de uma pesquisa-ação, a partir da observação direta da aplicação desse jogo e da análise das respostas obtidas através de questionário elaborado para os alunos e professor. A pesquisa foi aplicada em duas turmas do 2º ano do ensino médio, totalizando 41 alunos e concluiu que os jogos influenciam positivamente no ambiente escolar, sendo facilitador desse processo, proporcionando ao professor um melhor aproveitamento no objetivo da aprendizagem significativa em sala de aula, além de auxiliar na metodologia que o professor escolhe aplicar. O estudo, por se tratar de uma pesquisa-ação, aprofunda a investigação sobre o tema, a partir do olhar do pesquisador, sem fazer generalizações, servindo como referência para futuras pesquisas sobre o tema e acrescentando referencial para o assunto abordado.

Palavras-chave: Motivação. Interação. Aprendizagem significativa. Atividades Lúdicas.

ABSTRACT

When the teacher is going to prepare the class, he evaluates several factors beyond the subject that he is going to propose to define the best way to provide learning for his students. Part of this process is featured by the existence or not of motivation and interesting from the students to it. When the teacher motivates, he stimulates interaction, he can explore better and achieve better results. Nowadays education set new possibilities to teachers like the utilization of playful activities to build a meaningful learning. This article analyses games as a facilitator of this teaching-learning process, in addition to discussing them as a motivation tool for students, observing the application of a game in a public school in the city of Itambé-PE. The research is qualitative and, regarding the procedures, it is an action research, based on direct observation of the application of the game and the analysis of the responses obtained through a questionnaire designed for students and teachers. The research was applied in two classrooms of the second grade of high school, with the total of 41 students and concluded that the games have a positive influence on the scholar environment, as a facilitator of the process, providing the teacher a better enjoyment in relation to meaningful learning in class, in addition they can help the teacher methodology. This study, because is an action research, go deeper in this theme investigation, through the eyes of the researcher, with no generalizations, but can help as reference to future researches about this theme and give additional reference to it.

Keywords: Motivation, Interaction, Meaningful learning. Playful Activities.

1 INTRODUÇÃO

Parte do desafio do processo de ensino-aprendizagem é a busca do professor pela melhor forma de apresentar o conteúdo proposto. Há uma necessidade de conquistar o interesse, reinventar sua prática pedagógica, motivar seus alunos, ainda mais quando se trata de língua estrangeira. Diante do quadro de relações às vezes ruins entre alunos e professores, o professor se sente desmotivado nas aulas e passa essa desmotivação para os alunos. O professor está sempre buscando uma nova forma de trazer os alunos para a aula e as atividades lúdicas são de grande importância nesse processo. Ou seja,

O jogo lúdico possui um caráter educativo e possui especificidades que os diferenciam dos demais, como possibilitar ao aprendiz o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, a flexibilidade, a vivência integrada entre colegas e professores, motivando-o a aprender, tudo isso associado à alegria e prazer (FREITAS; SALVI, 2008, n.p).

Partindo do conhecimento de que o lúdico proporciona, este artigo traz a seguinte pergunta: como os jogos em sala de aula podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem

em língua inglesa? O objetivo deste trabalho é investigar como as atividades lúdicas por meio de jogos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, apresentando o resultado da aplicação de um jogo em uma escola pública do município de Itambé/PE. Tentamos estabelecer os jogos como potencializadores de motivação, mediação e interação na aquisição da segunda língua. Do ponto de vista teórico, a pesquisa apresenta, no tópico 2, a fundamentação teórica com conceitos sobre Aprendizagem Significativa, Zona de Desenvolvimento Proximal, o Filtro afetivo de Krashen e Gardner, para entender e associar o lúdico com a sala de aula.

Além deste tópico, apresentamos no tópico 3 a ideia do lúdico como ferramenta de ensino e um tópico sobre o jogo utilizado na pesquisa, o STOP. Após a apresentação desses conceitos, trazemos os resultados da aplicação do jogo através da observação direta e das respostas obtidas nos questionários aplicados para os alunos e professor, trazendo a percepção deles a respeito da atividade e finalizando com as nossas conclusões.

2 ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

Quando os professores vão preparar as aulas, eles pensam na melhor forma de propor o conteúdo, como atingir os alunos de modo a garantir a interação, o interesse individual, a motivação, a provocação para entender aquilo que está sendo ensinado. Nessa seção, serão abordados conceitos propostos nas teorias de Vygotsky, a Zona de Desenvolvimento Proximal, no filtro afetivo de Krashen e Gardner, autores que valorizam a motivação e a aprendizagem significativa na aquisição de uma língua estrangeira.

2.1 Vygotsky e a Zona de desenvolvimento proximal

“Quando os indivíduos se envolvem em uma interação tanto escrita quanto oral, eles o fazem para agirem no mundo social em um determinado momento e espaço” (FRIGOTTO; MOTTER, 2008 p. 5). Essa afirmação converge com a percepção de Vygotsky de que o homem é constituído na interação com o meio em que está inserido e em constante processo de aprendizagem através da interação. Nesse entendimento da interação como fator que auxilia o processo de ensino aprendizagem, a teoria sócio-interacionista de Vygotsky (2001) e, mais especificamente, o conceito de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) pode auxiliar a

compreensão de educadores que trabalham com o processo de aquisição de uma segunda Língua.

Nas palavras de Fino (2001, p. 5), “a interação social mais efetiva é aquela na qual ocorre a resolução de um problema em conjunto, sob a orientação do participante mais apto a utilizar as ferramentas intelectuais adequadas.”

De modo geral, quando o aluno começa a aprender uma língua estrangeira, ele já é um aprendiz de sua língua materna, capacitado para os usos que se apresentam em casa ou nas brincadeiras com os amigos fora de casa e em outras comunidades discursivas (escola, clube, igreja etc.) que participam de sua socialização (FRIGOTTO; MOTTER, 2008, p. 5). Podemos ver que a interação é muito importante no processo de ensino-aprendizagem e é confirmada a influência positiva de um ambiente interacionista no aprendizado.

Podemos entender o conceito de zona de desenvolvimento proximal de Vygotsky (2001) como o resultado da diferença entre o nível de desenvolvimento real determinado pelo que o indivíduo consegue realizar sozinho, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pelo que o indivíduo consegue realizar apenas com o auxílio de outra pessoa. Logo, essa interação é vista nos jogos, no lúdico há a necessidade de interação para atingir os objetivos propostos. Vygotsky (1994) enfatiza a interação entre desenvolvimento e aprendizagem, que seria uma construção na interação, mediada pela linguagem.

Como diz Nogueira (2008, p. 8), “sabemos que a motivação é um dos pilares para o ensino/aprendizagem. O professor tem que conhecer como o aluno aprende a usar de estratégias de ensino que lhe dê a sensação de estar conquistando algo importante no ato simples de cumprir tarefas que estão de acordo com a sua zona proximal de desenvolvimento. Essa afirmação é confirmada por Vygotsky (1994) que acrescenta que o professor é visto como principal ferramenta para que o aluno consiga ter motivação e aprendizagem, buscando atividades que envolvam o aluno.

Vygotsky considerava que a Zona de desenvolvimento proximal poderia fornecer pistas, mostrar como o problema poderia ser resolvido, iniciando a solução e deixando a criança completar a atividade. Esse tipo de característica está presente nas atividades lúdicas, pois, a partir da assimilação de como os jogos funcionam, nos sentimos motivados e aptos a resolvê-lo. Para Vygotsky (1994), a aquisição de uma língua estrangeira é facilitada através da motivação, que acaba se tornando um dos fatores principais na construção do conhecimento do aluno.

“A partir desse conceito de Zona de desenvolvimento proximal Vygotsky insere o elemento da interação como fundamento para aprendizagem da criança” (BARRA, 2007, p.

766). Essa interação se dá através de sujeitos, para a resolução de algum problema. Isso significa que aprendemos melhor quando interagimos na escola. “O processo de interação constante dará ao estudante chance de aprender mais” (BARRA, 2007, p. 771).

Mas Vygotsky alerta para a situação em que duas pessoas podem estar conversando, sem necessariamente modificarem seu nível de aprendizado, ocorrendo apenas uma troca social. Portanto, o processo de aprendizagem significativa só ocorrerá se houver estímulos suficientes na Zona de desenvolvimento potencial do aluno, para que o mesmo possa, através dessa interação, aprender significativamente.

2.2 *O filtro afetivo de Krashen*

O afetivo está cada vez mais presente em salas de aula. Alunos que interagem com amigos se sentem melhores na resolução de tarefas e no desenvolvimento da sua aprendizagem. A teoria de Stephen Krashen tem grande impacto até hoje no campo da aquisição de uma língua. Krashen (1987) formula sua teoria de aquisição composta por cinco hipóteses: a distinção entre aquisição e aprendizagem, a ordem natural, o monitor, o insumo e o filtro afetivo, sendo as duas últimas hipóteses consideradas por ele como causativas para que a aquisição ocorra.

Neste tópico, iremos tratar sobre o filtro afetivo e como ele é importante para o processo de aprendizagem.

Krashen trata a aprendizagem como um processo consciente, de modo que a aquisição seria um processo subconsciente, intuitivo, fruto das interações reais de que o aprendiz participa. Para Krashen, o filtro afetivo é o primeiro obstáculo com que o insumo se depara antes de ser processado e internalizado. “O filtro afetivo parte do processo interno no qual configuram os estados emocionais, as atitudes, as necessidades, a motivação do aprendiz ao aprender uma língua, e que regula e seleciona modelos de língua a serem aprendidos, a ordem de prioridade na aquisição e a velocidade nesta aquisição”. (CITTOLIN, 2003, p. 4).

Desse modo, podemos considerar na visão de Krashen que “um número de variáveis afetivas tem um papel facilitador na aquisição da segunda língua” (CITTOLIN, 2003, p. 3) Podemos citar nessas variáveis: motivação, autoconfiança e ansiedade.

Já entendemos a motivação como um dos pilares da aprendizagem. Como variável afetiva ela é uma das mais importantes no processo de ensino-aprendizagem. Aprendizes desmotivados terão seu filtro afetivo maior e formarão um tipo de bloqueio, diminuindo sua capacidade de absorção do conteúdo proposto. Já aprendizes motivados tendem a receber melhor a interação com os professores, se sentem à vontade para responder as perguntas.

Krashen, junto com Dulay e Burt (1982), tratam de um tipo de motivação onde os alunos desejam não apenas uma participação social e cultural como na motivação integrativa, mas também desejam tornar-se membros do grupo da nova língua, a qual eles consideram a identificação com o grupo social. Essa motivação é vista na escola com a interação entre grupos de amigos, que se sentem mais motivados a resolver situações propostas e garantem uma aprendizagem mais significativa. “Assim, a motivação do aluno para estudar uma língua será determinada por suas atitudes, prontidão para se identificar com a cultura-alvo e pela orientação para com o processo de aprender uma língua estrangeira” (CITTOLIN, 2003, p. 6).

Krashen acredita que, para que o filtro afetivo seja mantido baixo, “os aprendizes não deveriam ser colocados na defensiva” e, portanto, professores podem fazer a diferença na motivação, nos níveis de ansiedade e na autoconfiança dos alunos, através de um ensino afetivo que pode variar do tradicional e das metodologias centradas no aluno a estratégias de orientação humanística. (CITTOLIN, 2003, p.8).

Esses sentimentos serão atingidos a partir da observação do professor a seus alunos, a interação entre eles, ao estímulo de atividades de interação, que trará resultados satisfatórios. Desse modo, o ensino afetivo, então, como diz Cittolin (2003), representa a esperança de aperfeiçoar as atitudes, a motivação, a autoconfiança e os níveis de ansiedade, e consequentemente, o empenho tanto de alunos quanto de professores em fazer de uma aula boa, uma aula ainda melhor.

2.3 Gardner e a motivação

Gardner em suas obras é considerado junto com Lambert como provavelmente quem estudou mais detalhadamente sobre a motivação e seu papel no ensino de idiomas. A motivação é um dos termos mais utilizados quando se quer explicar o sucesso ou o fracasso de muitas atividades humanas (GÓMEZ, 1999).

Brown (1997) a encara, de uma maneira geral, como um impulso, uma emoção ou um desejo interno que direciona uma pessoa para uma determinada ação e, portanto, se percebemos um objetivo, e este objetivo é suficientemente atraente, ficaremos fortemente motivados a fazer o que for necessário para alcançá-lo.

Gardner apresenta dois tipos de motivação distintos: a motivação integrativa e a motivação instrumental. A motivação integrativa caracteriza-se pelas atitudes positivas em relação ao grupo de falantes da língua-metá, pelo desejo ou vontade de integração nesse grupo ou, no mínimo, pelo interesse em conhecer membros do referido grupo e conversar com eles

(GARNER; LAMBERT, 1972). Já a motivação instrumental caracteriza-se por um desejo de obter, graças ao conhecimento de uma língua estrangeira, um reconhecimento social ou vantagens econômicas (GÓMEZ, 1999). Essa segunda está mais relacionada ao próprio indivíduo, em função das vantagens práticas que ele obterá ao falar essa língua. Para Gardner, o comportamento do próprio professor pode influenciar positiva ou negativamente no desejo e na disposição do aprendiz para aprender e continuar aprendendo a língua (CITTOLIN, 2003 p. 5). Esse comportamento parte desde a elaboração das aulas até a análise do perfil dos alunos para melhor aplicação dos conteúdos.

É muito importante que o professor motive o aluno, atividades que façam eles se sentirem parte do processo e buscando alcançar proficiência na língua alvo têm um resultado positivo. Dessa forma, como diz Cittolin (2003), a motivação deveria ser uma consequência em vez da causa. Atividades lúdicas, por exemplo, estimulam a interação, o seu processo deveria ter como consequência a motivação dos alunos a atingirem determinado objetivo. Daí voltamos ao conceito de motivação que seria um terceiro conceito de Krashen junto com Dulav e Burt, onde seria uma motivação que garantisse a integração e identificação com o grupo social, tornando-os membros do grupo da nova língua.

Muitos docentes tentam motivar os alunos das mais diferentes formas, sendo que uma dessas maneiras é procurar modificar a atitude em relação à disciplina (GÓMEZ, 1999). Em síntese, ainda nas palavras de Gómez (1999), o aluno motivado seria aquele que participa ativamente da tarefa proposta pelo professor e que mantém esse grau de participação sem necessidade de estímulo e incentivo por parte do docente.

3 O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Quando os professores vão ensinar, a escolha do método é fundamental para um bom processo de ensino-aprendizagem. Após a escolha do método, o professor faz uma análise dos interesses e motivações dos alunos para tentar garantir um processo significativo na formação desses alunos como cidadãos autônomos e críticos.

O lúdico é definido como sendo “uma categoria geral na qual estão inseridas todas as atividades que têm características de jogos, brinquedos e brincadeiras”. (SCHAEFFER, 2006, apud MATOS, 2008). No dicionário Michaelis, o lúdico é aquilo que é relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos, relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte, PEDAG: relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo.

As atividades lúdicas, por si só, já geram mais engajamento por parte dos usuários, pois é algo interativo, geralmente feito em grupo e, nas palavras de Martins (2015), elas são 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. O lúdico desperta a imaginação, a sensação de que os participantes são atores do processo, por isso é um método muito utilizado no processo ensino-aprendizagem.

O jogo lúdico possui um caráter educativo e possui especificidades que os diferenciam dos demais, como possibilitar ao aprendiz o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, a flexibilidade, a vivência integrada entre colegas e professores, motivando-o a aprender, tudo isso associado à alegria e prazer (FREITAS; SALVI, 2008, p. 3).

Desde crianças, somos apresentados a jogos, atividades, brincadeiras, para desenvolvermos nossas habilidades, interagirmos uns com os outros e, nas palavras de Cabrera e Salvi (2005), “desenvolver as esferas motoras, cognitivas e afetivas dos indivíduos e assim, o ser que brinca e joga também é um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve intelectual e socialmente”. Assim, o lúdico na educação tem uma característica mediadora, “pode contribuir para o aprendizado, pois, além de ser prazeroso para o aluno, é a interpretação do contexto sócio-histórico refletido na cultura, agindo como um mediador da aprendizagem, cooperando significativamente para o processo de construção do conhecimento do aluno” (SANTANA, 2008, p. 4).

Percebemos que o lúdico influencia de forma positiva na aprendizagem dos alunos, aparece como uma importante alternativa no processo de ensino-aprendizagem, sendo aliado do professor na busca por promover o interesse e a motivação dos alunos. Outra característica importante do lúdico é que “ele é viável para aprimorar as relações entre professor-aluno, proporcionando um ambiente agradável, prazeroso, motivador e rico em possibilidades” (CASTRO; COSTA, 2011, p.5).

“A ludicidade dever ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva” (MOSER, 2004, p. 4).

O planejamento do professor, a partir da escolha da abordagem que mais se encaixa ao seu contexto, pode ser ajudada pelas atividades lúdicas, trazendo ao professor mais alternativas ao ensino e proporcionando mais bem-estar ao aluno no processo de ensino-aprendizagem.

Um exemplo de como introduzir o lúdico na sala de aula é através de jogos, como o jogo STOP, jogo de fácil entendimento, divertido, jogado em todo o mundo com outros nomes até, popularizado no Brasil como Adedonha, jogado por famílias até em seus momentos de lazer e será apresentado características sobre ele no tópico a seguir:

3.1 Stop – The game

Stop é um jogo clássico e popular conhecido no Brasil também como Adedanha ou Adedonha. “Sabe-se que STOP era jogado desde o século XIX na Alemanha. Nos Estados Unidos, o jogo recebe o nome de Town, Country, River (Cidade, País, Rio, que eram as categorias originais de palavras) e na Alemanha recebe o nome de Stad, Land, Fluss.” (TABULEIRO CRIATIVO).

O jogo consiste em escrever palavras a partir de letras combinadas anteriormente em sorteio ou definidas por alguém que esteja mediando o jogo, e o objetivo é ser o jogador com maior número de pontos ao final da partida. Para jogar, precisa-se apenas de papel e lápis, onde há categorias pré-definidas para que os participantes escrevam palavras que se iniciam com a letra correspondente.

Com jogabilidade simples, em Stop você deve preencher as diferentes categorias, como nome, CEP (cidade, estado e país), marca, cor, etc., com palavras que comecem com a letra sorteada no alfabeto. O primeiro a preencher todas as colunas, ou um número mínimo, fala “stop” para que os adversários parem de escrever (TECHTUDO).

A partir do momento em que um jogador fala STOP, os outros jogadores têm que parar de escrever e os pontos serão contabilizados. Para contagem desses pontos, cada jogador fala as palavras que escreveu em cada categoria e escreve a pontuação recebida pelas palavras. A pontuação é feita da seguinte forma:

- Se o jogador não escreveu nenhuma palavra ou se a palavra estiver incorreta, ele não ganha nenhum ponto na categoria (todos os jogadores devem conferir as palavras uns dos outros, os erros são comuns entre crianças menores).
- Se o jogador escreveu uma palavra correta, porém igual a de um ou mais companheiros, cada um dos jogadores com palavras repetidas ganha 5 pontos.
- Se o jogador escreveu uma palavra correta que não é igual a de nenhum outro jogador, ele ganha 10 pontos (TABULEIRO CRIATIVO).

Portanto, *Stop* é um jogo divertido, interativo e muito popular entre grupos de amigos, útil para aumentar o vocabulário e os conhecimentos gerais dos participantes e, de acordo com

o Blog Tabuleiro Criativo, é um jogo utilizado até em escolas e para quem deseja exercitar um segundo idioma, os jogadores podem combinar uma pontuação maior para palavras escritas neste segundo idioma (por exemplo, em inglês ou espanhol), ou ainda jogar somente com as palavras neste outro idioma.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho caracteriza-se por uma pesquisa quanto à abordagem do tipo qualitativa. Nesse sentido, como diz Coelho (2019), esse tipo de pesquisa “considera que existe uma relação entre o mundo e o sujeito além daquela traduzida em números”. Esse tipo de pesquisa traz os resultados a partir de análises visuais e de constatações dos experimentos. Em outras palavras,

“Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações” (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

Quanto aos procedimentos, trata-se de uma pesquisa-ação. Esse tipo de pesquisa, nas palavras de Muniz (2021, n.p), é um tipo de pesquisa de campo em que o investigador se envolve diretamente com o objeto de estudo. Em outras palavras, há a interferência do pesquisador para a observação do que se está sendo estudado. Para isso, o autor precisa identificar um problema, para então aplicar a pesquisa para se chegar a um resultado. “Com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores em educação estariam em condição de produzir informações e conhecimentos de uso mais efetivo, inclusive ao nível pedagógico” (THIOLLENT, 2002, p.75). Dessa forma, para a nossa pesquisa, a aplicação do jogo promoveria condições para ações e transformações de situações de motivação e interação em sala de aula.

O corpus da pesquisa se deu por meio da aplicação de um jogo em duas turmas de língua inglesa em uma escola pública em Itambé/PE, com a observação e coleta para a análise e obtenção de resultados sobre essa aplicação. Serão utilizados relatos do professor presente nas turmas e de alunos selecionados aleatoriamente para realização de algumas perguntas sobre os jogos, visto que a aplicação do questionário abrangeu todos os alunos presentes à sala para obtenção dos resultados.

A análise será desenvolvida através dos resultados obtidos nos questionários, nas perguntas ao professor e alunos selecionados aleatoriamente. A eficácia dos jogos poderá ser medida através das respostas nos questionários, com modificadores de escala de interesse, motivação, aprendizado, para após ter uma apresentação em forma de tabela dessas respostas, além da observação direta. Os critérios observados na pesquisa serão: interação, participação, motivação.

Após a aplicação da atividade nas turmas, os dados foram organizados de acordo com os questionários para a obtenção dos resultados. A pesquisa que objetiva investigar como as atividades lúdicas por meio de jogos pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa possui alguns dados objetivos presentes no questionário que será apresentado em forma de gráficos a seguir, e também possui questões de natureza subjetiva que visam problematizar a percepção do professor acerca da utilização do jogo. Há também uma parte do questionário de questões subjetivas para os alunos que visa discutir as atividades lúdicas como ferramenta motivadora em sala de aula, além da análise positiva ou não sobre a aplicação do jogo como ferramenta de interação e aprendizagem em língua inglesa.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste tópico, apresentam-se os dados da pesquisa, com discussões acerca das respostas aos questionários aplicados (ver modelo no Apêndice) junto ao professor de inglês do ensino médio e seus respectivos alunos de 2 turmas do 2º ano do ensino médio, com um total de 41 alunos.

A primeira parte da pesquisa deu-se com a aplicação do jogo em duas turmas do 2º ano do ensino médio em uma escola do município de Itambé-PE. Iniciamos a pesquisa com as primeiras impressões sobre o jogo STOP, se era de conhecimento dos alunos, onde todos já o conheciam, como aqui no Brasil que é a Adedonha. Os alunos, logo de início, já questionaram se as respostas deviam ser em inglês, que eles jogavam no intervalo da escola e era sempre em português, gerando uma boa discussão e deixando os alunos mais à vontade para as respostas, deixando um pouco a timidez de ter que escrever e responder em inglês ao serem perguntados.

No decorrer da aplicação do jogo, foram observados os aspectos da motivação, interação, pontos que fazem parte dos objetivos da pesquisa. O professor ficou como mediador do processo, observando os grupos e ajudando-os quando era necessário.

Durante a execução da atividade do jogo STOP, tivemos resultados satisfatórios na interação entre os alunos, bem como a motivação para vencer o jogo por estarem disputando

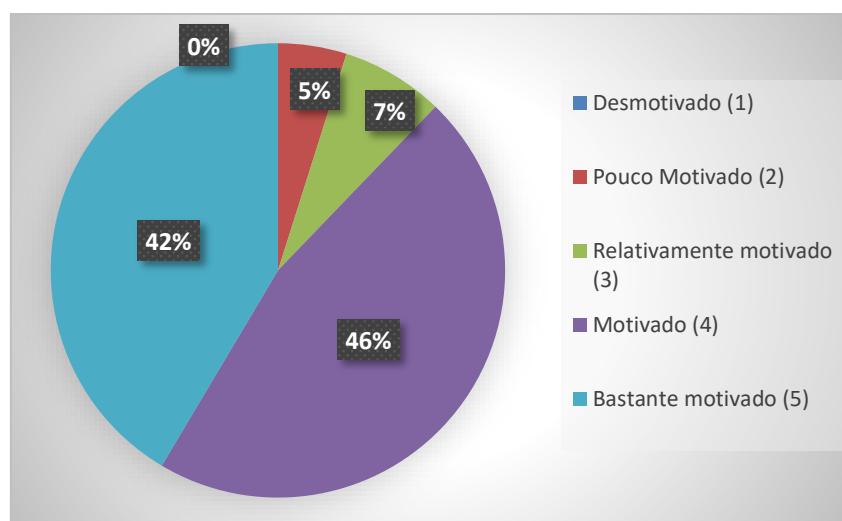
com seus colegas. Faz-se necessário ressaltar o pouco tempo de execução da atividade (apenas uma aula com cada turma) que torna o resultado ainda mais satisfatório, pois se notou que os alunos tiveram um melhor engajamento com o proposto, mais atenção as instruções passadas e determinação para a execução da atividade da forma correta, com boa relação aluno-professor. O envolvimento dos alunos foi percebido pelo professor em sala de aula durante a aplicação do jogo, inclusive imaginamos que a aprendizagem ocorreu de forma mais produtiva, dado o *feedback* positivo dos alunos.

Após a realização da atividade lúdica nas respectivas turmas, aplicamos os questionários tanto para os alunos quanto para o professor. É justamente as respostas a essas questões que passamos a analisar a seguir.

5.1 A percepção dos alunos sobre a utilização do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem

No que concerne às questões objetivas da pesquisa em relação ao objetivo da atividade lúdica como motivadora em sala de aula, o gráfico 1 a seguir aponta que 46% dos alunos responderam que se sentiram motivados para aprender novos conteúdos e, em uma nova chance de jogar, melhorarem seu desempenho. Se juntarmos esse resultado com os 42% que se sentiram bastante motivados, alcançamos 88% de motivação por parte dos alunos:

Gráfico 1 – Motivação para aprender novos conteúdos para melhorar desempenho em novas oportunidades

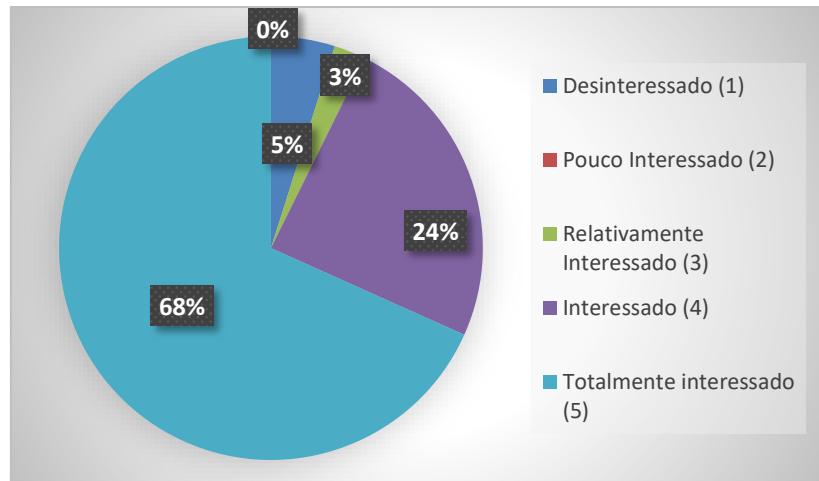


Fonte: Dados da pesquisa (2021)

Gómez (1999) afirma que o aluno motivado seria aquele que participa ativamente da tarefa proposta pelo professor e que mantém esse grau de participação sem necessidade de estímulo e incentivo por parte do docente. Essa motivação foi notada na atividade, uma busca por parte dos alunos de conseguir resolver o problema em conjunto, acertar o máximo de palavras possível. Isso reflete, também, a ideia de engajamento presente na aprendizagem significativa, quando os alunos tendem a se envolver mais com algo que lhes desperta interesse e os desafia a avançar de fase no conhecimento, no sentido vygotskyano da ZDP.

No que concerne à interação, durante toda a aplicação da atividade, pudemos observar junto com o professor uma melhora na socialização dos conteúdos, compromisso com a entrega das respostas, interação entre os colegas com o objetivo de se sair bem no jogo e uma melhor interação entre aluno/professor. Nesse sentido, os alunos foram perguntados também em escala o seu nível de interesse de trabalhar em equipe em atividades como essa e o resultado foi bastante satisfatório, como podemos observar no gráfico 2 a seguir:

Gráfico 2 – Interesse em trabalhar em equipe



Fonte: Dados da pesquisa (2021)

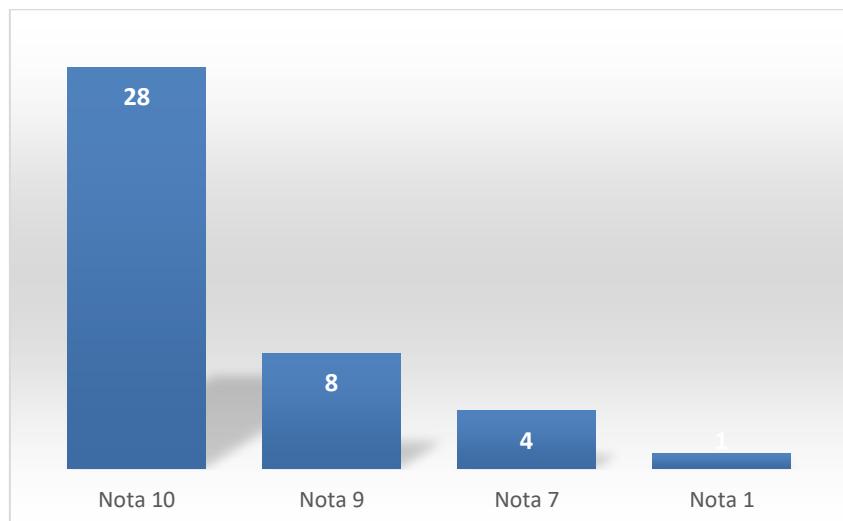
Podemos observar que, se somarmos os 68% que responderam que se sentiram totalmente interessados com os 24% que responderam que se sentiram interessados em trabalhar em equipe, atingimos um total de 92% de interesse por parte dos alunos. Isso também é notado no nível de interesse em interagir com os colegas e em atividades desse tipo para seu aprendizado. Dessa forma, entendemos que aprendemos melhor quando interagimos na escola. Ou seja, “O processo de interação constante dará ao estudante chance de aprender mais” (BARRA, 2007, p. 771). O estímulo a atividades de interação eleva a aprendizagem

significativa dos alunos. Podemos ver que a interação é muito importante no processo de ensino-aprendizagem, e isso confirma a influência positiva de um ambiente interacionista no aprendizado.

Notamos que, durante a execução da atividade, houve mais facilidade de obter a atenção dos alunos ao que estava sendo proposto e maior aprendizagem por despertar a curiosidade deles em tentar conhecer mais vocabulário para responder as questões propostas no jogo. Isso só confirma nosso entendimento de que a ludicidade é uma ferramenta importante na aula de língua estrangeira, sobretudo com aprendizes mais jovens.

A última pergunta do questionário foi em uma escala de 0 a 10, qual nível de importância você daria para atividades como essa em sala de aula? 28 alunos, ou 68% dos entrevistados, responderam a nota 10, o gráfico 3 está apresentado a seguir:

Gráfico 3 – Nível de importância para atividades desse tipo em sala de aula



Fonte: Dados da pesquisa (2021)

Essa importância dada pelos alunos nos leva a concluir que atividades lúdicas são sim facilitadoras no processo de aprendizagem de língua inglesa, isso porque o aspecto afetivo conta bastante quando, na escola, os estudantes despertam para a aprendizagem de modo prazeroso e funcional, enxergando o conhecimento como uma “porta” para o crescimento e não apenas como uma “tarefa” escolar enfadonha.

Em uma questão subjetiva que perguntava se o aluno considerava que esse tipo de atividade facilitava o conteúdo abordado, um estudante respondeu: “Sim, porque além de se divertir estamos aprendendo”. Outra resposta: “Sim, por incentivar a procura do aprendizado de forma dinâmica”. Essas respostas nos levam à conclusão de que na atividade lúdica nós

podemos obter melhores resultados e facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Isto é, nesse processo, podemos levar o aluno a ser o centro da aula, e fazer com o que o professor aja como mediador do conhecimento, observando as características dos alunos em grupos e estimulando a interação entre eles. Para que o lúdico funcione, as características da turma devem ser observadas, consideradas em vários contextos, para que se possa obter o máximo de resultados da aplicação.

5.2 A percepção do professor sobre a utilização do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem

Em relação ao questionário para o professor, cabe apresentar alguns dados sobre o entrevistado: Ele leciona há 20 anos, é formado em Letras com habilitação em Inglês, leciona atualmente no ensino médio e é o professor das duas turmas em que foi aplicada a pesquisa.

Em pergunta ao professor mediante questionário, sobre se ele considerava que esse tipo de atividade facilita o aprendizado, ele respondeu: “Sim, por tornar a aprendizagem mais prazerosa e instigante”.

O professor mencionou que gosta de trabalhar com música em suas aulas, ele já percebe um melhor engajamento dos alunos com esses tipos de atividade, que os alunos se sentem mais participantes, mais instigados com o aprendizado. Isso faz link com as palavras de Martins (2015) sobre o lúdico, que essas atividades são 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.

Do ponto de vista pedagógico, o professor considera que essas atividades geram melhor engajamento e interação dos educandos, de forma que sua resposta sobre como ele avalia a utilização de atividades lúdicas em sala de aula de inglês foi: “acho uma forma interessante que auxilia, estimula a intuição dos alunos e melhora o engajamento”. Como afirma Martins (2015), o lúdico desperta a imaginação, a sensação de que os participantes são atores do processo, por isso é um método muito utilizado no processo ensino-aprendizagem.

Aqui ele acrescenta o fato de necessidade de estímulo dos alunos, propiciados pela aplicação de uma atividade lúdica, que traz novamente esse aluno como participante do seu próprio processo de aprendizagem, uma espécie de guia.

Perguntado se ele percebeu maior interação com a utilização do jogo ele respondeu: “Sim, há uma maior interação aluno/aluno e aluno/professor, tornando-os mais disciplinados.

Aqui atenta-se para a questão de disciplina no quesito interesse também. O professor, ao perceber essa maior interação, automaticamente percebe que há menos necessidade de intervenção, de pedidos de silêncio, pois os alunos estão engajados, como citado por Castro e Costa (2011), que o lúdico é viável para aprimorar as relações entre professor-aluno, proporcionando um ambiente agradável, prazeroso, motivador e rico em possibilidades.

O professor também foi questionado sobre se ele utiliza atividades lúdicas e se sim, citar alguns exemplos. Ele respondeu: “Sim, games com músicas e festivais usando a música como instrumento de aprendizagem.

Essa pergunta foi feita antes da pesquisa e depois colocada no questionário (ver apêndice), e o professor pratica atividades relacionadas com a música durante todo o ano letivo, os preparando para no fim do ano quando ele organiza um festival de música com os alunos em língua inglesa. Esse tipo de atividade já traz para nossa pesquisa a ideia do quanto a atividade lúdica proporciona um melhor aprendizado, um maior engajamento por parte dos alunos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo objetivou investigar como as atividades lúdicas por meio de jogos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, através da observação da aplicação de um jogo em duas turmas do ensino médio de uma escola estadual no interior de Pernambuco. Pudemos concluir que as atividades lúdicas são sim facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem, se bem utilizadas por parte dos professores. Notou-se que o uso do lúdico em sala de aula proporciona ao professor um melhor aproveitamento em questões de disciplina, atenção, fazendo com que os alunos se sintam mais à vontade sobre o conteúdo proposto e, através da interação, consigam aprender mais significativamente. Os alunos interagiram mais durante a aplicação da atividade, se sentiram motivados à competição e a vontade de vencer os colegas, fazendo com que eles sentissem vontade de aprender mais vocabulares para responder as questões propostas.

Vale destacar que o presente artigo oferece referencial para que o professor entenda questões motivadoras, as necessidades dos alunos, mas também se limita ao resultado de acordo com cada situação que deve ser observada, tomando este apenas como base. Trabalhar atividades lúdicas em sala de aula deve ser parte de um processo maior de ensino-aprendizagem, onde diversas variáveis devem ser consideradas: contexto social, nível de conhecimento dos alunos, grupos, dentre outros.

As atividades lúdicas motivam, promovem a interação e têm boa aceitação por parte dos alunos, se tornando aliadas do professor no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, e principalmente como facilitadora desse processo. Ao ser introduzida em uma sala de aula, elas trazem uma participação mais ativa do aluno no processo. Os professores devem estudar como utilizá-las, a fim de atender às necessidades dos alunos e os objetivos da aula. Esse tema é muito amplo e faz com que estudos assim sejam necessários para o desenvolvimento do professor em seu processo de formação contínua, em busca sempre de um trabalho mais prazeroso e descontraído, com uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

BARRA, Alex Santos Bandeira. Uma análise do conceito de zona de desenvolvimento proximal. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 12, n. 1, p. 765-774, 2007.

BROWN, H. D. 1997. **Cognitive and affective characteristics of good language learners**. In: C. A. Henning (ed.), Proceedings of the Los Angeles Second Language Research Forum. Los Angeles. UCLA, Departament of English, TESL. 1997.

BURT, Marina K.; DULAY, Heidi C.; KRASHEN, Stephen D. **Language two**. Oxford University Press, 1982.

CABRERA, W.B.; SALVI, R.F. (2005). **A ludicidade no Ensino Médio: Aspirações de Pesquisa numa perspectiva construtivista**. *Atas do V Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*. Bauru, Brasil.

CASTRO, Bruna Jamila de. COSTA, Priscila Caroza Frasson. **Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa**. Revista electrónica de investigación en educación en ciencias. Vol. 6, núm 2, julho-dezembro de 2011, p. 25-37.

CITTOLIN, Simone Francescon. A afetividade e a aquisição de uma segunda língua: a teoria de Krashen e a hipótese do filtro afetivo. **Revista de Letras**, v. 6, 2003.

DULAY, H., BURT, M., & KRASHEN, S. **Language two**. Oxford: Oxford University Press. 1982

COELHO, Beatriz. **Tipos de pesquisa: abordagem, natureza, objetivos e procedimentos**. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/tipos-de-pesquisa/> Acesso em 20 de jul. 2021.

DESLAURIERS, J-P. **Recherche qualitative; guide pratique**. Québec: McGrawHill, 1991.

FINO, Carlos Nogueira. **Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): três implicações pedagógicas**. Revista Portuguesa de educação N° 14, p. 273-291, 2001.

FREITAS, E.S.; SALVI, R.F. (2008). **A Ludicidade no ensino de geografia: perspectiva para uma aprendizagem significativa**. *Anais do II Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa*. Canela, Brasil. Disponível em: <<http://www.ioc.fiocruz.br/eiasenases2010/atas-2.ENAS.pdf>>. Acesso em: 25 de jul. 2021.

FRIGOTTO, Alice Rech. MOTTER, Rose Maria Belim. **O uso significativo dos jogos na aula de inglês.** 2008 Disponível em http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_alice_rech_frigotto.pdf Acesso em 22 de ago. 2021

GARNER, R.C. LAMBERT, W.E. **Attitudes and Motivation in Second Language Learning.** Rowley, Massachusetts: Newbury House Publishers. 1972.

GÓMEZ, Pascual Cantos. A motivação no processo ensino/aprendizagem de idiomas: um enfoque desvinculado dos postulados de Gardner e Lambert. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 34, 1999.

JAPIASSÚ, Giovanna. **Como jogar Stop (adedonha) online com amigos.** Em TECHTUDO. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/03/como-jogar-stop-adedonha-online-com-amigos.ghtml>> Acesso em 23 de set de 2021.

KRASHEN, Stephen D. **Principles and Practice in Second Language Acquisition.** Prentice-Hall International. 1987.

MATOS, S.A. (2008). **Jogo dos quatis: uma proposta de uso do jogo no ensino de ecologia.** 96 f. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=98553>. Acesso em: 25 de jul. 2021.

MARTINS, Viviane Lima. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa.** Revista Intr@ciênci@ Faculdade do Guarujá. 10 ed. Dezembro de 2015.

MOSER, Sandra Maria Coelho de Souza. **Estilos de Aprendizagem.** Maringá, UEM. 2004 Mimeografado.

MUNIZ, Carla. **Tipos de pesquisa.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/tipos-de-pesquisa/> Acesso em 21 de jul. 2021.

NOGUEIRA, Zélia Paiva. Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de Língua Inglesa. **Portal Dia-a-dia Educação**, p. 967-4, 2008.

SANTANA, E.M.; REZENDE, D.B. O Uso de Jogos no ensino e aprendizagem de Química: Uma visão dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. (2008) *Anais do XIV Encontro Nacional de Ensino de Química*. Curitiba, Brasil. Disponível em: <<http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0125-1.pdf>>. Acesso em: 25 de jul. 2021.

TABULEIRO CRIATIVO. **Conheça o jogo Stop! (Adedonha!).** Disponível em <http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_stop.html> Acesso em 23 de set de 2021.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez, 2002, p. 108.

YGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.

VIGOTSKI, L.S. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

APÊNDICE A - Questionário para o Aluno

Questões objetivas

Avalie seu nível nessas variáveis: Imagine 1 (Desmotivado), 2 (pouco motivado), 3 (relativamente motivado), 4 (motivado) e 5 (bastante motivado), escreva o número que se aplique:

Motivação para vencer o jogo: _____

Motivação para participar do jogo: _____

Motivação para aprender o jogo: _____

Após o término do jogo, qual seu nível de motivação para aprender novos conteúdos ou se aperfeiçoar no tema proposto no jogo para tentar melhorar seu desempenho em novas oportunidades? Imagine 1 (Desmotivado), 2 (pouco motivado), 3 (relativamente motivado), 4 (motivado) e 5 (bastante motivado), : _____

Nível de interação, imagine 1 (não senti interesse em interagir), 2 (pouco interessado), 3 (relativamente interessado), 4 (interessado) e 5 (totalmente interessado):

Interação com os colegas: _____

Interação com o jogo: _____

Qual seu nível de interesse em atividades como essa para o seu aprendizado? 1 (desinteressado), 2 (pouco interessado), 3 (relativamente interessado), 4 (interessado) e 5 (totalmente interessado):

Interesse em competir: _____

Interesse em trabalhar em equipe: _____

Interesse em realizar atividades com meus amigos: _____

Interesse em melhorar minhas habilidades: _____

Interesse em realizar esse tipo de atividade: _____

De 1 a 10, qual a importância que você daria para atividades como essa em sala de aula de inglês? _____

Questões subjetivas:

Com a aplicação da atividade, você lembrou de conteúdos estudados anteriormente para usar hoje?

Você considera que aprendeu de forma mais dinâmica o conteúdo proposto no jogo?

Como você avalia a utilização de atividades lúdicas em aulas de inglês?

Você considera que esse tipo de atividade facilita no aprendizado do conteúdo abordado? Por quê?

APÊNDICE B - Questionário para o Professor

1. Há quanto tempo você atua como professor de língua inglesa?
2. Qual sua formação acadêmica?
3. Em qual(is) nível(is) está lecionando atualmente?
4. Do ponto de vista pedagógico, qual o seu nível de interesse em atividades com jogos educativos em sua sala de aula de língua inglesa imagine 1 (não senti interesse em interagir), 2 (pouco interessado), 3 (relativamente interessado), 4 (interessado) e 5 (totalmente interessado): Por quê?
5. Você percebeu maior interação e motivação dos alunos a partir da utilização do jogo STOP na aula? Justifique a resposta.
 sim não
6. Você considera que esse tipo de atividade facilita no aprendizado de língua inglesa? Por quê?
7. Como você avalia a utilização de atividades lúdicas em aulas de inglês?
8. Na elaboração das suas aulas, você costuma utilizar atividades lúdicas Se sim, quais e por quê?