



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA**  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO - CAMPUS XIV  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS COM HABILITAÇÃO EM LÍNGUA  
INGLESA E LITERATURAS

Daiane Manuela Soares Carneiro

**O USO DO LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

CONCEIÇÃO DO COITÉ

2017

DAIANE MANUELA SOARES CARNEIRO

**O USO DO LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação – Campus XIV da Universidade do Estado da Bahia, como requisito de avaliação do componente Trabalho de Conclusão de Curso – TCC II

Professora: Brisa Enéas da Silva.

Orientadora: Professora Marilene de Souza Maia

CONCEIÇÃO DO COITÉ

2017

DAIANE MANUELA SOARES CARNEIRO

**O USO DO LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

**BANCA EXAMINADORA**

---

Professora Marilene de Souza Maia – Orientadora

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

---

Professora: Brisa Enéas da Silva

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

---

Professora: Mônica Veloso Borges

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Conceição do Coité – BA

2017

“Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida e autor de meu destino, ao meu pai Noé, minha mãe Dione, ao meu namorado Josemberg, aos meus irmãos, tios, amigos, familiares e a todos que me deram força, carinho e não me deixaram desistir. Enfim a todos que me apoiaram para que eu pudesse chegar até aqui.”

## AGRADECIMENTOS

Grata a Deus pelo dom da vida, pelo seu amor infinito, por ter me dado saúde e inteligência para superar todas as dificuldades e conseguir chegar onde hoje estou, pois sem Ele nada sou.

Agradeço de forma especial ao meu pai Noé e à minha mãe Dione, por não medirem esforços para que eu pudesse levar meus estudos adiante e ao meu namorado Josemberg por todo carinho, força, paciência, compreensão que tem me dedicado por me dar animo nos momentos mais difíceis que passamos. Obrigada por cada incentivo e orientação, pelas orações em meu favor, pela preocupação para que estivesse sempre andando pelo caminho correto.

Aos meus irmãos, Noelton, Narley e Neidson por todo amor e carinho. Aos meus tios, tias, primos e amigos que sempre estiveram presentes, ainda que à distância. Em especial Sidnéia Miranda que me ajudou bastante e Rosangela Sampaio por todos os conselhos que me deram e a Hellen, obrigada por tudo.

À professora Marilene Maia (carinhosamente Nena) que, com muita paciência e atenção, dedicou do seu valioso tempo para me orientar em cada passo deste trabalho. As professoras Monica Borges, Anna Karyna, Irenilza Oliveira, Rita Sacramento, Juliana Bastos e Elisângela Martins pela contribuição na minha vida acadêmica e por tanta influência na minha futura vida profissional. Quero agradecer a “Seu Railton” por todo carinho que tem por nós.

Aos meus colegas de classe enfrentamos muitas batalhas mais chegamos. E aos colegas de transporte ao quais enfrentamos muitos empecilhos, falta de transporte sem conta um ano com os buracos na estrada.

Quero agradecer a Juliana, Raimundo, Edna e a Josué pelas caronas nos dias que não tínhamos transporte.

Obrigada a todos que, mesmo não estando citados aqui, mas que tanto contribuíram para a conclusão desta etapa e estão no meu coração.

*"O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis."* **(José de Alencar)**

## **Resumo**

Este trabalho tem como objetivo analisar a importância do lúdico no ensino de Língua Inglesa, tendo como pano de fundo duas escolas públicas da cidade de Riachão do Jacuípe, Bahia, enfocando a influência do lúdico no que diz respeito à motivação e dinamismo, fatores que podem diminuir as dificuldades de aprendizagem da língua. A metodologia utilizada partiu de uma pesquisa bibliográfica seguindo para uma pesquisa etnográfica, verificando que é essencial compreender que a utilização de atividade lúdica como recurso pedagógico pode influenciar de maneira efetiva no processo de aquisição de conhecimento. O texto sugere também atividades que podem contribuir para um novo olhar sobre o ensino / aprendizagem da Língua estrangeira.

**Palavras-chave: Lúdico. Motivação. Dificuldades de Aprendizagem. Escola Pública.**

## **Abstract**

The purpose of this study is to analyze the importance of playfulness in English language teaching, based on two public schools in the city of Riachão do Jacuípe, Bahia, focusing on the influence of playfulness on motivation and dynamism, factors that can reduce learning difficulties. The methodology used was based on a bibliographical research followed for an ethnographic research, verifying that it is essential to understand that the use of these activities as a pedagogical resource can influence in an effective way for the process of knowledge acquisition. The text also suggests activities that may contribute to a new look at foreign language teaching / learning.

**Keywords: Playfulness. Motivation. Learning Difficulties. Public School.**

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>MOTIVAÇÃO ATRAVÉS DO LÚDICO</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES</b>	<b>12</b>
	2.1 Ludicidade e a Tecnologia	16
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>17</b>
	3.1 Tipo de pesquisa	17
	3.2 Local da pesquisa	19
	3.3 Participantes	19
	3.4 Construções dos dados	20
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS</b>	<b>21</b>
	4.1 Perguntas feitas aos professores	21
	4.2 Perguntas feitas aos alunos:	25
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>31</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>33</b>

## 1 MOTIVAÇÃO ATRAVÉS DO LÚDICO

Um professor criativo desenvolve estratégias para incentivar seus alunos a aprender um idioma, trazendo para sala de aula novidades que irão motivá-los, despertando o seu interesse e, aumentando as possibilidades de um bom resultado não apenas na aprendizagem, mas também na construção do aluno.

Usar o lúdico significa desenvolver a criatividade, conhecimentos, através de jogos, músicas e danças, entre outras atividades, com intuito de educar, ensinar se divertindo e criar interação entre os alunos. A ludicidade traz isso para os alunos, atividades que despertam o prazer de aprender, facilitando uma boa assimilação dos vocábulos, da escrita, na oralidade tendo assim, um progresso na aprendizagem na sala de aula.

A união entre ludicidade e tecnologia torna o aprendizado mais fácil de língua estrangeira, e se constitui uma contribuição importante neste processo nas aulas de língua Inglesa. Com isso, saber ensinar um idioma de uma forma que proporcione prazer e interesse aos alunos necessita que o professor tenha conhecimento da disciplina e criatividade na sua metodologia.

Com a tecnologia ficou mais fácil pesquisar na *internet* atividades que motivem o aluno a se interessar e aprender inglês, possibilitando a aquisição de novos vocábulos, do conhecimento da cultura da língua alvo, o desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade, interação, estruturas e conceitos relacionados à língua inglesa, usando, por exemplo, músicas, vídeos e jogos. Com aulas bem elaboradas, objetivos bem definidos, e uma dose de ludicidade as chances de aprendizagem aumentam. Pois apenas brincar com os alunos sem conteúdo ou sem planejar as atividades de maneira que elas estejam relacionadas com os objetivos propostos para aquela aula, esta possivelmente será vista como mero passatempo. Esta união entre ludicidade e tecnologia proporciona aulas mais atraentes, dinâmicas e os estudantes mais interessados. O professor pode criar ou estimular os alunos a inventar jogos que irão ajudá-los a aprender.

Trabalhar com o lúdico na sala de aula possibilita o enriquecimento no aprendizado do aluno, a socialização da turma, reforça os conteúdos já aprendidos, proporciona uma autoconfiança, a concentração do educando e sai da rotina antiga do ensino de Língua Estrangeira - LI, que só usava a gramática, pois só o uso da mesma é desestimulante para o aluno e leva a uma aula desgastada. Com isso

“professores e alunos de LI revelaram, através de uma pesquisa que as aulas são baseadas em exercícios gramaticais e a gramática aparece como o que eles menos gostam de fazer” (BASSO, 2006, p. 65). Esse tipo de metodologia de ensino citada é muito utilizado nas escolas.

Podem-se destacar como problemas para o aprendizado de LI, fatores como: timidez, medo de errar, falta de interesse por parte do aluno e do professor, metodologia indevida, o uso impróprio de material didático e eletrônico e fatores que foram apontados até mesmo nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Estrangeira:

Todas as propostas apontam para as circunstâncias difíceis em que se dá o ensino e aprendizagem de Língua Estrangeira: falta de materiais adequados, classes excessivamente numerosas, número reduzido de aulas por semana, tempo insuficiente dedicado à matéria no currículo e ausência de ações formativas contínuas junto ao corpo docente. (PCN, 1998, p.24)

Utilizar aulas lúdicas cria o desejo de aprender um novo idioma, quebra barreiras e ajuda no desenvolvimento e a participação dos estudantes. Para isso, os professores precisam estudar a eficiência das atividades que planejam e desenvolvê-las, de forma que o estudante perceba que não são apenas brincadeiras ou jogos, mas que é aprendizado e que está armazenando conhecimentos.

Como explorar a importância do lúdico nas escolas para que este não seja visto apenas como passatempo pelos estudantes?

Este trabalho tem como objetivo analisar a importância do lúdico no ensino de LI e propor uma reflexão para a adoção de uma prática pedagógica mais dinâmica e contextualizada, analisando como está sendo dada a importância do uso de atividades lúdicas e como isto está sendo utilizado para o ensino e aprendizado da língua inglesa. Com isso possa levar o professor a sair de uma postura fácil e monótona, protegida por uma acomodada metodologia, onde se trabalha somente com livros didáticos e a gramática, e partindo para um ensino da Língua Inglesa envolvendo o lúdico. Objetiva ainda verificar o interesse dos alunos e professores por estes tipos de atividades.

A escolha do tema justifica-se pela importância que o lúdico tem como facilitador na aprendizagem na sala de aula. Aprender uma língua estrangeira é

fundamental nos dias atuais, pois facilita conhecer outras culturas, conversar com estrangeiros via *internet*, para concursos públicos, bons empregos, entre outros fins.

Há uma necessidade de ter pelo menos uma base de uma língua estrangeira, e isso pode ser oferecido desde o ensino fundamental, em sala de aula. Por isso é necessário mostrar aos alunos o quanto é importante aprender a Língua Inglesa que é uma língua franca e como pode ser divertido e prazeroso aprender de forma lúdica.

## 2 O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES

De acordo com Silva (2011, p. 11), “o termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina *Ludos*, que pode significar: jogo, brinquedo”. O lúdico é muito importante para o desenvolvimento do aluno, pois é um facilitador do aprendizado. Quando envolvemos os jogos no ensino de uma disciplina, podemos obter bons resultados, pois os alunos se interessam e aprendem mais. A ludicidade promove brincadeiras, diversão, habilidade, integração e conhecimento.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Nesse aspecto, a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional eficaz, essencial para o aprendizado, e por isso vem sendo aproveitado como recurso pedagógico. Com isso, é essencial que os educadores insiram atividades lúdicas em sala de aula que consistam na capacidade de provocar pensamentos críticos e criativos para enfrentar e superar desafios. Desta maneira, existe uma ligação entre o lúdico e a educação, pois não só favorece o ensino de conteúdos da unidade, mas também o desenvolvimento do aluno no contexto de coletividade, motivação do aluno e a motivação do educador.

Embora os PCN orientem ou mesmo sugiram a didática para o ensino de língua estrangeira nas escolas públicas para desenvolver as habilidades de leitura, escrita, produção e compreensão oral, o que se observa na maioria das vezes é o foco apenas na escrita, mais voltada à gramática. Há necessidade de mudanças no ensino da língua inglesa para que as metodologias não fiquem somente no papel, mas possam ser aplicadas na prática e não somente com o tradicional uso de gramática, mas também com os vocabulários, a produção oral e escrita no contexto cultural, possibilitando ao aluno um maior contato com a língua inglesa. O professor deve procurar diferenciar as formas didáticas a fim de evitar a monotonia e também para que os alunos sintam o desejo de aprender e interagir. Da mesma forma, é necessário analisar as características de cada grupo e dos alunos individualmente, pois há estudantes que não se sentem confortáveis quando participam de jogos, já outros se sentem inibidos quando necessitam se expor frente aos colegas para falar uma palavra ou dramatizar um texto por exemplo. Portanto, é importante conhecer os alunos e sua personalidade antes de escolher uma atividade lúdica, pois dependendo da forma do jogo e do conhecimento dos aprendizes o resultado pode não ser o desejado.

É possível encontrar no mercado, ou mesmo na Internet, inúmeros materiais sobre jogos, mas a preocupação central da maioria destes materiais está em fornecer atividades de jogos, algumas prontas para serem fotocopiadas, que podem ser diretamente aplicadas pelo professor na sala de aula de LE ou L2. Apesar de fornecer algumas idéias interessantes de jogos que podem ser adaptados pelo professor ao seu contexto de trabalho, esses materiais, em geral, não levam à reflexão sobre o papel do jogo na constituição da linguagem (SZUNDY, 2001, p. 13).

O professor também necessita um pouco mais de reflexão ao propor novas estratégias de ensino em sala de aula, pois é preciso se certificar se todo o material está disponível de forma correta e de fácil acesso para o estudante a fim de alcançar a maior parte da turma e organizar a explicação dos procedimentos a serem executados de forma clara, objetiva que desperte o interesse do aluno. É bem importante que sejam encaixadas atividades com contexto social, educacional e espaço físico. O professor pode fazer com que os estudantes se mobilizem para esse conhecimento, através de vários tipos de atividades, como perguntas resposta, bingos, múltipla escolha, caça-palavras, quebra-cabeças, mímicas, games, *quiz*<sup>1</sup>, dramatizações e histórias em quadrinhos, sempre proporcionando o pensamento criativo e crítico. É preciso, também, introduzir atividades de acordo com a faixa etária e o processo de aprendizagem do estudante, para que sejam apropriadas a cada série/ano.

Com isto, o professor pode trabalhar as atividades individualmente ou em grupo, variando suas metas. É necessário perceber que estratégias ele deve utilizar para que os alunos possam aprender. A música, por exemplo, pode despertar nos indivíduos muitos sentimentos. No caso das aulas de LI, a música tem o benefício de ser um importante artifício cultural e conseqüentemente uma boa oportunidade para estabelecer um paralelo entre cultura e ensino. Com essa ferramenta pode se trabalhar com a audição, com vocabulário, tradução, utilizando atividades que façam os alunos ouvir e praticar preenchimento de lacunas da letra de uma música. De acordo com Lira:

O ato do uso da música torna-se uma fonte para transformar a aprendizagem que vira um processo extremamente prazeroso para ambas as partes: professor e seu aluno. Então a música é uma ferramenta que tem a potencialidade de criar uma aula distinta contendo uma capacidade de uma didática pedagógica mais atraente dentro do cotidiano escolar. (LIRA, 2009, p. 4).

Os jogos em sala de aula podem levar o aluno a desenvolver o relacionamento com os demais, a auto-confiança, a criatividade, a concentração, a descoberta de novas habilidades, o respeito ao outro, sem contar o reforço dos

---

<sup>1</sup> Quiz é o nome de um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre determinado assunto.

conteúdos. Um bom planejamento, domínio e eficiência do professor são fundamentais para que os aprendizes Desenvolvam e participem das atividades propostas. Segundo Nunes:

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, On-Line)

Desse modo, uma atividade lúdica não pode ser aplicada sem que traga um crescimento educativo. É importante que haja um bom senso e informação do professor em conhecer a seriedade e a importância das atividades lúdicas na sala de aula.

Não é difícil encontrar material para trabalhar ludicidade nas aulas de LI. Muitas páginas na Internet disponibilizam atividades que podem ser utilizadas em sala de aula. O *site* Teflgames.com, por exemplo, traz atividades de jogo da memória, quizzes, mímicas, que podem ser adaptados para as aulas. Os caça-palavras também podem ser facilmente encontradas em diferentes níveis e vocabulários. Em material impresso, o livro “Cem aulas sem tédio”, das autoras Vanessa Amorim e Vivian Magalhães, por exemplo, traz para o professor de língua estrangeira, sugestões práticas com divertidas dinâmicas, onde cada capítulo traz uma sugestão de como trabalhar o lúdico na sala de aula.

A motivação do professor e dos alunos é muito importante para o desenvolvimento das atividades lúdicas. Segundo Freire (1987), “Ninguém motiva ninguém. Ninguém se motiva sozinho. Os homens se motivam em comunhão mediados pela realidade”. Os alunos sinalizam que o educador tem um papel importante ao mobilizá-los para as atividades, motivando e ajudando no que for preciso. O professor deve provocar a reflexão e o debate dentro e fora da sala de aula, criando, sempre que possível, situações em que haja a interação.

## 2.1 Ludicidade e a Tecnologia

A utilização das novas Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs, pode contribuir em muitos fatores para o ensino-aprendizagem da LI, pois permite que o professor possa dinamizar suas aulas. Apesar de haver tanta evolução nesses aspectos tecnológicos, infelizmente muitas escolas ainda não estão preparadas no sentido de oferecer para os professores e alunos internet, *Datashow*, computadores e outros materiais necessários para o professor, ou quando há não são acessíveis ou não são de boa qualidade. Quando o professor trabalha com vídeos, ele explora a capacidade do aluno para desenvolver habilidades como ouvir, entender o que o vídeo transmite, memorizar o vocabulário, através das imagens oferecidas. A sugestão desses recursos está também mencionada nos PCN:

Havendo, na escola, acesso a revistas, jornais, livros, TV, vídeo, gravador, computador etc., típicos do mundo fora da sala de aula, tais recursos podem ser usados na elaboração de tarefas pedagógicas, para deixar claro para o aluno a vinculação do que se faz em sala de aula com o mundo exterior (as pessoas estão no seu dia-a-dia envolvidas na construção social do significado; as possibilidades que existem fora da sala de aula de se continuar a aprender Língua Estrangeira. (PCN, 1998. P. 87).

A evolução do ensino de línguas no Brasil percorreu muitos caminhos e passou por muitos métodos, técnicas e abordagens. Dentre este aparece *Grammar translation method*, *audio lingual method* *the direct method* até a chegada da Abordagem comunicativa, que similarmente trouxe varias das características dos anteriores métodos. Abordagem comunicativa nasceu como reação ao estruturalismo, ou seja, aulas baseadas em estruturas gramaticais e behaviorismo nas aulas baseadas em comportamento reacional.

A abordagem comunicativa ajuda na aprendizagem do aluno, não só em termos de conteúdo como nas técnicas empregadas nas aulas, pois ela defende um aprendizado mais centrado, onde o professor vai exercer um papel de encorajar seus educandos com técnicas que tenham uma troca de conhecimentos entre alunos, motivando-os para que eles procurem aprender de forma mais dinâmica. O uso da abordagem comunicativa tem como foco a definição do significado e na influência do uso da língua estrangeira, pois traz atividades relevantes para um

aprendizado voltado para interação dos alunos, fazendo com que eles se comuniquem uns com os outros de forma motivadora.

### **3 METODOLOGIA**

Partindo do lugar de licencianda em língua Inglesa, e bolsista de iniciação à docência, na Universidade do Estado da Bahia – UNEB – Campus XIV, passei a interessar-me por essa questão ao fazer intervenções através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID.

Destarte, surgiram questões que passaram a me inquietar: Como era possível utilizar o lúdico em salas tão lotadas? E seria possível dinamizar as quatro habilidades nessas turmas? Houve relato de uma docente da área que seria impossível executar esses tipos de atividades com turmas imensas, porém com a participação no PIBID, em um universo totalmente diferente do já observados, diagnostiquei que é possível empregar o lúdico e dinamizar as habilidades mesmo em turmas grandes.

De acordo com Yin (2001, p.131), metodologia é “o conjunto de etapas e processos a serem vencidos ordenadamente na investigação dos fatos ou na procura da verdade”. E estas etapas são descritas a seguir.

#### **3.1 Tipos de Pesquisa**

O presente trabalho partiu de uma pesquisa bibliográfica. Conforme Cervo (1983, p.55), a pesquisa bibliográfica “busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado existentes sobre um determinado assunto, tema ou problema”. As buscas podem ser realizadas em livros impressos ou digitais, revistas, jornais, artigos, ou seja, materiais já existentes. Citando Rampazzo, “qualquer espécie de pesquisa, em qualquer área, supõe e exige uma pesquisa bibliográfica prévia, quer para levantamento da situação da questão, quer para fundamentação teórica, ou ainda pra justificar os limites e contribuições da própria pesquisa” (2005, p. 53).

Em seguida partiu para uma pesquisa etnográfica, que segundo Severino (2007, p. 119), “trata-se de um mergulho no microssocial, olhado com lentes de aumento. Aplica métodos e técnicas compatíveis com a abordagem qualitativa” que conduzirão ao estudo teórico e prático, com intuito de, neste trabalho, verificar melhoria do aprendizado da língua através do lúdico.

Os objetivos da pesquisa etnográfica, segundo Lüdke (1986), são:

- interpretar, perceber o que ocorre no objeto pesquisado, isto é, de forma apropriada para que quem tenha acesso à pesquisa se sinta um membro;
- ilustrar as perspectivas dos participantes, isto é, sua maneira de ver o mundo e as suas próprias ações;
- conhecer a realidade educacional no trabalho de construção teórica;
- transcender o nível micro, acompanhando os diversos “fios” que o vincula às estruturas macrossociais (apud AOYAMA,).

Ainda sobre este tipo de pesquisa. Ludke e André salientam que “(...) a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que sendo investigada, via de regra, através do trabalho intenso de campo”. (LUDKE, 1986, p. 11). E esta escolha de pesquisa se dá, pois.

Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados ou produto. O interesse desses investigadores está em verificar como determinado fenômeno se manifesta nas atividades, procedimentos e interações diárias. (GODOY, 1995. P. 63).

Para melhor entendimento, O Instituto PHD, órgão que atua com pesquisas para empresas, pessoas e entidades públicas, mídias, etc., explica que a pesquisa qualitativa “está mais relacionada no levantamento de dados sobre as motivações de um grupo, em compreender e interpretar determinados comportamentos, a opinião e as expectativas dos indivíduos de uma população”.

A partir dos objetivos da pesquisa e de sua natureza qualitativa foram determinados os instrumentos que seriam utilizados para a construção dos dados. Em sua primeira fase, foi realizada observação em sala de aula. De acordo com Nunan (1989, p.76), “...sala de aula é onde a ação está” justificando o motivo pelo qual o pesquisador deve despender parte do seu tempo nesse espaço. Destaca-se

que as observações dessas aulas se deram de em caráter não participativo, uma vez que tinha a finalidade de somente observar os fatos, sem interferir.

Após essa etapa, foram aplicados questionários para professores e alunos.

### 3.2 Local da Pesquisa

O ambiente para o desenvolvimento dessa pesquisa foram duas (2) escolas, uma (1) municipal e uma (1) estadual em Riachão do Jacuípe, onde foram distribuídos questionários e foram feitas observações das aulas.

A primeira é a Escola Municipal Nossa Senhora da Conceição, fundada em 1970, situada no centro da cidade, na Praça Landulfo Alves S/N, onde acolhe uma média de 1.000 alunos divididos nos três turnos, oferecendo a Educação Básica e Educação de Jovens e Adultos. A segunda é a Escola Estadual Maria Dagmar Miranda, atuando desde 1933, localizada na Praça Teodomiro Rodrigues Mascarenhas – SN, com 741 alunos divididos nos três turnos, oferecendo também a Educação Básica e Educação de Jovens e Adultos.

### 3.3 Participantes

Os participantes da pesquisa foram três (3) professores da disciplina de Língua Inglesa, atuantes nas duas (2) escolas já mencionadas. A proposta de trabalho foi realizada também com quinze (15) alunos, sendo dez (10) alunos da escola municipal e cinco (5) da estadual.

As observações foram feitas em três aulas, duas turma 7º ano do Ensino Fundamental da escola municipal e uma no 2º ano do ensino médio da escola estadual. Tendo como objetivo comparar dados do questionário com as ações utilizadas pelos professores.

### 3.4 Construções dos dados

A coleta de dados foi feita através de um questionário, contendo dez (10) perguntas sobre o interesse pelas aulas lúdicas e o interesse dos discentes e docentes com a ludicidade, questionando sobre como o lúdico ajuda no processo de aprendizagem. Segundo CHHIZZOTTI:

O questionário consiste em um conjunto de questões sistemáticas e sequencialmente dispostas em itens que constitui o tema da pesquisa, com o objetivo de suscitar dos informantes respostas por escrito sobre o assunto que os informamos saibam opinar ou informar. É uma interlocução planejada. (CHHIZZOTTI 1991, p. 55)

Com isso, as perguntas tiveram como foco principal analisar o uso do lúdico no ensino e aprendizagem da língua inglesa. Para Marconi e Lakatos (2005, p. 203) "questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito sem a presença do entrevistador". Ainda em relação ao questionário, Gil salienta que este instrumento:

É uma técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado. (GIL 2008, p. 121)

O questionário foi aplicado primeiro aos professores e estavam relacionadas desde a sua formação até a sua prática pedagógica focando a utilização do lúdico na sua aula.

Depois foi a vez do questionário para os alunos, visando obter respostas sobre o que eles acham sobre o uso do lúdico e qual a importância nas aulas de língua inglesa.

## 4 ANÁLISE DE DADOS

A análise de dados partiu do conteúdo adquirido através dos questionários aplicados. Os dados coletados foram estudados, avaliados e interpretados, sendo comparados com as observações feitas em sala e agora são apresentados.

O questionário foi aplicado primeiramente com os professores, sendo 2 (dois) da Escola Municipal Nossa Senhora da Conceição e 1 (um) da Escola Estadual Maria Dagmar de Miranda, ambas situadas na cidade de Riachão do Jacuípe, Bahia, e depois com os alunos. Este questionário foi elaborado de acordo com o objetivo deste trabalho, adotando como base leituras de outros questionários que analisaram o uso de atividades lúdicas. Foi utilizada ainda, nesta pesquisa, a observação das aulas. De acordo com Nunan (1989, p.76), "[...] sala de aula é onde a ação está" justificando o motivo pelo qual o pesquisador deve despender parte do seu tempo nesse espaço. Em seguida, foram aplicados com quinze alunos das escolas acima citadas.

As observações foram feitas em três turmas, duas do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Nossa Senhora da Conceição e uma no 2º ano do ensino médio da Escola Estadual Maria Dagmar de Miranda, tendo como objetivo comparar dados do questionário com as ações utilizadas dos professores. Destaca-se que as observações dessas aulas se deram de caráter não participativo, uma vez que tinha a finalidade de somente observar os fatos, sem interferir.

### 4.1 Perguntas feitas aos professores

Para esta análise não identificaremos os participantes usando seus nomes, preferindo identificá-los por letras PA, PB e PC.

Primeiramente foram feitas perguntas sobre a formação do professor: O professor A é licenciado em Língua Inglesa, B e C são licenciados em Letras Vernáculas com habilidade em Língua Inglesa, o que demonstra conhecimentos específicos da disciplina, facilitando sua prática. Pode-se perceber também que são professores que exercem a profissão por mais de dez anos, com isso se analisa que são profissionais que já tem certa experiência na arte de ensinar.

A segunda pergunta foi: *No seu ponto de vista, porque o lúdico é importante na vida das pessoas?* Para passar o tempo, Para se divertir, Para aprender ou Para se relacionar.

Todos os professores responderam que o lúdico é importante para aprender e se relacionar.

Diante dessa resposta, verificou-se que os docentes pesquisados avaliam de forma quase idêntica a importância do lúdico na vida das pessoas, para aprendizagem e para um relacionamento com o outro.

Isso pode ser verificado nas observações feitas em sala, os alunos interagiram melhor nas atividades, o relacionamento com o professor se tornou mais próximo e as respostas à atividade propostas ficaram mais evidenciadas.

A próxima Pergunta: *De que maneira o lúdico ajuda no desenvolvimento do ser humano?*

*PA respondeu: Na área da inteligência, socialização, aprendizagem específica de conteúdos e comunicação.*

*PB: Na área da inteligência, afetividade, socialização, da comunicação moral (valores) e na aprendizagem específica de conteúdo.*

*PC: Na área da inteligência, da afetividade, socialização e na aprendizagem específica de conteúdos.*

De acordo da importância dada à tarefa de desenvolver o lúdico na formação comportamental do ser humano, as opiniões dos educadores participantes dessa pesquisa variam entre área da inteligência, socialização, aprendizagem específica de conteúdos e comunicação. É importante observar como todas as áreas tiveram bastante reconhecimento na opinião dos professores, o que demonstra um acréscimo do lúdico na cultura educativa, já que foi considerado pelo participante como uma grande importância no desenvolvimento.

Essa próxima pergunta se refere a prática do professor em sala de aula: *O professor deve utilizar o conteúdo lúdico em suas aulas? Por quê?*

*PA: sem dúvidas. Quando trabalhamos o lúdico nas aulas permite ao aluno aprender de maneira prazerosa e tendo o contato direto com o idioma.*

*PB: Sim, o professor deve criar situações que levem o aluno a se interessar e a melhorar o aprendizado em sala de aula.*

*PC: É importante, porém há uma certa dificuldade para aplicar essas aulas, salas super lotadas e falta de datashow ou aparelho de som não ajudar a aplicação de uma aula lúdica.*

Todos os professores responderam que sim, que o professor deve utilizar o lúdico na sala de aula. O professor deve utilizar o lúdico por ser uma forma leve e dinâmica para abordar os conteúdos, facilita a interação entre os alunos dentre outras vantagens. Porém para PA é muito raro utilizar o lúdico nas suas aulas, por causa da falta de recursos e até mesmos da quantidade de alunos. A falta de recurso citada é dada pela ausência de materiais adequados para o desenvolvimento das atividades, como a falta de *Datashow*, aparelhos de som para que possa utilizar músicas, vídeos e etc. Para suprir essas dificuldades é preciso utilizar algumas estratégias de motivação, como pesquisas dirigidas, motivar os alunos a criar jogos, pode-se também levar embalagens de produtos em inglês que consumimos no nosso dia a dia.

Nas observações feitas os professores reconheceram os benefícios do lúdico para os alunos. Entretanto, se o lúdico tivesse mais espaço na sala de aula, haveria uma probabilidade de não ter tantos problemas com a indisciplina nas aulas e levaria o aluno a ter um prazer de estar assistindo e tendo um bom aproveitamento das aulas.

A pergunta seguinte é relacionada à prática das atividades lúdicas. *Como o lúdico pode ser aplicado dentro da escola como uma proposta pedagógica e educativa?*

*Professor A: Através de oficinas, envolvendo o aluno na elaboração dos jogos para que eles possam aprender enquanto produz.*

*Professor B: Com música, eventos na escola que envolva a língua inglesa, raramente isso acontece, buscando atividades que envolva o cotidiano do aluno e oficinas.*

*Professor C: Por meio de atividade que ajude a desenvolver o interesse do aluno para a aprendizagem do inglês.*

É um resultado que evidencia a diversidade de atividades que pode ser elaborada e utilizada em sala de aula abrindo um leque para novas as possibilidades e transformar uma aula básica em uma atividade mais interessante com poucos recursos e baixo custo como o jogo de memória ou até mesmo utilizando os recursos tecnológicos que os próprios alunos possuem.

Embora todo docente tenha passado por um processo de formação parecidas algumas divergem de outras por isso a próxima pergunta está relacionada a esse processo. *No seu processo de formação docente como foi abordada a temática ludicidade?*

*PA: Através de teóricos que defendem a temática e podendo por em prática nos períodos do estágio e minicursos oferecidos para docentes.*

*PB: Foi abordado de uma forma que incentiva o ensino-aprendizagem. Porém quando chegamos à escola, muitas vezes acabamos focando nos métodos tradicionais e seguindo o ritmo já encontrado na escola.*

*PC: Creio que essa temática não foi muito desenvolvida. Na teoria é fácil de passar, mas na prática a realidade é outra. Sempre foi falado de empecilhos no uso da tecnologia, por exemplo, nas escolas e quando vamos para o plano B, voltamos à prática arcaica.*

Na Universidade aprendemos muitas formas de ensino, porém quando chegamos ao ambiente escolar encontramos várias barreiras, desde as salas lotadas ao ritmo da escola. Muitas ainda pregam o uso exclusivo do livro didático e da gramática muitas vezes por falta de recursos tecnológicos ou mesmos didáticos que frustra a vontade do professor de usar novas metodologias.

É importante ter um olhar reflexivo sobre a disciplina que ensinamos, já que aluno não tem contato com o idioma de uma forma mais didática.

Sendo um profissional consciente das metodologias aplicadas em sala de aula à próxima pergunta busca certificar a relação teoria aprendida na formação e a prática na sala de aula. O questionamento foi: *Você usa o lúdico como conteúdo em sua aula?*

*Sim. Quais? Não.*

*PA: Sim. Jogos confeccionados por alunos, competições como gincanas, por exemplo, o qual possibilita a socialização do que produzimos.*

*PB: Sim, Eu sempre pesquiso atividades como músicas, textos, atividades e jogos na internet. Tento ensinar usando desses artifícios. Sempre começava as aulas com warm up.*

*PC: Às vezes, quanto eu utilizo, são atividades com imagens, músicas, textos relacionados aos conteúdos trabalhados. Busco sempre meios que estimulem o interesse dos alunos pela disciplina, apesar de que, às vezes, nem isso chama a atenção deles.*

Os três professores, embora com frequências diferentes, utilizam essas atividades lúdicas, explorando tanto o lado físico quanto o emocional e social, desenvolvendo as quatro habilidades propostas para o ensino e aprendizado de língua inglesa, ler, escrever, ouvir e fala.

Com tudo há um lado positivo e negativo na próxima pergunta toca esse dois polos: *Quais as vantagens e desvantagens de trabalhar o conteúdo lúdico em sua aula?*

*PA: As vantagens são os contatos direto com materiais produzidos pelo próprio aluno. Desvantagens é a falta de apoio oferecido pela escola, pela falta até mesmo de material adequado.*

*PB: Uma vantagem é que o lúdico auxilia na associação de ideias. Os alunos às vezes têm dificuldades para lembrar os conteúdos e acabam memorizando através de atividades lúdicas, além de que ajuda os alunos a refletirem. Desvantagem é a falta de materiais adequados oferecidos pela escola, datashow quebrado e o que tem é bem disputado, não tem um som de qualidade que possa utilizar músicas.*

*PC: As atividades lúdicas é que ela permite lidar com situações autênticas, pois ajuda na simulação das situações reais do cotidiano e isso é uma vantagem. A desvantagem são salas super lotadas, alunos desinteressados, desmotivado e até mesmo nós professores sem motivação.*

Percebemos com essas respostas que há uma unanimidade com as desvantagens, porém problemas relacionados com a estrutura da escola e desinteresse de aluno/professores (não necessariamente relacionadas com atividades lúdicas desenvolvidas) contribuem para a não realização de algumas ou total atividades lúdicas no ambiente escolar.

#### 4.2 Perguntas feitas aos alunos

Nesta parte será apresentada a análise das perguntas feitas aos alunos e as referentes respostas. Este questionário teve como objetivo de investigar qual a importância que os alunos dão ao uso e qual a aceitação as atividades lúdicas no ensino de língua inglesa. Em relação à primeira pergunta foi abordado o interesse pelo idioma: *Você gosta de estudar inglês?*

Todos responderam que sim. Embora houvesse unanimidade nas respostas obtidas para essa pergunta, alguns alunos não se mostraram totalmente motivados

pela disciplina o que é normal em qualquer área e nível escolar. Muitos fatores influenciam a não aceitação dessas atividades como a falta de interesse, a desmotivação e a falta de recursos para a aplicação das mesmas.

O inglês está presente em todos os setores das nossas vidas, em todos os lugares, principalmente com a utilização de novas tecnologias. Cada um tem uma posição em relação ao aprendizado de língua inglesa no cotidiano. Por isso a próxima pergunta remete a essa posição: *Em sua opinião, qual a importância de se aprender inglês? Encontrar um bom emprego, fazer novos amigos, ter prestígio social, conhecer uma nova cultura e outros.*

Foi observado que conhecer uma nova cultura é o grande desejo na maioria dos alunos. Os meios de comunicação vêm contribuindo para disseminação de outras culturas causando uma curiosidade entre os aprendizes. A vida profissional também exige cada vez mais o domínio de uma língua estrangeira, fazendo com que está fosse a segunda opção revelada.

A forma com que as aulas são ministradas impacta significativamente na aprendizagem de qualquer disciplina, principalmente numa língua estrangeira. Metodologia e recursos variados ajudam nesses processos, por isso perguntamos: *Qual desses recursos você acredita que mais facilite seu aprendizado nas aulas de língua inglesa? Atividades com música, atividades com vídeo, cruzadinhas, a presença de um professor divertido e outros:*

Igualmente como a anterior, Eles poderiam selecionar mais de uma opção. A resposta dominante foi entre a presença de um professor divertido e atividades com músicas. Quase 60% daqueles que escolheram um professor divertido também escolheram atividades com músicas. Com isso, mostra o papel e a importância que o professor tem na motivação e no aprendizado dos alunos. Cerca de 40% dos alunos desejariam que tivesse mais atividade com músicas e vídeos. A maior dificuldade de o professor exercer essas atividades é a falta de material eletrônico nas escolas.

A falta de interesse de alguns alunos em aprender um novo idioma gera o pouco rendimento e desmotivação nas aulas. Buscando descobrir de onde parte essa deficiência ou mesmo que fator estimula a participação e aprendizado, a pergunta seguinte foi: *O que lhe leva a querer participar das aulas e realizar as atividades propostas pelos professores? As notas, o aprendizado, agradar a professor(a), Outro:*

Para essa pergunta a maioria das respostas teve o aprendizado como fator prioritário para participação nas aulas. Apenas um participante escolheu que seria por causa das notas. Com isso percebe-se que, embora as dificuldades que eles enfrentam no decorrer do processo, o que os estimula ainda é aquilo que consideramos ser essencial e o objetivo de qualquer escola que é o aprendizado. Cada indivíduo tem seu interesse ou motivação para aprender algo ou desenvolver uma habilidade. Isto não é diferente com a Língua Inglesa. Numa forma de conhecer essa motivação, foi pedido aos alunos: *Enumere as afirmações a seguir de 1 a 4, sendo que 1 representa a resposta que mais tem relação com sua opinião e 4 aquelas que menos se assemelha a ela. Caso haja alguma afirmação que apresente o mesmo grau de importância, marque o mesmo número nos parênteses: Eu quero aprender inglês por que:*

- ( ) *acredito que um dia isso será útil para encontrar um bom emprego;*
- ( ) *acredito que facilitará meu entendimento acerca do dia a dia e da cultura das populações que falam inglês;*
- ( ) *estarei apto a conhecer e conversar com os mais variados tipos de pessoas;*
- ( ) *o conhecimento de duas línguas me auxiliará a ser uma pessoa mais culta.*

Os alunos mostraram grande interesse pelo aprendizado da língua visando uma melhora na vida profissional. Isto se justifica pelo grande apelo do mercado em investir em aprendizado de línguas, tendo o domínio de pelo menos uma delas como um requisito em todos os campos. Já a possibilidade de conhecer e conversar com outras pessoas teve o menor interesse. Isto porque, segundo eles, embora seja interessante, há aplicativos na internet que facilitam esta atividade sem necessariamente precisar dominar a língua, como um tradutor, por exemplo.

Cada um tem consciência de seu rendimento nas aulas de Língua Inglesa, e como uma reflexão a próxima pergunta foi: *Você possui um bom aproveitamento das aulas de inglês? Sim ou Não. Esta pergunta estaria atrelada já a próxima que tenta descobrir os motivos no caso da resposta ser negativa.*

A maior parte dos alunos respondeu que sim, que tinham um bom aproveitamento nas aulas. Porém, aqueles que responderam não ter um bom aproveitamento atribuíram essa deficiência a “algum fator externo como a falta de

esforço do professor em passar o conteúdo ou falta de tempo para fazer as tarefas”. Adicionando às observações feitas, outro motivo para este déficit se dá pela superlotação das salas de aula, que acaba dificultando o trabalho do professor e o aprendizado do aluno. Outro fator percebido foi a metodologia tradicional que alguns professores utilizam, não estimulando a participação dos alunos nas atividades. A falta de motivação dos alunos acaba por criar uma condição inferiorizada<sup>2</sup> (condição esta aceita pacificamente pelos próprios alunos) e que os leva a ficar sem perspectiva de futuro melhor ou mesmo descrença na mudança social através dos estudos.

A última pergunta sugeria aos alunos a descreverem uma aula que os agradaria a participar e que poderia motivar a busca de seu aprendizado da Língua Inglesa:

Todos os alunos descreveram aulas com atividades lúdicas, como músicas, brincadeiras, com mais participação dos alunos com atividades orais, aulas mais dinâmicas, com vídeos ou outros recursos tecnológicos. Isto levaria a uma quebra das tradicionais aulas. Uma sugestão também foi atitude mais brincalhona e divertida do professor. Segundo eles, esta mudança geraria mais controle de disciplina e melhores rendimentos. Estas mesmas sugestões puderam ser observadas nos comentários feitos pelos alunos no período de observação. A motivação do professor, segundo os alunos, também influencia diretamente o desenvolvimento da aula e a participação dos alunos.

---

<sup>2</sup> “Condição inferiorizada” quando o aluno ainda acredita que aprender a língua inglesa é para pessoas de uma classe social com mais poder socioeconômico.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi pesquisar sobre a utilização do lúdico pelos professores de três escolas de Riachão do Jacuípe e examinar se e como vem sendo utilizada essa ferramenta. Por meio da aplicação dos questionários percebeu-se que, embora atividades que estimulem e dinamizem o processo de ensino / aprendizagem nas aulas de Língua Inglesa façam parte desse universo metodológico, as críticas ainda acontecem. Ora por parte dos professores que estes alegam falta de recursos das escolas, apesar de acreditarem na importância do uso do lúdico como facilitador deste processo, ora por parte dos alunos que sentem a necessidade de uma reforma nas práticas docentes.

Os docentes, de modo geral, ressaltam que a escola não está preparada para dar suporte necessário com materiais tecnológicos para a realização dessas aulas lúdicas. Mas vale reassaltar que a atividade lúdica está também atrelada a atitude de cada professor e não somente nos materiais em si. O material de trabalho e como ele é utilizado nem sempre requer uma tecnologia, mas uma forma diferente de apresentar o conteúdo. E não apenas o lado cognitivo é trabalhado, eles desenvolvem também o social, afetivo, a percepção do seu papel na sociedade.

Quando o aluno interage nas atividades lúdicas, ele transforma sua formação por meio de suas atuações, proporcionando um aprendizado inspirador e prazeroso. Dessa forma, o indivíduo permanecerá fazendo uso da sua capacidade, motivação, descoberta e concentração. A motivação é algo que nos dá impulso, que nos leva a buscar sempre mais, levando a um melhor desempenho e o indivíduo se desenvolve bem mais rápidos suas ações.

É preciso levar em conta, também, o papel da motivação do professor para contagiar seus alunos, para provocar neles o desejo do conhecimento. A busca por atividades que facilitem a aprendizado é importante em qualquer área e em relação à LI se torna ainda mais eficiente. Vale salientar também que o inglês está presente no nosso dia a dia e em todos os lugares: na TV, nas embalagens de produtos, na internet, em aplicativos de celular, em jogos, nas ruas, mas para alguns alunos o ambiente escolar é a única oportunidade de contato com a língua, no que se refere à formação.

O mercado de trabalho exige cada vez mais, a procura por profissionais que dominem mais de um idioma, e por que não ensinar e aprender inglês na escola já

que muitos não tem acesso à uma formação específica em cursos de idiomas? Por que não levamos esse leque de possibilidades do cotidiano para dentro da sala de aula, fazendo com que os alunos percebam que a LI não está fora da nossa realidade?

Enfim, tudo que foi discutido e verificado neste trabalho nos leva a confirmar que o lúdico é muito importante para motivar o estudante, para levar conhecimento e o interesse dele pelo aprendizado do inglês, além de outros benefícios também citados. Cabe àqueles que trabalham na educação promover estes recursos, tentar diminuir as barreiras linguísticas e culturais que cercam nosso sistema educacional e promover o desenvolvimento do aluno enquanto cidadão.

## REFERÊNCIAS

- AMORIM, Vanessa & Magalhães, Vivian. **Cem Aulas Sem Tédio**: Sugestões práticas, dinâmicas e divertidas para o professor de língua estrangeira. 9<sup>o</sup> ed. Santa Cruz do Sul. Editora IPR. 2010.
- BASSO, Edcleia A. Quando a crença faz a diferença. In: BARCELOS, Ana Maria Ferreira & ABRAHÃO, Maria Helena Ferreira. (orgs). (2006). **Crenças e ensino de línguas: foco no professor, no aluno e na formação de professores**. Campinas: Pontes. p. 65-85.
- CERVO, Amado Luis; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.
- CHHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciência humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 1991.
- ESL GAMES, **Quizzes and Classroom ESL Activities**. Disponível em <<http://www.teflgames.com/games.html>>. Acesso em 20 Maio de 2017.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**, 6<sup>a</sup> ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Pedagogia do oprimido**, 17<sup>o</sup>. Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra 1987.
- Gil, António Carlos (2008) **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6<sup>a</sup> Ed. Editora Atlas S.A. São Paulo. Brasil.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.
- LIRA, Bruna Maria Paz De. **Aprendizagem Da Língua Inglesa Através Da Música**. (2009). Disponível on-line em: <<https://books.google.de/books>>. Acesso em 13-05-2016.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005, p. 203.
- NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. (2004) Disponível on-line em: <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso em 10-10-2015.
- Parâmetros Curriculares Nacionais**. Terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental. Brasília, 1998, p. 24
- RAMPAZZO, Lino. Metodologia Científica. 3<sup>a</sup> edição. São Paulo: Edições Loyola. 2005. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?isbn=8515024985>> Acesso em 10 fev 2017.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Alessandra Gaspar da. **Concepção de lúdico dos professores da educação física infantil** (Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Estudos do Movimento Humano) - Universidade Estadual de Londrina, 2011.

SIQUEIRA, A. D. S; ANJOS, F. A. **Ensino de inglês como língua franca na escola pública: por uma crença no seu (bom) funcionamento**. Muitas Vozes, Ponta Grossa, v.1, n.1, p. 127- 149 2012.

SZUNDY, P. T. C. (2001). **Os jogos no ensino-aprendizagem de LE para crianças: a construção do conhecimento através de jogos de linguagem**. Dissertação de Mestrado, PUC/SP.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

YIN, R. K. Estudo de Caso: **planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

## ANEXOS

### QUESTIONÁRIO PARA OS PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ESCOLA

#### IDENTIFICAÇÃO

Escola onde leciona: \_\_\_\_\_

Qual a sua formação?  
\_\_\_\_\_

Há quanto tempo leciona?  
\_\_\_\_\_

Nível de Ensino onde atua:

- Fundamental 1
- Fundamental 2
- Ensino Médio

1. No seu ponto de vista, porque o lúdico é importante na vida das pessoas? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas)

- Para passar o tempo
- Para se divertir
- Para aprender
- Para se relacionar

2. De que maneira o lúdico ajuda no desenvolvimento do ser humano? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas)

- Na área da inteligência (cognitiva)
- Na área da afetividade
- Na área da socialização
- Na área físico-motora
- Na área da comunicação (linguística)
- Na área moral (valores)

3. O professor deve utilizar o conteúdo lúdico em suas aulas? Por quê?

---

---

4. Como o lúdico pode ser aplicado dentro da escola como uma proposta pedagógica e educativa?

---

---

5. No seu processo de formação docente como foi abordada a temática ludicidade?

---

---

---

---

6. Você usa o lúdico como conteúdo em sua aula?

(    ) Sim. Quais?

(    ) Não.

---

---

7. Quais as vantagens e desvantagens de trabalhar o conteúdo lúdico em sua aula?

---

---

---

## QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS

Escola: \_\_\_\_\_

1 Você gosta de estudar inglês?

( ) sim

( ) não

2- Em sua opinião, qual a importância de se aprender inglês?

( ) encontrar um bom emprego

( ) fazer novos amigos

( ) ter prestígio social

( ) conhecer uma nova cultura

( ) Outros: \_\_\_\_\_

3- Qual desses recursos você acredita que mais facilita seu aprendizado nas aulas de língua inglesa?

( ) atividades com músicas

( ) atividades com vídeo

( ) Cruzadinhas

( ) a presença de um professor divertido

( ) Outros: \_\_\_\_\_

4- O que o leva a querer participar das aulas e realizar as atividades propostas pelos professores?

( ) as notas

( ) o aprendizado

( ) agradar a professor (a)

( ) Outro: \_\_\_\_\_

5- Enumere as afirmações a seguir de 1 a 4, sendo que 1 representa a resposta que mais tem relação com sua opinião e 4 aquelas que menos se assemelha a ela. Caso haja alguma afirmação que apresente o mesmo grau de importância, marque o mesmo número nos parênteses: *Eu quero aprender inglês porque:*

( ) acredito que um dia isso será útil para encontrar um bom emprego;

( ) acredito que facilitará meu entendimento acerca do dia a dia e da cultura das populações que falam inglês;

( ) estarei apto a conhecer e conversar com os mais variados tipos de pessoas;

( ) o conhecimento de duas línguas me auxiliará a ser uma pessoa mais culta.

6- Você possui um bom aproveitamento das aulas de inglês?

( ) Sim

( ) Não.

7- Se a resposta foi Não para a questão anterior, a que você atribui esse resultado?

( ) algum fator interno como falta de interesse próprio.

( ) algum fator externo como a falta de esforço do professor em passar o conteúdo ou falta de tempo para fazer as tarefas.

8- Descreva, de forma sucinta, uma aula de inglês que lhe agradaria participar e que você acredita que aprenderia com mais motivação.

---

---

---

---

---

---