

Poliana da Silva Ribeiro
Sônia Maria da Costa Barreto

LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA: O PRAZER DE APRENDER BRINCANDO

Parlare

Speak

Sprechen

Parler

Hablar



Poliana da Silva Ribeiro
Sônia Maria da Costa Barreto

LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA: O PRAZER DE APRENDER BRINCANDO

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2024

Ludicidade no ensino de língua estrangeira: O prazer de aprender brincando
© 2024, Poliana da Silva Ribeiro e Sônia Maria da Costa Barreto.

Orientadora: Prof.^a Doutora Sônia Maria da Costa Barreto

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição: Faculdade Vale do Cricaré

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Diagramação: Ilvan Filho

DOI: 10.29327/5389897

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R484I Ribeiro, Poliana da Silva.
 Ludicidade no ensino de língua estrangeira: O prazer
 de aprender brincando / Poliana da Silva Ribeiro, Sônia
 Maria da Costa Barreto.

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2024.

21 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-055-5

1. Língua estrangeira - Ensino. 2. Ludicidade. 3. Jogos.
I. Barreto, Sônia Maria da Costa. II. Título

CDD – 372.65



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	06
COMO POSSO TORNAR AS AULAS INTERATIVAS E LÚDICAS?	08
EM QUE AS ATIVIDADES LÚDICAS PODEM CONTRIBUIR COM A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA	09
SUGESTÕES DE JOGOS DIGITAIS	11
Word whomp HD	11
ESL Games plus	11
Games to Learn English	12
Scrabble	12
Quiz your English	12
Words with friends	12
SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS	13
Palavras cruzadas e Caça-palavras	13
Roda de palavras	14

Passaportes de vocabulário	14
Lançamento de bola	15
Jogo da forca	15
Bingo	16
Batata quente	17
Batalha naval	17
Corrida de palavras	18
Jogo da memória	19
REFERÊNCIAS	20
A AUTORA	21



APRESENTAÇÃO

Tanto crianças como adultos aprendem de forma mais eficaz quando se divertem. Tornar as aulas de inglês agradáveis para os alunos é benéfico em vários níveis. Isto pode ser alcançado através da introdução de atividades novas e dinâmicas envolvendo a tecnologia, considerando os seus interesses no planejamento, abordando inteligências múltiplas e estilos de aprendizagem e diferenciando os métodos de instrução e avaliação.

Embora nós, como educadores, reconheçamos o valor de aprender um novo idioma, este nem sempre é o caso para muitos alunos, que podem sentir-se desinteressados ou sem inspiração. Assim, como podemos estabelecer uma visão positiva da aprendizagem de língua estrangeira? Como podemos dar aos alunos um vislumbre da magia em aprender uma nova língua e das culturas a ela associadas? Como podemos desenvolver atividades que motivem os alunos em nossas salas de aula?

Entendemos que as atividades lúdicas possuem muitas vantagens, tanto para quem ensina quanto para quem aprende, apoiando a aprendizagem e envolvendo os alunos, que se divertem sem perceber que estão aprendendo, transformando a sala de aula em uma atmosfera agradável que torna o trabalho poderoso.

Atividades lúdicas voltadas ao ensino de língua estrangeira podem ser uma das técnicas mais motivadoras, além de oferecer um ambiente livre de estresse e ansiedade, o que aumenta a autoconfiança dos alunos e estimula a praticarem a linguagem.

Portanto, a ludicidade estimula o interesse dos alunos pelas atividades em sala de aula e, como resultado, torna-os motivados e dispostos a aprender, constituindo-se, portanto, em um grande valor pedagógico para professores de língua estrangeira. Nesse contexto, oferecemos algumas sugestões de jogos digitais que contribuem para a aprendizagem da língua inglesa, bem como atividades lúdicas que podem ser facilmente desenvolvidas em salas de aula do ensino fundamental e que podem ser adaptadas de acordo com o ano de escolaridade e características da turma.

Esperamos, dessa forma, contribuir para aulas mais dinâmicas e envolventes.

Poliana da Silva Ribeiro
Sônia Maria da Costa Barreto



COMO POSSO TORNAR AS AULAS INTERATIVAS E LÚDICAS?

Tornar as aulas de língua estrangeira interativas e lúdicas é importante para todos os níveis de ensino, mas especialmente para alunos mais jovens e adolescentes, que geralmente possuem menor capacidade de atenção, devendo ser constantemente motivados.

Assim, para desenvolver aulas lúdicas e interativas, aqui vão algumas dicas.

Descubra no que seus alunos estão interessados e use isso em sua aula. Por exemplo, tente usar músicas favoritas para demonstrar o ponto da linguagem.

Use uma variedade de mídias, como podcasts, vídeos, artigos de notícias e músicas, para manter as aulas interessantes e animadas.

Ofereça pequenas recompensas ou outros incentivos para motivar os alunos.

Envolva os alunos no planejamento da aula. Por exemplo, dê-lhes duas opções de atividades para a próxima aula e deixe-os votar. Isso fará com que invistam mais na aula!

Incorpore jogos e atividades divertidas!



EM QUE AS ATIVIDADES LÚDICAS PODEM CONTRIBUIR COM A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA?

Atividades e jogos lúdicos podem oferecer uma valiosa contribuição nas aulas de língua estrangeira porque:

- Envolvem os alunos que, por estarem se divertindo, prestarão atenção e participarão ativamente, sem que percebam que estão aprendendo!
- Ajudam os alunos a reter informações. Associar palavras em inglês ou estruturas de frases a certas atividades pode ajudar a lembrá-las melhor.
- Criam um ambiente animado onde os alunos são ativos e não sentem tanta pressão como sentiriam durante outras atividades. Ao focar em atividades lúdicas que os alunos podem se sentir mais confortáveis falando em inglês e cometendo erros.
- Ajudam o professor a se conectar com os alunos, motivando-os a aprender.
- Proporcionam prática de leitura, escrita, audição e fala.

Os jogos e brincadeiras lúdicas podem ser utilizados para introduzir novo vocabulário, reforçar um ponto linguístico, praticar palavras ou estruturas linguísticas, ensinar ou praticar gramática e melhorar competências básicas. Também podem ser usados no início da aula, para despertar o interesse pelo conteúdo, durante a aula, para motivar, ou no final, para encerrar.

Usar jogos e atividades divertidas em sala de aula é uma parte importante do ensino de língua estrangeira, pois auxilia os alunos a fazer conexões entre palavras e gramática, acelerando o processo de construção de habilidades linguísticas, ajudar na concentração, melhorar a interação, aumentar os níveis de interesse e a confiança. Além disso, alunos tímidos sentem-se mais à vontade para participar nesses momentos.

SUGESTÕES DE JOGOS DIGITAIS

WORD WHOMP HD

O objetivo deste jogo de palavras é soletrar o máximo de palavras possível com as seis letras fornecidas. As palavras devem ter pelo menos três letras e não podem ser nomes próprios, abreviações ou contrações.



O jogo é gratuito e pode ser utilizado nas séries iniciais e finais do Ensino Fundamental.

Site: <https://www.pogo.com/games/word-whomp?ref=blog.flexge.com>

ESL GAMES PLUS

O site disponibiliza atividades que enfatizam a gramática, o vocabulário, a formação de frases, a compreensão auditiva, a pronúncia e a fonética do inglês, em vários níveis de ensino.



Site: <https://www.eslgamesplus.com/fun-games/>

GAMES TO LEARN ENGLISH

São diversos tipos de jogos para ensinar gramática, formação e estrutura de frases, relacionar palavras e imagens, além de outras atividades.



Site: <https://blog.flexge.com/jogos-ensinar-ingles/>

SCRABBLE

Expande o vocabulário, pode ser jogado de forma unitária ou em grupo.

Site: <https://playscrabble.com/>



QUIZ YOUR ENGLISH

Diversos quizzes para iniciantes, alunos com nível intermediário ou avançado.

Site: <https://quizyourenglish.com/>



WORDS WITH FRIENDS

O objetivo deste jogo é a construção de palavras, podendo ser jogado com outras pessoas online.



Site: <https://wordswithfriends.com/>

SUGESTÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS

Caso o professor não disponha de tecnologias para utilizar em suas aulas, se-
guem algumas sugestões de atividades lúdicas que podem ser desenvolvidas
para o ensino de língua estrangeira.

PALAVRAS CRUZADAS E CAÇA PALAVRAS

Palavras cruzadas temáticas são uma ótima maneira para os alunos praticarem o uso do vocabulário e podem ser desenvolvidas com um tema específico alinhado ao currículo.

Na internet existem sites que geram gratuitamente palavras-cruzadas e caça-palavras automaticamente. Seguem alguns links:

<https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php>

<https://puzzel.org/pt/features/criar-palavras-cruzadas>

<https://criadordecruzadinhas.com.br/>

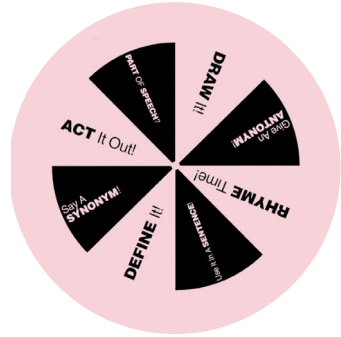
<https://pt.ohmydots.com/creator-crossword.html>



RODA DE PALAVRAS

A roda de palavras é um jogo divertido para incentivar os alunos a aprender novas palavras e memorizá-las usando diferentes estilos de aprendizagem. Para novas palavras, os alunos girarão a roda e depois completarão a ação correspondente escrita na roda.

A roda pode conter palavras em português, para que o aluno a repita em inglês ou com palavras em inglês para o aluno dizer seu significado. Outra opção é colocar o alfabeto e pedir que o aluno diga uma palavra que comece com aquela letra, em inglês.



PASSAPORTE DE VOCABULÁRIO

O passaporte de vocabulário é uma ótima ideia para manter os alunos envolvidos na aprendizagem de um novo vocabulário. Cada vez que um aluno ouve ou vê uma palavra nova, ele preenche um organizador gráfico e depois recebe um carimbo em seu passaporte de vocabulário.

O professor pode, ao final de um período pré-determinado, dar mimos para aqueles que conseguiram mais carimbos.



LANÇAMENTO DE BOLA

Mantenha uma bola inflável em sua sala de aula (ou use outra coisa, como um pedaço de papel enrolado). Escolha uma pergunta/instrução com base na lição/nível que você acabou de ensinar, por exemplo, “Diga o nome de uma fruta!” O aluno deve responder e depois jogar a bola para outro aluno responder.

Mude a pergunta no meio do jogo. A natureza aleatória do lançamento da bola mantém os alunos alerta.



JOGO DA FORÇA

Este é um ótimo jogo para que os alunos pratiquem vocabulário e habilidades de ortografia.

Peça a um aluno que pense em uma palavra em inglês.

Peça a esse aluno que conte quantas letras há na palavra e, em seguida, desenhe sublinhados no quadro para cada letra da palavra.

Os outros alunos então se revezam para adivinhar as letras do alfabeto que eles acham que podem estar na palavra escolhida.

Se eles adivinharem uma letra correta, ela será escrita acima dos sublinhados correspondentes e o aluno terá a chance de adivinhar qual é a palavra.



Se eles adivinharem uma letra incorreta, isso é anotado no quadro e uma parte do boneco da força é desenhada.

O objetivo do jogo é adivinhar a palavra antes que um boneco completo seja desenhado, “enforcando” o homem.

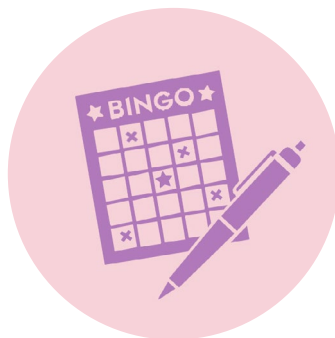
Para dar um toque diferente ao jogo, desenhe uma pessoa com um pára-quadras. Desenhe o mesmo número de cordões que prendem a pessoa ao pára-quadras que o número de letras da palavra escolhida. Os outros alunos então se revezam para adivinhar as letras do alfabeto que eles acham que podem estar na palavra escolhida.

Se eles adivinharem uma letra correta, ela será escrita acima do sublinhado correspondente e o aluno terá a chance de adivinhar qual é a palavra. Se adivinharem uma letra incorreta, isso é anotado no quadro e um dos fios do pára-quadras é apagado. O objetivo do jogo é adivinhar a palavra antes que a pessoa perca todas as cordas do pára-quadras.

BINGO

Para este jogo clássico, podem ser criados cartões de bingo e uma planilha de chamadas. Para sua planilha de chamadas, pode usar o vocabulário que foi ensinado.

Corte a folha de chamada e coloque os quadrados em um chapéu. Dê a cada aluno uma cartela de bingo e algo para marcar sua cartela. Pode solicitar que um aluno seja o



“chamador” e escolha um quadrado de cada vez do chapéu. Os demais alunos ouvem o que é chamado e marcam a palavra em seu cartão. O primeiro aluno a marcar todo o seu cartão grita “Bingo!” e é o vencedor.

BATATA QUENTE

Passa uma bola ou outro objeto pela sala e, quando a música parar, o aluno com a bola deverá responder a uma pergunta ou tirar de uma sacola!

Podem ser feitas perguntas relacionadas ao conteúdo da aula.



BATALHA NAVAL

Neste divertido jogo de palavras por categorias, os alunos jogam navios de guerra para encontrar palavras e nomear a categoria à qual as palavras se referem. Dê a cada grupo uma categoria em um pedaço de papel. Trabalhando juntos, os alunos encontram sete palavras pertencentes a essa categoria. Os alunos escrevem as palavras na grelha intitulada “Os meus navios” na sua folha de trabalho.

Em seguida, os alunos formam pares com alguém do outro grupo e jogam batalha naval para descobrir quais palavras seu parceiro escreveu na grade de navios de guerra e o nome da categoria à qual as palavras estão relacionadas.



Os alunos revezam-se para indicar as coordenadas ao seu parceiro, por exemplo, C4. Se houver uma letra naquele quadrado, o parceiro diz ‘bater’ e revela a letra. O aluno então marca a grade “Navios do meu parceiro” de acordo. O primeiro aluno a encontrar todas as sete palavras e dizer o nome da categoria à qual as palavras pertencem ganha o jogo.

CORRIDA DE PALAVRAS

Desenhe uma tabela no quadro com o nome das equipes no topo e as letras nas laterais. Todas as equipes começam na linha superior. Para passar para a próxima linha, as equipes devem dizer uma palavra de uma categoria que comece com a letra da linha em que estão.



Escolha uma categoria aleatoriamente a cada vez e dê às equipes um determinado período de tempo para responder. Chame uma categoria para a Equipe A. Se a Equipe A disser uma palavra para essa categoria começando com a letra dentro do prazo definido, eles passarão para a próxima linha. Se a equipe não conseguir pensar em uma palavra, ela permanecerá na mesma linha até o próximo turno, quando receberá outra categoria aleatória. A equipe B recebe então uma categoria e assim por diante. A primeira equipe a chegar ao final vence o jogo.

JOGO DE MEMÓRIA

Os jogos da memória são muito bem aceitos pelos alunos, especialmente quando jogados em grupos maiores.

Todos sentam em círculo e o professor decide sobre um tópico, por exemplo, compras de supermercado, cores, etc. os cartões devem formar pares entre a palavra e o desenho, sobrando uma carta sem par. Outra opção é utilizar tempos verbais para a combinação de pares. Os alunos devem encontrar a frase certa e vincular ao tempo verbal certo.



As atividades contidas neste material foram adaptadas de brincadeiras que fazem parte do cotidiano dos alunos e da prática profissional da pesquisadora, não possuindo autoria.

Este material faz parte da dissertação “ O lúdico e o uso das tecnologias digitais nas aulas de inglês: ensino fundamental – séries finais em Presidente Kennedy/ ES”, do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, da mestranda Poliana da Silva Ribeiro, sob a orientação da Professora Dra. Sônia Maria da Costa Barreto.



REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, M. T. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender**: Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação, v. 9, n. 15, p. 111-130, 2015.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, M. G. et al. A importância da ludicidade: em anos fundamentais as iniciais. **Revista Brasileira de Desenvolvimento**, v. 5, n. 10, p. 22136-22145, 2019.

SOUZA, D. S.; SOUSA, L. B. A utilização dos recursos tecnológicos no ensino e aprendizagem de língua inglesa. **LínguaTec**, v. 6, n. 1, p. 16-33, 2021.

SOUZA, J. M. P. **O lúdico e as metodologias ativas**: possibilidades e limites nas ações pedagógicas. 2019. 87 f. Dissertação (Mestrado) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, Rio de Janeiro, 2019.

TEIXEIRA, K. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico**. Curitiba: Intersaberes, 2018.

A AUTORA

POLIANA DA SILVA RIBEIRO

Licenciada em Letras - Português/Inglês pelo Centro Universitário São Camilo - ES. E bacharelada em Administração pela Unopar - Universidade Norte do Paraná. Pós-graduação em Arte pela FIJ - Faculdades Integradas de Jacarepaguá. Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação pela UNIVC - Centro Universitário Vale do Cricaré - São Mateus/ES. Atuou como professora de inglês na Emeif: “Vilmo Ornelas Sarlo”, em Presidente Kennedy. Assim como, professora de inglês, também, na Emeief “Florêncio Bento Alves”, em Itapemirim. Residente na cidade de Cachoeiro de Itapemirim - ES. Entende que a ludicidade no ensino de língua estrangeira é importante para o aprendizado.



ISBN: 978-65-6013-055-5

DIÁLOGO
EDITORIAL

