RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber.
ISSN: 2675-9128. São Paulo-SP.
Ano V, v.1 2025. | submissão: 29/06/2025 | aceito: 01/07/2025 | publicação: 03/07/2025

Ludicidade e Língua Inglesa: A Importância do Aprendizado, na Escola Municipal Ana Raymunda e Mattos Pereira Gadelha, Localizada na Cidade de Manaus-Amazonas/Brasil, no Período de 2023-2024[i]

Playfulness and English Language: The Importance of Learning, at the Ana Raymunda and Mattos Pereira Gadelha Municipal School, Located in the City of Manaus-Amazonas/Brazil, in the Period 2023-2024

Elisangela Cavalcante de Souza e Silva

RESUMO

O ensino da língua inglesa ainda é visto como um desafio dentro das salas de aula, exigindo dos professores metodologias que incentivem a aprendizagem de forma mais eficaz. Nesse contexto, a ludicidade surge como uma estratégia pedagógica que estimula a criatividade, a interação social e o desenvolvimento cognitivo dos alunos, promovendo um ambiente mais favorável ao aprendizado. Diante dessa realidade, esta pesquisa teve como tema "Ludicidade e Língua Inglesa: A importância do aprendizado na Escola Municipal Ana Raymunda de Mattos Pereira Gadelha, em Manaus-AM, no período de 2023-2024", com o objetivo geral de analisar a importância do uso de atividades lúdicas como metodologia estratégica no ensino da Língua Inglesa nos anos finais do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos foram: verificar as contribuições da ludicidade para a aprendizagem do idioma; destacar sua importância para o desenvolvimento escolar dos estudantes; e identificar atividades que podem ser aplicadas para integrar o lúdico ao ensino da língua inglesa. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativo-quantitativa, com base em um estudo transversal observacional, utilizando questionários aplicados a alunos e professores. Os resultados indicaram que o uso de práticas lúdicas favorece significativamente o processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais interativas e atrativas, além de melhorar o engajamento dos estudantes no aprendizado da língua inglesa.
Palavras-Chaves: Língua inglesa, lúdico, ensino aprendizagem.

ABSTRACT

English language teaching is still seen as a challenge within classrooms, requiring teachers to adopt methodologies that encourage learning more effectively. In this context, playfulness emerges as a pedagogical strategy that stimulates creativity, social interaction and cognitive development of students, promoting a more favorable environment for learning. In view of this reality, this research had as its theme "Playfulness and English Language: The importance of learning at the Ana Raymunda de Mattos Pereira Gadelha Municipal School, in Manaus-AM, in the period 2023-2024", with the general objective of analyzing the importance of using playful activities as a strategic methodology in the teaching of the English Language in the final years of Elementary School. The specific objectives were: to verify the contributions of playfulness to language learning; highlight its importance for the school development of students; and identify activities that can be applied to integrate play into English language teaching. The research adopted a qualitative-quantitative approach, based on an observational cross-sectional study, using questionnaires applied to students and teachers. The results indicated that the use of playful practices significantly favors the teaching-learning process, making classes more interactive and attractive, in addition to improving student engagement in English language learning.
Keywords: English language, play, teaching learning.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

1 INTRODUÇÃO

O inglês é reconhecido como a principal língua internacional, desempenhando um papel essencial na comunicação global. Dominar esse idioma, portanto, tornou-se cada vez mais relevante, podendo representar um fator decisivo de inclusão ou exclusão social no mercado de trabalho. Entretanto, para que o processo de ensino-aprendizagem seja efetivo, é fundamental que o professor atue como mediador entre o aluno e o novo idioma, adotando metodologias que se conectem às experiências cotidianas dos estudantes. A ludicidade surge, nesse contexto, como uma estratégia pedagógica, capaz de tornar o aprendizado significativo nos anos finais do Ensino Fundamental.

Este estudo teve como ponto de partida a observação da falta de motivação dos alunos para aprender inglês no ensino regular. Muitos estudantes demonstram desinteresse pela disciplina, questionando sua aplicabilidade, o que se agrava diante de fatores como a escassa exposição ao idioma no ambiente escolar, métodos de ensino pouco atrativos, ausência de recursos didáticos adequados e a insuficiente formação dos docentes que lecionam a disciplina. Diante desse cenário, este trabalho busca responder à seguinte questão: Como são desenvolvidas as metodologias de ensino da Língua Inglesa no Ensino Fundamental, anos finais, na Escola Municipal Ana Raymunda de Mattos Pereira Gadelha, localizada em Manaus-AM, no período de 2023-2024?

Como desdobramento, propõem-se as seguintes questões específicas: De que forma a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem do inglês nos anos finais do Ensino Fundamental? Qual a sua importância na formação de vocabulário em língua estrangeira? Que métodos inovadores podem ser aplicados para integrar a ludicidade ao ensino da língua inglesa nesse contexto?

O objetivo geral da pesquisa é analisar a importância da ludicidade como estratégia metodológica no ensino da Língua Inglesa nos anos finais do Ensino Fundamental da referida escola. Os objetivos específicos são: Verificar as contribuições da ludicidade para o aprendizado do idioma; apontar sua relevância no desenvolvimento escolar dos estudantes; identificar atividades lúdicas que possam ser incorporadas às aulas de inglês.

A relevância deste trabalho reside no fato de que muitos alunos da escola investigada demonstram desmotivação com a disciplina de inglês. A adoção de estratégias pedagógicas mais criativas, como a ludicidade, pode ser um caminho para tornar as aulas eficazes, promovendo maior engajamento por parte dos estudantes. A ludicidade, nesse sentido, é vista como uma aliada do professor, contribuindo para transformar o ambiente de sala de aula

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

monótono, em um espaço estimulante e propício à aprendizagem. A viabilidade do estudo está assegurada pela disponibilidade de recursos materiais e pelo comprometimento do pesquisador em promover uma análise crítica da realidade escolar observada.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A IMPORTÂNCIA DA LÍNGUA INGLESA POR MEIO DO LÚDICO

A língua inglesa já está inserida na grade curricular dos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, sendo considerada uma disciplina de relevância para a formação integral do estudante. Embora não faça parte obrigatória dos anos iniciais do Ensino Fundamental, sua presença na vida cotidiana das crianças é clara. O inglês é a língua estrangeira mais falada no mundo, o que reforça sua importância no contexto educacional (Brougeré, 1995).

Dominar um segundo idioma representa um diferencial para o crescimento pessoal, acadêmico e profissional. Segundo Freire (1996), o professor deve atuar como agente motivador, adotando metodologias que proporcionem um ambiente de aprendizagem dinâmico, participativo e centrado no desenvolvimento integral do aluno. Alunos desmotivados tendem a apresentar desinteresse e abandono dos estudos. O ensino de uma língua estrangeira, como o inglês, exige estratégias que despertem o entusiasmo e a curiosidade dos alunos.

Dessa forma, cabe ao professor de Língua Inglesa diversificar suas práticas pedagógicas, incorporando metodologias e recursos que envolvam os alunos. Atividades como rodas de conversação, leitura em grupo, uso de músicas, jogos, dramatizações, vídeos, filmes e tecnologias são fundamentais para tornar o aprendizado mais atrativo. O aprendizado do inglês, exige um processo contínuo marcado pela interação social. A prática coletiva permite aos estudantes desenvolverem habilidades como a conversação, que é uma das estratégias para a assimilação da língua (Brougeré, 1995).

Observa-se, no entanto, que muitas aulas de Língua Inglesa, sobretudo nas turmas de crianças, são marcadas por métodos tradicionais que ignoram o potencial da ludicidade como elemento no processo educativo. Soma-se a isso a dificuldade de alguns professores com pouco domínio do idioma, o que compromete a qualidade do ensino ofertado. Assim, a proposta de uma aula de inglês deve ser prazerosa. O estudante deve sentir-se motivado desejo genuíno de aprender, pela percepção da importância da língua inglesa em sua vida e pelas oportunidades que esse conhecimento pode proporcionar no futuro (Brougeré, 1995).

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

Sob a perspectiva do desenvolvimento infantil, Piaget (1975) destaca que o processo de aprendizagem ocorre por meio de três mecanismos interligados: assimilação, acomodação e adaptação. O autor argumenta que a criança, ao chegar à escola, carrega consigo uma bagagem de experiências. Assim, a construção do conhecimento deve partir da realidade do aluno, sendo ampliada de forma progressiva, respeitando seu ritmo.

Segundo Piaget (1975), a faixa etária dos primeiros anos escolares, até por volta dos dez ou onze anos, é considerada um período ideal para a introdução de um segundo idioma. Vygotsky (2007) também contribui para a compreensão da aquisição de linguagem, ao afirmar que ela está relacionada a três fatores: o social, o comunicativo e o cultural. Para o autor, a linguagem se desenvolve por meio da interação com o meio. A criança deixa de ser um receptáculo de informações para tornar-se agente ativo no processo de construção da linguagem, em simultâneo com o desenvolvimento do pensamento.

Por fim, é importante ressaltar que nenhum dos autores citados — e nem estudiosos do tema — propõem um método para o ensino da língua inglesa. O que existe é uma diversidade de estratégias que podem ser eficazes para determinados perfis de alunos, considerando os estilos de aprendizagem. Enquanto alguns estudantes aprendem melhor por meio da escuta ou da leitura, outros se destacam ao cantar, jogar ou utilizar recursos tecnológicos.

2.1.1 O ensino da língua inglesa na educação infantil

A crescente presença da língua inglesa no cotidiano entre o público infantil, é um reflexo do avanço da globalização. Durante a infância, o desenvolvimento cognitivo, social e linguístico está em expansão, o que torna essa fase propícia à introdução de um segundo idioma. A aquisição da língua inglesa nessa etapa tende a ocorrer de maneira semelhante à da língua materna, desde que o processo de ensino respeite o ritmo e as características individuais da criança. Para isso, é essencial que o professor esteja preparado para utilizar metodologias compatíveis com sua etapa de desenvolvimento (Lima, 2022).

O ensino de inglês na infância requer um planejamento pedagógico que considere a ludicidade como elemento central (Luckesi, 2014). Na Educação Infantil, a brincadeira é um direito fundamental, conforme estabelece a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao integrar atividades lúdicas ao ensino da língua inglesa, o professor potencializa a aprendizagem por meio de jogos, histórias e outras estratégias (Lima, 2022). Uma aula ministrada de forma expositiva tende a gerar desinteresse entre os alunos; por outro lado, uma aula interativa favorece a assimilação dos conteúdos.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

Contudo, o uso do lúdico na educação não deve ser confundido com brincadeiras desprovidas de intencionalidade pedagógica. O professor deve ter consciência do propósito de cada atividade, garantindo que contribua para o processo de ensino-aprendizagem. Nesse processo, deve valorizar os saberes do estudante e usar elementos do cotidiano como ponto de partida para o ensino da nova língua. A ludicidade possibilita o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a socialização, a empatia e o respeito às regras de convivência. Através dos jogos, as crianças aprendem a lidar com a vitória e a frustração, a trabalhar em equipe e a resolver problemas de forma colaborativa. Portanto, torna-se imperativo repensar as práticas pedagógicas e investir em metodologias mais atrativas.

2.1.2 Ludicidade como práxis pedagógicas

O uso da ludicidade nas aulas de língua inglesa tem se mostrado uma estratégia para promover um ambiente de aprendizagem participativo. Considerando que há palavras do inglês já incorporadas ao cotidiano dos brasileiros — como "on/off", "power", "delete", "enter" —, a utilização de atividades lúdicas permite que o aluno compreenda o idioma como algo presente em sua vida e não como uma realidade distante. Nesse sentido, a ludicidade contribui para que o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa se torne mais significativo.

Diversos docentes exploraram o potencial do lúdico em suas práticas pedagógicas, constatando que sua aplicação é benéfica. Existe uma percepção equivocada de que a língua inglesa é difícil de aprender. Cabe ao professor demonstrar aos estudantes que o inglês faz parte do seu cotidiano, como nas palavras que aparecem em redes sociais, embalagens de produtos, entre outros. Quando os alunos reconhecem esses elementos, compreendem que possuem familiaridade com a língua e tornam-se mais confiantes para aprender (Carvalho; Bona, 2024).

O lúdico, neste contexto, serve como facilitador da aprendizagem. Durante as atividades lúdicas, o professor deve conduzir a dinâmica de forma que favoreça a comunicação entre os alunos, oportunizando situações em que saibam o que estão dizendo e compreendam o que escutam. Por fim, a aprendizagem da língua inglesa só será efetiva se houver troca de saberes, estímulo à interação e práticas comunicativas frequentes. Dessa forma, será possível favorecer a apropriação da língua inglesa de maneira mais fluida.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

2.2 O ENSINO FUNDAMENTAL E O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

A escola é compreendida como o espaço privilegiado para a concretização dos objetivos do sistema educacional e da aprendizagem dos estudantes. Sua missão abrange a do conhecimento, da cultura, da ciência, da arte, além da preparação dos alunos para o exercício da cidadania (Romanowski, 2007). O autor identifica quatro vertentes teóricas que orientam a prática pedagógica nas escolas: tradicional, tecnicista, escolanovista e sociocultural. Na abordagem tradicional, a centralidade do ensino está na transmissão do conhecimento, tendo como base a seleção de conteúdos fixos e a aula expositiva. O professor é visto como detentor do saber, enquanto o aluno ocupa um papel passivo, limitado à memorização de informações. A avaliação, por sua vez, está centrada na reprodução mecânica dos conteúdos.

Na vertente tecnicista, a ênfase desloca-se para a aplicação de técnicas e procedimentos voltados ao desenvolvimento de competências para o mercado de trabalho. O professor assume o papel de facilitador, mediador do processo, exigindo domínio da disciplina e das estratégias pedagógicas para diagnosticar e solucionar problemas de aprendizagem. Já a prática escolanovista prioriza o aluno como centro do processo educativo e valoriza a aprendizagem ativa. Por fim, a abordagem sociocultural entende o processo educativo como uma ação intencional voltada à transformação da sociedade (Romanowski, 2007).

A partir da concepção sociocultural, a educação escolar visa promover mudanças qualitativas no desenvolvimento dos estudantes. Essa perspectiva considera o ser humano em constante desenvolvimento, como resultado da interação entre fatores e externos, conforme defendido por Palangana (1998). Segundo Alexandre (2010), a aprendizagem é compreendida como um processo de transformação do comportamento mediado por experiências em que o sujeito está inserido. Complementando essa visão, Díaz (2011) ressalta que a aprendizagem é um processo no qual cada sujeito manifesta sua individualidade, embora quando exposto aos mesmos conteúdos.

Rego (1995), ao interpretar o pensamento de Vygotsky, destaca a concepção de que o desenvolvimento humano resulta da apropriação da experiência histórica e cultural do grupo social em que o indivíduo está inserido. Sob essa ótica, o biológico e o social não se dissociam; ao contrário, se integram na constituição do sujeito. Trata-se, portanto, de uma perspectiva sócio-interacionista, que entende a aprendizagem como resultado das interações entre sujeito, objeto de conhecimento e meio social. A aula, nesse sentido, deve evitar a rigidez da exposição

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

unilateral, privilegiando práticas que estimulem a interação, a problematização e a relação entre o conteúdo e os saberes já adquiridos.

A concepção histórico-cultural, elaborada por Vygotsky e aprofundada por teóricos como Leontiev e Luria, representa uma ruptura com o paradigma maturacionista. Para Vygotsky et al., (2010), o desenvolvimento e a aprendizagem estão em permanente diálogo: o ensino deve provocá-lo e potencializá-lo. Nesse contexto, o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) representa uma de suas contribuições mais inovadoras. A ZDP refere-se à distância entre o nível de desenvolvimento atual — aquilo que a criança é capaz de realizar sozinha — e o nível potencial — aquilo que pode realizar com auxílio de adultos ou pares mais experientes. Assim, a aprendizagem se dá em um território de interação, e o papel do professor é fundamental como mediador desse processo.

Superar o entendimento de que a aprendizagem depende da maturidade do aluno é essencial para romper com preconceitos presentes no cotidiano escolar. É nesse ponto que se insere a relevância de uma pedagogia crítica, capaz de compreender que nem todos os alunos aprendem da mesma forma. Dessa forma, ao reconhecer a aprendizagem como processo social, torna-se possível pensar uma educação comprometida com a formação do ser humano. A prática docente, deixa de ser aplicação de técnicas e conteúdos e passa a ser um ato transformador. Vygotsky, ao fundamentar sua obra no materialismo histórico, propôs uma visão de homem como sujeito e produtor de sua realidade social, rompendo com a ideia de que o sujeito se adapta ao meio. Pelo contrário, é transformador desse meio, apropriando-se da linguagem, das ferramentas simbólicas e do conhecimento acumulado (Vygotsky, 2007).

O ensino fundamental está previsto na Lei nº 9.394/1996 (LDB), que estabelece uma formação comum para o exercício da cidadania e preparação para o trabalho e estudos futuros. Em 2006, a Lei nº 11.274 ampliou o ensino fundamental para nove anos, incluindo crianças de seis anos. Essa mudança exigiu que a escola promovesse desde cedo o interesse pelas descobertas e aprendizagens. O documento “Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão das crianças de seis anos” (Brasil, 2006) propõe garantir o desenvolvimento integral dessas crianças sem perder de vista a infância.

É comum associar o lúdico à educação infantil, mas nas séries iniciais do fundamental ele é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social. Para Piaget (2014), essa é a fase da imaginação e criatividade mais intensa. Exemplos de atividades lúdicas incluem: Língua Portuguesa: jogos da memória, paródias, piadas; Matemática: jogos de tabuleiro, boliche com garrafas PET; História e Geografia: maquetes, construção de personagens históricos; Ciências:

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

experiências com materiais, construção de modelos; Educação Física: esportes e brincadeiras com bambolês, bolas; Artes: teatro, danças.

Para Piaget (2014) o lúdico é um impulso para o desenvolvimento intelectual. Vygotsky, por sua vez, destacou que a criança se desenvolve nas interações sociais e que os jogos e brincadeiras permitem que ela transforme a realidade. Contudo, a sociedade limita o brincar, associando-o à imaturidade. Crianças são desestimuladas a brincar, com o aumento do uso de tecnologias e o isolamento frente a telas. Portanto, é necessário equilibrar o uso das tecnologias com o estímulo ao brincar tradicional.

2.3 O LÚDICO E SUA APLICABILIDADE NO ENSINO APRENDIZAGEM

A educação tem passado por transformações, tanto nos métodos quanto nos conteúdos. Nos últimos anos, a incorporação de tecnologias tem impulsionado mudanças para acompanhar os costumes sociais (Almeida, 2007). Para Vygotsky (2007), o jogo representa uma transformação da realidade da criança, refletindo suas primeiras experiências sociais e suas inclinações. Piaget (1975), precursor do desenvolvimento mental por meio do lúdico, defende que a interação entre o ser humano e seu meio forma sua inteligência, considerando o jogo essencial para a construção do conhecimento infantil.

O uso do lúdico como estratégia para o ensino de disciplinas é fundamental para crianças nos primeiros anos escolares, que enfrentam o desafio de se adaptar à disciplina exigida pelo ambiente escolar. Piaget (1975) também classifica o jogo em três tipos: exercício, regras e símbolos. Nos exercícios, surge e se desenvolve a linguagem, por meio de atividades presentes em toda infância, como brincar com barbantes ou carrinhos. Já na fase dos símbolos, que ocorre por volta dos seis a sete anos, a criança começa a usar símbolos mentais, como palavras e objetos, para representar o mundo.

A colaboração entre família e escola é essencial para o sucesso educacional, já que essas esferas se complementam. É importante que o educador compreenda que existem diversos tipos de famílias, e que uma metodologia para uma criança pode não ser para outra. Crianças com deficiência, demandam um sistema escolar específico e a participação ativa da família para que o processo educacional seja eficiente. Oliveira (2008) reforça que o professor é responsável por transmitir conhecimento empírico, construindo formas de ensino que dão liberdade aos alunos, sem deixar de respeitar as normas educacionais. Kellerhals e Montandon (1991) destacam que as práticas educativas familiares envolvem quatro componentes: objetivos dos pais, técnicas pedagógicas, regras educativas e a coordenação entre os agentes da educação.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

Na educação infantil, as brincadeiras devem acompanhar o desenvolvimento das crianças. Os jogos variam quanto à linguagem, regras e objetivos, refletindo diferentes contextos sociais. Winnicott (1975) destaca que o brincar estimula a criatividade e reforça a personalidade das crianças, favorecendo o autoconhecimento no primeiro contato com o mundo. A família, nesse processo, é a referência inicial de comportamento e costumes. Schultz et al. (2006) enfatizam que o lúdico, presente desde os primórdios da humanidade, é um facilitador do ensino.

Conforme Almeida (2007), na antiguidade, o jogo era visto como recreação ligada ao azar. Já na Renascença, o brincar começou a ser relacionado ao desenvolvimento cognitivo e ao aprendizado escolar. Brincar permitia à criança compreender a realidade e garantir sua sobrevivência (Aguiar, 2006). Com o surgimento das cidades em 3.000 a.C., mudanças sociais impactaram a educação e as brincadeiras (Cintra *et al.,* 2010). No século XIX, a psicologia infantil ganhou força, com Groos relacionando aspectos psicológicos e biológicos ao desenvolvimento infantil.

A legislação brasileira, por meio do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), garante o direito à educação e ao lazer, destacando o papel da família, da comunidade e do poder público na garantia desses direitos (Brasil, 1990). O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) de 1998 também enfatiza que as atividades lúdicas devem ser permanentes nas instituições de ensino, orientadas por adultos. A Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) reforçam a importância da educação infantil, assegurando direitos fundamentais como saúde, alimentação, cultura e lazer para crianças e adolescentes (Brasil, 1988).

Rubem Alves (2004) destaca que a educação deve despertar o interesse do aluno, usando o lúdico como ferramenta para facilitar a aprendizagem. Por meio de atividades lúdicas sistematizadas, a criança desenvolve habilidades para seguir regras, conviver em grupo e elaborar estratégias de convivência social. Freire (1996) reforça que o jogo favorece o desenvolvimento motor e intelectual, sendo imperativo na formação de crianças e jovens.

O brincar, portanto, deve ser incentivado como uma prática constante no cotidiano escolar, pois contribui para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo das crianças. Para tanto, é preciso que as instituições contem com equipes de profissionais capacitados, que entendam o significado do lúdico e saibam utilizá-lo como ferramenta pedagógica. Assim, a escola poderá ser um espaço onde a aprendizagem acontece, garantindo o desenvolvimento integral dos alunos.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

2.3.1 Teatro, Dança, Música e o Jogo como Técnicas Lúdicas na Educação

Considera-se relevante a utilização do Teatro e dos Jogos Teatrais como técnicas que contribuem para o desenvolvimento das crianças. De certo modo, a criança reproduz, por meio do teatro, suas aventuras, o que colabora para uma aprendizagem prática. Os PCN's (1997) destacam que o teatro, como manifestação artística, foi consolidado pelos gregos, evoluindo até alcançar um espaço teatral estruturado, marcado pela tradição e aprendizagem. É importante enfatizar a aplicação da arte como metodologia pedagógica, pois desempenha papel fundamental no desenvolvimento do indivíduo, organizando-se em sua estrutura física, articulação e movimento, e evidenciando a necessidade da expressão e do diálogo.

O teatro funciona como um instrumento que possibilita ao aprendiz, desenvolvimento efetivo, auxiliando-o na convivência social. O envolvimento com o teatro e os jogos teatrais no processo de ensino-aprendizagem promove avanços nas áreas da afetividade, motricidade e cognição. Esses recursos estimulam a interação social, o cumprimento de regras e o respeito ao outro, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança no contexto social em que está inserida (Sousa et al., 2025).

Considera-se a dança como uma importante ferramenta no processo educativo, pois auxilia no desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas da criança, complementando as atividades pedagógicas. A dança possui relação com a educação, configurando-se como uma técnica lúdica que potencializa o desenvolvimento das aptidões infantis e aprimora o trabalho pedagógico. A dança e a música, embora distintas, ampliam as possibilidades do universo lúdico infantil. O contato com a música favorece o envolvimento integral da criança, estimulando sua participação ativa e o desenvolvimento de suas descobertas.

Desde a vida intrauterina, o bebê já é capaz de ouvir. A partir do quinto mês de gestação, ele escuta os sons do corpo materno, reconhece a voz da mãe, reage com movimentos e alterações no ritmo cardíaco, configurando um ambiente sonoro que influencia seu desenvolvimento emocional e cognitivo futuro. Essa imersão sonora precoce destaca a importância da musicalização na infância, que desenvolve atenção, sociabilidade, audição, inteligência, estabilidade emocional, entre outras. É importante compreender que a música é composta por três elementos fundamentais: melodia, harmonia e ritmo que, integrados, formam a base para o desenvolvimento musical e artístico das crianças.

- **Harmonia:** Musicalmente, a harmonia pode ser entendida como o aprendizado das relações entre sons e os espaços que os conectam. Dependendo da combinação das notas, o timbre resultante pode expressar sentimentos variados, como alegria, tristeza, medo, entre

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

outros. Harmonia e melodia mantêm uma relação estreita: a harmonia configura o espetáculo e a melodia, a atriz principal. O ritmo influencia a expressão de sentimentos e molda diferentes atmosferas, tornando a música mais animada, lenta ou dançante.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores devido à sua importância no desenvolvimento infantil e na construção de conhecimentos. A educação infantil configura-se como o espaço natural do jogo e da brincadeira, fortalecendo a ideia de que o aprendizado, inclusive de conteúdos matemáticos, ocorre por meio dessas atividades lúdicas, que envolvem a participação ativa da criança (PCNs, 1997). O jogo é, portanto, uma técnica lúdica fundamental para a aprendizagem na educação infantil, sendo um importante aliado na alfabetização. Concorda-se que o jogo facilita a aprendizagem, pois, ao brincar e manipular materiais concretos, a criança desenvolve suas habilidades.

No âmbito educacional, programas que incentivam o desempenho psicomotor por meio do jogo promovem a ação motora do aluno em níveis que só o estímulo intrínseco pode alcançar. Logo é necessário incentivar o uso do jogo para favorecer o desenvolvimento psicomotor da criança, uma vez que o jogo impacta aspectos do seu crescimento. Embora os jogos sejam divididos em categorias, é fundamental saber como utilizá-los para promover um desenvolvimento integral da criança.

É importante considerar a duração dos jogos para cada faixa etária, privilegiando jogos curtos e com poucas regras na maioria das vezes. Os jogos dirigidos precisam ter objetivos conduzidos por um educador, que deve garantir o cumprimento das regras e o respeito entre os participantes. Nos jogos individuais, a criança define as regras. Já os jogos coletivos promovem a colaboração, o trabalho em grupo e a convivência social.

- **Jogos Simbólicos:** O jogo simbólico se manifesta quando a criança reproduz situações vivenciadas no seu cotidiano, utilizando a fantasia para reviver experiências. Compreende-se que o jogo simbólico é uma forma de a criança expressar, por meio do "faz de conta", suas experiências diárias traduzidas em brincadeiras.

- **Jogos lógicos:** Os jogos lógicos costumam ser cronometrados, oferecendo um limite de tempo para que o aluno possa concluir a atividade. Nesse contexto, podem ser incluídos clássicos, como xadrez e damas, assim como jogos como caça-palavras, palavras-cruzadas e desafios que envolvem soluções matemáticas.

- **Jogos estratégicos:** Os jogos estratégicos focam na sabedoria e nas habilidades de gestão do usuário, no que diz respeito à construção ou administração. Esses jogos têm a finalidade de integrar o conhecimento teórico do aluno com a prática de tomada de decisão,

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

permitindo que aprenda e aplique o que foi estudado em situações concretas.

No contexto educacional, quando há alunos com deficiência, é fundamental que o educador compreenda que os jogos didáticos exercem papel importante no desenvolvimento comunicativo, emocional e cognitivo. Enquanto ferramentas pedagógicas de apoio à aprendizagem, os jogos são reconhecidos como recursos integradores, pois as limitações físicas, intelectuais, linguísticas e perceptivas podem representar barreiras para o acesso ao conhecimento. Nesse sentido, possibilitar o uso de jogos adaptados configura-se como uma estratégia concreta para minimizar as dificuldades provocadas pelas deficiências e facilitar a inclusão das crianças em ambientes que favoreçam o desenvolvimento cognitivo.

3 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Ana Raymunda de Matos Pereira Gadelha, localizada em Manaus (AM), que atua como um espaço de convivência lúdica e pedagógica para alunos, professores e a comunidade. A instituição busca promover vivências compartilhadas, mantendo seus muros abertos à comunidade e valorizando a participação dos pais. A instituição entende que sua missão é de formar cidadãos críticos, capazes de exercer seus direitos e deveres e de transformar o contexto social em que vivem. Nesse aspecto, a escola mantém um diálogo aberto, buscando construir uma parceria com as famílias.

Os professores têm conhecimento da realidade social dos alunos e se modernizam por meio de formações continuadas, encontros pedagógicos e participação em eventos. A escola oferece projetos científicos, esportivos e culturais, promovendo a participação ativa dos alunos como forma de desenvolver o processo de ensino-aprendizagem. Localizada no bairro em desenvolvimento de Lago Azul, ao lado da Unidade Básica de Saúde Carmen Nicolau, a escola convive com desafios como a escassez de comércios e a questão da segurança pública, além de lidar com o crescimento desordenado e a presença de uso de drogas na região. A infraestrutura local enfrenta limitações, como o acesso à internet de qualidade. A escola, por sua vez, tem adotado medidas para garantir que esses fatores não prejudiquem o aprendizado dos alunos.

A equipe docente assume um papel de mediadora, promovendo a construção de valores que permitam aos estudantes compreender o mundo. Os professores estão comprometidos com uma educação de qualidade, intervindo para apoiar alunos em dificuldade. Embora a maioria dos responsáveis compareça aos encontros solicitados, há um grupo que não participa. A escola continua, porém, empenhada em encontrar meios de engajamento para essas famílias.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

A instituição investe na oferta de ambientes adequados ao desenvolvimento integral dos alunos, com professores qualificados, recursos pedagógicos e atividades que atendem às demandas da comunidade escolar. Seu objetivo é ser reconhecida como referência educacional no município, oferecendo ensino de excelência e promovendo uma aprendizagem igualitária nos anos finais do Ensino Fundamental. A escola enfatiza a formação ética dos alunos, baseada em valores como respeito, honestidade e solidariedade. Em seus projetos, questiona-se o papel das forças econômicas, a inversão de valores, os efeitos da globalização e os impactos da evolução tecnológica.

Dado o contexto social marcado pela violência, vulnerabilidade familiar e dificuldades de convivência, a escola adota estratégias qualitativas que oferecem perspectivas de futuro aos alunos. O Projeto Político-Pedagógico (PPP) é o guia teórico desse trabalho, definindo o propósito da escola como agente formador de indivíduos conscientes, capazes de se relacionar de forma ética. Por fim, a escola busca disponibilizar condições para que os alunos conquistem objetivos materiais, culturais e políticos, promovendo justiça social e integração. Em consonância com a LDB e em meio aos desafios do neoliberalismo, atua de forma descentralizada e orientada para as necessidades da comunidade escolar (PPP, 2023).

3.1 TIPO DE PESQUISA

Esta pesquisa configura-se como um estudo transversal, observacional e descritivo. Trata-se de uma investigação sincrônica, uma vez que o fator tempo não interfere no comportamento das variáveis analisadas. A abordagem transversal visa descrever as variáveis e compreender as circunstâncias que envolvem um fenômeno no momento em que a coleta de dados ocorre. O estudo contribui para a descrição das práticas de ensino da língua inglesa e para a análise de aspectos relacionados à aprendizagem e à percepção cultural dos envolvidos.

No caso deste estudo, o caráter observacional descritivo é evidente, uma vez que o pesquisador atua como um observador dos fenômenos, sem interferir ou modificar o seu curso natural. A coleta de dados se baseia em observações e análises que ocorrem de forma passiva, garantindo que o comportamento natural dos participantes seja preservado. No caso da presente investigação, a opção pelo modelo transversal e descritivo permitiu registrar e documentar as particularidades de um fenômeno observado em uma amostra, buscando compreender os aspectos do ensino da língua inglesa em seu contexto real.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

3.2 ENFOQUE

A presente pesquisa adota uma abordagem metodológica mista, integrando elementos das vertentes qualitativa e quantitativa. A classificação das fontes documentais permite uma avaliação de natureza qualitativa, a qual é enriquecida por meio de um estudo estatístico comparativo. A estratégia quantitativa é aplicada com o objetivo de coletar dados que possam ser analisados permitindo a formulação e a testagem de hipóteses com base em medições objetivas. Nesse processo, é fundamental que o pesquisador mantenha uma postura imparcial. Por outro lado, a dimensão qualitativa da pesquisa busca compreender os significados atribuídos pelos participantes às suas experiências.

3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população de pesquisa é definida como o conjunto total de elementos que compartilham características ou parâmetros em comum, sendo o universo ao qual os resultados do estudo pretendem se referir. No uso cotidiano, o termo "população" é conhecido, associado ao número total de pessoas que habitam uma determinada região, como um país ou estado. No entanto, no campo da pesquisa científica, seu significado se amplia para incluir qualquer grupo de interesse que possua atributos semelhantes, sejam eles pessoas, instituições, objetos ou eventos.

Dentro desse universo, destaca-se a amostra, que representa uma parte reduzida da população — um subconjunto selecionado com o objetivo de representar o todo. A amostra é composta pelos indivíduos ou elementos da população que são convidados ou selecionados para participar do estudo. Pode-se dizer que a amostra é o segmento da população que será estudado com a finalidade de inferir, por meio de métodos estatísticos e analíticos, as características ou comportamentos do grupo populacional mais amplo.

TABELA 01: QUANTITATIVO DE ESTUDANTES POR ANO DE ENSINO E TURNO

ETAPA DE ENSINO		ANO	MATUTINO		VESPERTINO	
			NT	NE	NT	NE
ENSINO FUNDAMENTAL	ANOS FINAIS	6º Ano	02	54	02	37
		7º Ano	02	41	02	27
		8º Ano	02	41	01	13
		9º Ano	02	30	01	10
TOTAL			**08**	**166**	**06**	**87**

Fonte: Organizadores do PPP, (2021)

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

Para a coleta de dados, a pesquisadora selecionou uma amostra composta por 166 alunos da escola investigada. Vale ressaltar que uma amostra consiste em um subgrupo representativo da população, escolhido com o objetivo de ser analisado. A escola em questão tem como missão oferecer aos seus educandos uma aprendizagem de qualidade, promovendo o desenvolvimento de competências e habilidades, com respeito às potencialidades individuais de cada aluno.

O desejo de aprender a língua inglesa, por parte dos alunos torna-se uma realidade nos dados coletados. A motivação para o aprendizado do idioma é impulsionada por fatores como o contato com a cultura popular e pela expectativa de melhores oportunidades no mercado de trabalho. A aquisição da linguagem ocorre de maneira mais eficiente nas fases iniciais da vida. A escola, nesse contexto, passa a ser reconhecida como um espaço de possibilidades, onde se constroem caminhos para um futuro mais promissor.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE COLETAS DE DADOS

A obtenção de dados para esta pesquisa constitui um processo fundamental de busca por informações capazes de embasar e validar a problemática investigada. Para isso, foram adotadas estratégias metodológicas, com ênfase na pesquisa exploratória. A organização dos dados tem como principal objetivo orientar o percurso metodológico da pesquisa.

Nesse contexto, a coleta de informações será realizada por meio de questionários aplicados a um total de 166 estudantes da instituição pesquisada. Foi conduzido um estudo documental, com levantamento de registros escolares e dados disponíveis em fontes digitais, incluindo taxas de aprovação e índices de desempenho dos alunos. O questionário foi escolhido como instrumento de coleta de dados por sua eficácia e viabilidade. Trata-se de uma técnica que possibilita padronização das perguntas, assegura o sigilo das respostas e permite atingir objetivos do estudo.

Com base nos fundamentos de Vygotsky (2007), compreende-se que todas as funções cognitivas superiores se desenvolvem por meio da interação social, sendo moldadas pelas práticas culturais da sociedade em que o indivíduo está inserido. Dessa forma, a cognição se constitui a partir do contexto sociocultural. A linguagem, nesse processo, serve como mediadora do pensamento e veículo de internalização de conhecimentos.

A trajetória social da criança, com sua experiência pessoal, torna-se determinante para a construção do raciocínio. No campo educacional, essa perspectiva reforça a importância da ludicidade como ferramenta de aprendizagem. Brincadeiras e jogos são reconhecidos como recursos para o desenvolvimento integral dos estudantes, contribuindo para a socialização, o

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

engajamento e a construção de saberes. Quando inseridas no ensino de línguas estrangeiras — como o inglês —, as atividades lúdicas favorecem o despertar do interesse dos alunos, estimulam a criatividade e ampliam a percepção sobre os conteúdos propostos. Com o intuito de facilitar a aplicação dos instrumentos de pesquisa, a pesquisadora dividiu os 166 alunos em oito grupos, com aproximadamente 20 estudantes cada.

4 ANÁLISE DE RESULTADOS

4.1 ORGANIZAÇÃO DOS RESULTADOS

Este estudo apresenta uma análise teórica de caráter transversal e observacional sobre o processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa, com ênfase na relevância das atividades lúdicas como recurso metodológico. O principal objetivo é destacar o papel do lúdico como ferramenta capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos no contexto da educação infantil e do Ensino Fundamental. Busca-se estabelecer conexões entre a ludicidade e o ensino da língua inglesa, fundamentando-se em autores que defendem a inserção de práticas lúdicas no ambiente escolar.

4.1.1 Organização dos Resultados do Primeiro Objetivo Específico

O primeiro objetivo específico deste estudo foi investigar as contribuições do uso da ludicidade para a aprendizagem de um novo idioma nos anos finais do Ensino Fundamental, tendo como campo de análise a Escola Municipal Ana Raymunda de Mattos Pereira Gadelha, localizada na cidade de Manaus, Amazonas, durante o período de 2023 a 2024.

Segundo Vygotsky (2007), compreender a relação entre pensamento e linguagem é essencial para o entendimento do desenvolvimento intelectual. A linguagem, nesse contexto, está ligada ao pensamento e exerce um papel decisivo na construção da personalidade e na organização do raciocínio. Antes de se aprofundar nas metodologias voltadas ao ensino-aprendizagem de idiomas, é imprescindível refletir sobre o papel da linguagem como ferramenta constitutiva do sujeito.

Orlandi (2003) destaca que a linguagem, atua como um fator determinante no desenvolvimento mental, servindo como instrumento de organização e planejamento do pensamento. A linguagem, portanto, assume uma função social na constituição da identidade do indivíduo, mediando suas interações e sua inserção no mundo. Com base nas contribuições

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

de Orlandi (2003), compreende-se que, por meio das ações, o ser humano e transforma tanto o mundo físico quanto o social, atribuindo-lhes significado por meio da linguagem.

A partir das teorias de Vygotsky, torna-se evidente que o pensamento humano está condicionado ao uso da linguagem como instrumento mediador da cognição. Como destaca Oliveira (1993), no processo de formação do pensamento e da inteligência, o ser humano utiliza ferramentas mentais — entre elas, a fala — em atividades práticas que auxiliam e organizam os processos mentais. Dessa forma, ao considerar a linguagem como fundamento do desenvolvimento cognitivo e social, reforça-se a importância do uso de atividades lúdicas no ensino de idiomas, promovendo uma aprendizagem contextualizada. Quando se perguntou dos grupos entrevistados quais eram suas maiores dificuldades na disciplina de língua estrangeira eles responderam que:

TABELA 02: MAIORES DIFICULDADES EM APRENDER A LÍNGUA ESTRANGEIRA

Grupo 01	A ausência de treinamento constante dos professores de Inglês, carência de materiais didáticos, suporte da instituição de ensino e desinteresse por parte dos estudantes.
Grupo 02	Os motivos que podem dificultar a aprendizagem do inglês incluem medo, vergonha, perfeccionismo e até questões relacionadas à grade curricular, metodologia e conexão com o professor. Em resumo, tanto fatores socioemocionais quanto estruturais podem influenciar nesse processo.
Grupo 03	Olha! Entre os desafios mais significativos ao aprender um idioma diferente, destaca-se a questão da pronúncia. Muitos de nossos colegas conseguem escrever a palavra de forma correta, compreendem o seu significado, porém têm dificuldade em pronunciá-la de maneira natural e idêntica a um falante nativo.
Grupo 04	Problemas na pronúncia ou na audição; Dificuldade ao ler; Dificuldade em compreender a sintaxe; E, inclusive, disponibilidade de tempo para se dedicar aos estudos e se aprimorar.
Grupo 05	A pronúncia e a entonação são consideradas obstáculos no processo de aprendizado do idioma inglês. Isso se deve ao fato de que o inglês contém palavras com pronúncias variadas, dependendo do sotaque ou região em que são utilizadas. Portanto, é fundamental dedicar tempo à prática da pronúncia e entonação a fim de aprimorar a comunicação e evitar possíveis equívocos.
Grupo 06	Uma das principais barreiras enfrentadas que consideramos é a falta de contato direto com a língua e a vivência da cultura. Não sabemos se a nossa pronuncia está ou não correta. Mais... nos esforçamos o máximo.
Grupo 07	Nosso grupo foi mais direto é a falta de motivação para aprender inglês.
Grupo 08	Nós conseguimos aprende mais de forma parcial, nossa professora é aplicada, procura inovar suas didáticas, tem feito um diferencial.

Fonte: A pesquisadora (2024)

Como evidenciado nas respostas dos estudantes, a maioria apontou que a principal barreira no processo de aprendizagem da Língua Inglesa está relacionada à complexidade do idioma e à metodologia empregada em sala de aula. Esse dado ressalta a importância de repensar as abordagens pedagógicas no ensino de línguas estrangeiras, sobretudo nos anos finais do Ensino Fundamental.

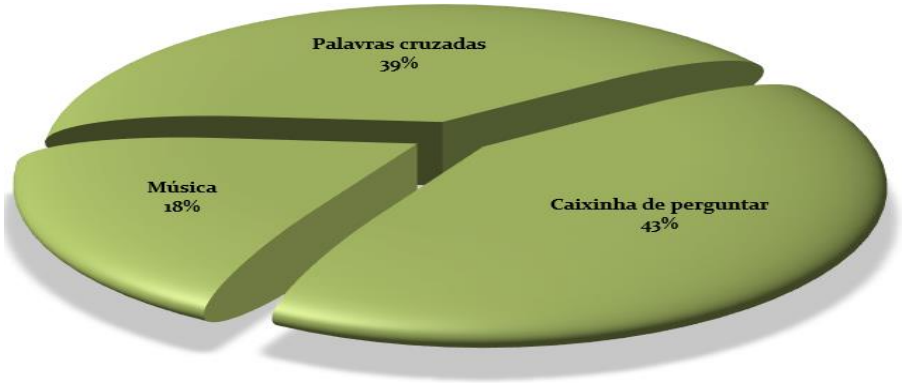
Ao analisar o papel do Inglês como instrumento de desenvolvimento da criança enquanto sujeito social, observa-se que o aprendizado desse idioma pode fortalecer a

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

autoconfiança do estudante desde os primeiros anos escolares. Nesse contexto, o ensino da Língua Inglesa nas etapas iniciais da educação fomenta as interações sociais e culturais da criança, contribuindo para seu desenvolvimento intelectual por meio dos elementos culturais presentes no idioma. Gardner (2008) destaca que a atitude do professor exerce influência direta sobre o desejo e a disposição do aluno em aprender um idioma.

A motivação, por sua vez, pode surgir do prazer em aprender, do interesse individual do aluno, ou de influências externas como o apoio familiar e social. É fundamental que os educadores reconheçam a existência de atitudes tanto positivas quanto negativas nos estudantes. Dessa forma, a predisposição do aluno para aprender um idioma está ligada à sua atitude em relação à língua e à cultura em questão. Quando se perguntou das equipes formada pelos estudantes se em alguma oportunidade os professores se valiam em suas práxis pedagógicas de um ensino mais facilitador no aprendizado tipo: Jogos, Dinâmicas? Eles responderam que:

GRÁFICO 01: PRÁXIS LUDICAS DOS EDUCADORES NA DISCIPLINA DE INGLÊS



Fonte: A pesquisadora (2024)

Conforme evidenciado nas falas dos grupos de estudantes, 39% dos entrevistados destacaram que seus professores utilizam palavras cruzadas como recurso para facilitar o aprendizado. Essa atividade tem como objetivo ampliar o vocabulário, auxiliar na ortografia correta e estimular o raciocínio lógico dos alunos. Em sala de aula, o professor pode adaptar essa dinâmica para o ensino do inglês, por exemplo, apresentando as pistas em inglês e solicitando que as respostas sejam escritas em português, ou mantendo toda a atividade em inglês, conforme o nível de proficiência da turma.

Além disso, 43% dos estudantes relataram que seus professores utilizam a “caixinha de perguntas”, recurso que motiva os alunos no processo de aprendizagem, ressaltando que as perguntas são formuladas em inglês. Por meio dessa estratégia, o docente pode pedir aos estudantes que ortografem palavras em inglês ou que resolvam questões matemáticas simples. Para turmas com maior domínio da língua, o professor pode elaborar perguntas que exigem

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

respostas detalhadas. Já 18% dos participantes mencionaram que a música tem sido utilizada pelos professores como uma ferramenta no aprendizado da língua estrangeira, gerando resultados positivos.

Segundo Gardner (2008), o comportamento do professor exerce influência sobre o interesse e a disposição do aluno para aprender e manter-se motivado no estudo de um novo idioma. Nesse sentido, os jogos educativos emergem como um recurso no ensino de línguas, pois despertam o interesse dos estudantes e contribuem para o desenvolvimento de diferentes dimensões de sua experiência pessoal e social. Por meio dos jogos, o aluno é incentivado a aprimorar sua personalidade, enquanto o professor atua como mediador e avaliador do processo de aprendizagem.

Em situações em que o estudante encontra dificuldades para compreender conteúdos devido à limitação vocabular, a utilização de jogos focados no vocabulário pode revelar que a nova língua não é tão complexa quanto aparenta. Dentre as principais dificuldades encontradas no processo de aprendizagem do inglês, citam-se desafios na articulação e no tom de voz, problemas na linguagem, desafios no domínio das palavras, desafios na compreensão oral, ausência de tempo e falta de organização e receio de cometer erros e de interagir em língua inglesa.

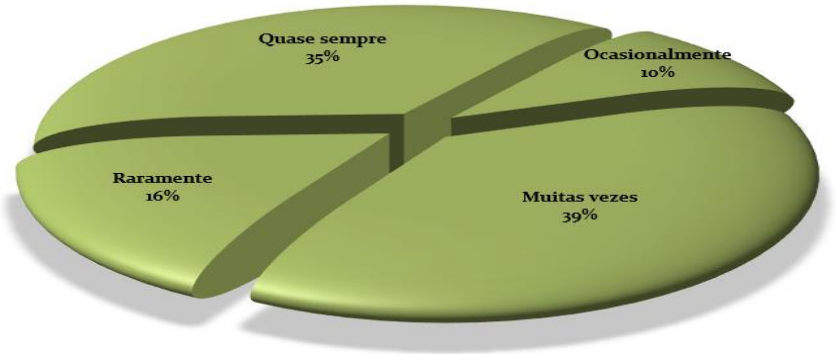
4.1.2 Organização dos Resultados do Segundo Objetivo Específico

- Apontar a importância da Ludicidade para o desenvolvimento escolar dos estudantes;

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica fundamental para facilitar o processo de ensino-aprendizagem na fase inicial da educação infantil. O brincar se manifesta em diversas formas, como as brincadeiras de faz-de-conta, jogos de construção, de tabuleiro, tradicionais, didáticos e corporais, que ampliam o conhecimento infantil por meio da atividade lúdica. As atividades recreativas criam momentos de fantasia que se traduzem em experiência de vida, gerando prazer funcional (Macedo et al., 2005). Quando se perguntou dos alunos entrevistados se a aplicabilidade das atividades dos professores era dinâmica eles responderam que:

GRÁFICO 02: REFERENTE AS PRÁXIS DOS DOCENTES INOVADAS

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.



Fonte: A pesquisadora (2024)

De acordo com dados gráficos, 39% dos entrevistados afirmam que os professores estão trazendo novidades em suas metodologias pedagógicas na disciplina de língua estrangeira. Outros 35% relatam que as inovações ocorrem de forma parcial. Já 16% dizem que raramente os professores adotam abordagens inovadoras, enquanto 10% consideram que as novidades aparecem ocasionalmente. Nesse contexto, as brincadeiras contribuem para criar um ambiente escolar mais equilibrado, impactando a absorção do conhecimento.

As atividades pedagógicas lúdicas funcionam como um incentivo em sala de aula, sendo uma estratégia para expandir o conhecimento e ajudar o estudante a discernir o jogo como uma forma de comunicação. O jogo provoca reflexões sobre o pensamento e o comportamento. A ludicidade contribui para a formação do aluno, ampliando seu conhecimento. Assim, se torna um componente fundamental no desenvolvimento do ensino em todas as disciplinas, inclusive na de Língua Estrangeira. Entretanto, a aplicação da ludicidade na educação enfrenta desafios, devido à falta de capacitação de professores para integrá-la nos planos de aula, o que gera certa resistência em considerá-la essencial na prática educacional.

4.1.3 Organização dos Resultados do Terceiro Objetivo Específico

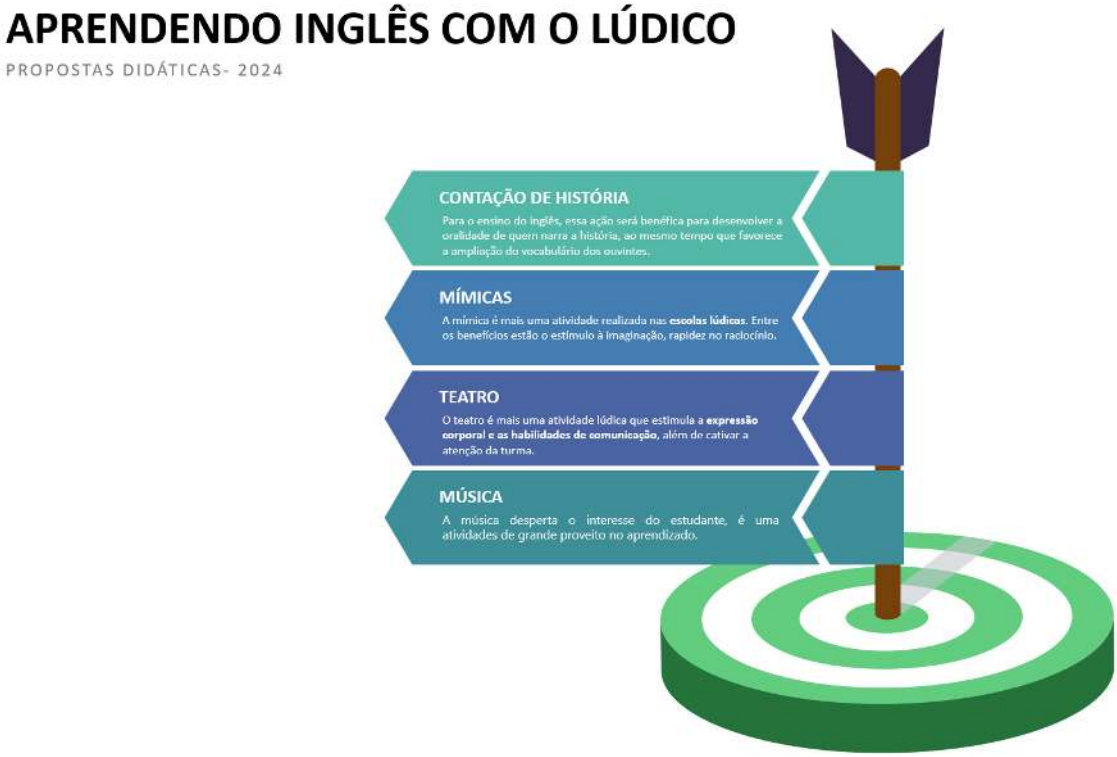
- Identificar as atividades que podem ser utilizadas para inserir a ludicidade no ensino da Língua Inglesa no Ensino Fundamental das séries finais;

A metodologia lúdica é fundamental para garantir um processo de aprendizagem na educação, tornando as aulas interessantes. O espaço de brincadeira permite que a criança aperfeiçoe suas habilidades por meio do estímulo à iniciativa, comunicação e imaginação. Por meio do ensino baseado em brincadeiras, o educador estabelece uma comunicação com os estudantes, aumentando seu engajamento e contribuindo para o avanço cognitivo. Em uma análise exploratória em acervos científicos a pesquisadora constatou que tais brincadeiras

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

explicitas a seguir tornam-se relevante no ensino da língua estrangeira quando se envolve a ludicidade.

FIGURA 01: PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DA LUDICIDADE



Fonte: A pesquisadora (2024)

O educador pode utilizar práticas pedagógicas para inovar suas aulas de língua inglesa, e o uso do lúdico é uma dessas estratégias. As brincadeiras educativas promovem essa estimulação nos estudantes, pois interagem com os colegas e usam a língua em situações reais. A ludicidade em sala de aula facilita a aprendizagem de um idioma estrangeiro fora dos ambientes tradicionais, que pressupõem que os alunos memorizem regras e vocabulário, sem garantir que se envolvam em práticas sociais da linguagem.

Quando a ludicidade se conecta com a essência da infância — o brincar — ela pode ser guiada pelas práticas do professor para estimular o desenvolvimento do aluno e proporcionar uma experiência de qualidade no ambiente escolar. Ao utilizar o lúdico como ferramenta de intervenção pedagógica, o professor contribui para a socialização dos alunos, para a autonomia nas atividades, para a manutenção da motivação em sala de aula e para o estímulo da criatividade.

4.2 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

É fundamental planejar todas as atividades conforme o programa do bimestre, estabelecendo regras e orientações para a turma, o que contribui para o sucesso na realização das propostas. A formação das equipes em atividades competitivas deve considerar o número de alunos, podendo ser divididas em grupos como “boys contra girls” ou “left contra right”. Durante as brincadeiras e competições, a disciplina deve ser mantida, mesmo diante da animação natural desses momentos, e o professor precisa manter uma postura imparcial e firme em suas decisões.

No ensino de língua estrangeira, as atividades lúdicas demandam a criação de diretrizes para alcançar os objetivos desejados. As atividades lúdicas despertam o pensamento, desenvolvem a inteligência e elevam o nível de interesse das crianças, impactando seu desenvolvimento. A alfabetização e o letramento tornam-se processos eficazes quando o lúdico está presente, pois desperta nas crianças a alegria de estar na escola e aprender. A brincadeira infantil envolve os sentidos, proporcionando sensações que ajudam a criança a organizar, inventar, criar papéis e transformar cenários.

Brincar e vivenciar jogos permitem que a criança compreenda suas ações e tome consciência do seu contexto. O brincar é um espaço educacional decisivo na infância, pois possibilita às crianças construir uma identidade autônoma e criativa, que as auxilia a interagir com o mundo. Durante as brincadeiras, o grupo pode passar por momentos de harmonia e desarmonia, e as atividades dirigidas oferecem oportunidades para ampliar a visão de mundo das crianças. A observação do professor sobre os conteúdos e interesses das crianças é fundamental para apoiar esse processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou discutir a relevância da ludicidade como metodologia estratégica no ensino da Língua Inglesa para as séries finais do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Ana Raymunda de Mattos Pereira Gadelha, situada em Manaus-AM, durante o período de 2023-2024. Os resultados apontaram que a utilização de atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento das habilidades de fala e escrita, à medida que cria um ambiente mais leve para a aprendizagem, favorecendo o engajamento dos estudantes.

No contexto educacional, a ludicidade promove a reflexão crítica dos alunos sobre si e sobre o mundo, além de estimular a busca pelo conhecimento com entusiasmo. Ao optar pelo uso de práticas lúdicas no ensino da Língua Inglesa, observou-se um aumento na motivação, na

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

participação e na segurança dos estudantes em sala de aula. Incorporar a ludicidade ao ensino da língua estrangeira fortalece as relações sociais e contribui para a formação de sujeitos autônomos. Diante disso, conclui-se que os alunos que vivenciam atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa demonstram maior desenvoltura na comunicação, engajamento nas atividades e segurança nas interações.

Recomenda-se que este estudo seja compartilhado com professores da área, como forma de incentivo à adoção de metodologias mais interativas. Por fim, é importante lembrar que brincar é mais do que uma atividade recreativa — é uma forma de expressão e aprendizagem. O lúdico representa uma experiência que envolve o corpo, a mente e as emoções, proporcionando desenvolvimento integral. Nesse sentido, brincar e aprender caminham juntos, formando a base de uma educação transformadora.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Olivette Rufino Prado. **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**.2006. Tese (Doutorado em Educação). UFRN.

ALEXANDRE, S. F. Aprendizagem e Suas Implicações no Processo Educativo. **Revista de Letras da UEG.** São Luís de Montes Belos. p. 51-60. 2010.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade**: Ensinar brincando não é brincar de ensinar.2007.

ALVES, Rubem. **O Desejo de Ensinar e a Arte de Aprender**. Campinas. Fundação Educar Paschoal, 2004.

BRASIL. **Constituição Federal Brasileira de 1988**. Brasília: Congresso Nacional, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Infantil. Brasília. 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 2007, vol.: 1 e 2.

BROUGERE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

CINTRA, Rosana C. G. G; PROENÇA, Michelle A. M; JESUINO, Mirtes dos Santos. **A historidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski**. 2010.

CARVALHO, Maria Isabel Mello Costa; BONA, Viviane. Educação Bilíngue no Brasil: estudo a partir de produções acadêmicas sobre o ensino de língua estrangeira para crianças em um contexto multicultural. **Revista científica Acertte**. v. 4, n. 3, p. e43178-e43178, 2024.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

DÍAZ, F. **O Processo de aprendizagem e seus Transtornos**. Salvador: EDUFBA. 2011. p.84-85.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

GARDNER, H. Attitudes, motivation, and personality as predictors of success in foreign language learning. In: PARRY e STANSFIELD (Eds.), **Language aptitude reconsidered** (p. 179-221) Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 2008.

KELLERHALS, Jean. MONTANDON, Cléopâtre. **Les strategies éducatives des familles:** milieu social, dynamique familiale et education des pré-adolescents. Paris: Delachaux & Niestlé, 1991.

LIMA, Elvira de Souza. **Como a criança pequena se desenvolve**. São Paulo: Sobradinho, 2022.

LUCKESI, Cipriano Carlos. O Lúdico na Prática Educativa. **Tecnologia Educacional.** Rio de Janeiro, V. 23, nº 119/120, jul/out., 2014.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. O lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar. In: **Os jogos e lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 09 – 22.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

ORLANDI, Enni P. **Análise de Discurso:** princípios e procedimentos. Campinas: Fontes, 2003.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky:** a relevância do social. 2. Ed. São Paulo: Plexus, 1998.

PIAGET, J. **A construção do real na criança.** Trad. Álvaro Cabral. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília: INL, 1975.

PIAGET, Jean. **Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança.** 1. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

REGO, T. C. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes. 1995.

ROMANOWSKI, J. Paulin. **Formação e Profissionalização Docente**. 3ed. Rev. atual. – Curitiba: Ibpex, 2007.

SCHULTZ, Elis Simone; MULLER, Cristiane; DOMINGUES, Cilce Agne. A ludicidade e as suas contribuições na escola. **Jornada e Educação.** Centro Universitário Franciscano. 2006.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

SOUSA, Anderson Ferreira de et al. Educação e cidadania: o papel do ensino de inglês nos anos iniciais da educação básica: Education and citizenship: the role of teaching English in the early years of basic education. **RCMOS-Revista Científica Multidisciplinar O Saber,** v. 1, n. 1, 2025.

VYGOTSKI, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. Linguagem, **Desenvolvimento e Aprendizagem**. 11. Ed. São Paulo: Ícone, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

---

[i] Artigo proveniente da dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Educação da Universidad de la Integración de las Américas, como requisito final à obtenção do título de Mestre em Ciências da Educação. Orientador: Dr. Alderlan Souza Cabral. Asunción, Paraguay, 2025.

Leitura recomendada: *LIMA, Edinilce Ferreira. Linguística aplicada no campo da globalização da língua inglesa. RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber, Brasil, v. 2, n. 2, p. 499–507, 2024. DOI: 10.51473/rcmos.v2i2.452. Disponível em: https://submissoesrevistacientificaosaber.com/index.php/rcmos/article/view/325.*

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.