



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS  
CAMPUS DE ARAGUAÍNA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS-INGLÊS**

**SHIRLANE NUNES DOS SANTOS**

**O LÚDICO NÃO É OBA, OBA! - JOGOS COMO MOTIVAÇÃO NA  
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

**ARAGUAÍNA - TO  
2019**

**SHIRLANE NUNES DOS SANTOS**

**O LÚDICO NÃO É OBA OBA - JOGOS COMO MOTIVAÇÃO NA  
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT –  
Universidade Federal do Tocantins – Campus  
Universitário de Araguaína, Curso de Licenciatura  
Letras/Inglês para obtenção do título de Licenciada e  
aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela  
Banca Examinadora.

Orientadora Dra Elisa Borges Alcântara de Alencar

ARAGUAÍNA – TO  
2019

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

---

S2371 Santos, Shirlane .

Lúdico não é oba oba!: Jogos Como Motivação Na Aprendizagem Da Língua Inglesa . / Shirlane Santos. – Araguaína, TO, 2019.

46 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína - Curso de Letras - Inglês, 2019.

Orientador: Elisa Borges de Alcântara Alencar

1. Lúdico. 2. Motivação. 3. . Língua Inglesa. 4. Ensino e aprendizagem. . I. Título

**CDD 420**

---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

# **FOLHA DE APROVAÇÃO**

SHIRLANE NUNES DOS SANTOS

## **O LÚDICO NÃO É OBA OBA - JOGOS COMO INCENTIVO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Campus Universitário de Araguaína, Curso de Licenciatura em Letras/Inglês para obtenção do título de graduada e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Banca Examinadora

---

Prof. Dra. Elisa Borges de Alcântara Alencar, UFT  
Orientadora

---

Prof. Msc. André Ricardo Ribeiro Silva, UFT  
Banca Examinadora

---

Prof. Dra. Miliane Moreira Cardoso Vieira, UFT  
Banca Examinadora

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a DEUS por estar comigo em todos os momentos da vida, por conceder sabedoria e força durante a vida acadêmica.

Agradeço ao meu pai Josemar Dias, minha mãe Maria de Jesus, que apesar das dificuldades me deram forças e se esforçaram ao máximo para investir na minha educação. E a meus irmãos Ananda, Divina, Amaury, Janaina, por toda dedicação e incentivo, que mesmo de longe cuidavam de mim, gratidão a minha avó Rosa Pereira, e o meu tio Pedro, que não esqueceram de mim nos momentos de ausência devido os estudos.

Agradeço a minha tia Maria Leda, minha prima Deborah Kawanne por me acolherem em sua casa e me ajudarem da maneira que estava a seu alcance e pela compreensão e paciência demonstrada durante o período do projeto.

Obrigada as minhas amigas Kessia e Lessandra, Sara, Brenda minhas irmãs na amizade que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida com certeza.

Aos meus colegas Tarcísio, Paulo, Alisson que com sua vasta experiência me ajudaram com partes da minha pesquisa.

Aos colegas Mateus Rodrigues, Mateus Resplendes, Mateus Shimasak, Alex, que me proporcionaram alegria neste período inexplicável que foi o processo de escrita do TCC.

Agradeço a minha orientadora Profa. Dra. Elisa pelo conhecimento acrescentado na minha pesquisa e dedicação.

Pela banca examinadora Profa. Dra. Milliane e o Prof. Msc. André Ricardo pela presença e considerações.

Agradeço a Universidade Federal do Tocantins, pública, gratuita e de qualidade pela oportunidade.

*Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (Carlos Drummond de Andrade)*

## RESUMO

Este trabalho é uma pesquisa-ação de cunho qualitativo desenvolvido em uma escola pública de Araguaína –TO. A pesquisa teve como objetivo trabalhar o lúdico como forma de motivação e aprendizagem de Língua Inglesa. Para tal, elaboramos um projeto intitulado “*English motivation*,” com proposta de oficinas para trabalhar a língua inglesa de forma lúdica, prazerosa e leve. Mostramos que é possível romper com a ideia de que não se aprende inglês em escolas públicas e agimos para desconstruir este discurso. Os resultados foram coletados através de questionários e narrativas em que os alunos relataram sobre o que foi trabalhado em sala de aula e suas percepções sobre o que viram, sentiram e aprenderam. Mostramos o processo de nossas ações e nossas apreensões durante o tempo em que estivemos envolvidas nesta pesquisa e concluímos que o lúdico é uma ferramenta que pode motivar e promover aprendizagem de forma significativa e efetiva.

**Palavras-chaves:** Lúdico. Motivação. Língua Inglesa. Ensino e aprendizagem.

## **ABSTRACT**

This work is a qualitative action research developed in a public school in Araguaína -TO. The research aimed to work the ludic as a way of motivation and English learning. We have tried to show that it is possible to break with the idea that you do not learn English in public schools and use our agency to review this discourse. We designed a project entitled “English motivation.” In this project some workshops were proposed to work the English language in a playful, pleasant and light way. The results were collected through questionnaires and narratives in which students reported about what was worked in the classroom and their perceptions. In this work, we will show the process of our actions and the apprehensions of the students during the time we were involved in this research.

**Key-words: Ludic. Motivation. English Language. Teaching and Learning.**



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLA**

UFT ..... UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCATINS

LI                    LÍNGUA INGLESA

BNCC                BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

EJA                    EDUCAÇÃO JOVENS E ADULTOS

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>14</b>
2.1 A motivação em sala de aula .....	16
2.2 Desafios professor/aluno .....	17
2.3 Lúdico..... .....	18
2.4 Tecnologia e ludicidade .....	20
2.5 Lúdico na perspectiva da educação jovens e adultos (EJA) .....	21
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>23</b>
3.1 primeira etapa (lúdico pincel e quadro) .....	25
3.2 Segundo etapa (Lúdico a partir de materiais comprados).....	27
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS .....</b>	<b>29</b>
4.1 Resultado dos questionários.....	30
4.2. Análise das narrativas dos alunos sobre as oficinas. ....	33
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>39</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>42</b>
Apêndice 1 – Questionário - Você gosta da disciplina de inglês? .....	43
Apêndice 2 – Resposta da aluna .....	44

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência feita durante o programa Residência Pedagógica (RP)<sup>1</sup>. Trata-se de uma pesquisa-ação sobre o lúdico como forma de motivação para aprender Língua Inglesa (doravante LI), desenvolvida em uma escola periférica da cidade de Araguaína, situada na região norte do Tocantins. A pesquisa foi feita em uma turma do 2º ano do ensino médio do segmento de Educação para Jovens e Adultos (EJA). Tivemos seis participantes de pesquisa, com idades entre 18 a 50 anos.

A justificativa para esta pesquisa foi tentar mostrar que aprender LI pode ser prazeroso e possível se for trabalhado de forma que deixe o aprendiz mais à vontade para buscar e experienciar novas formas de aprender, propomos o lúdico como uma das ferramentas geradoras de motivação e por consequência aprendizagem. Compreendemos como lúdicas brincadeiras que geram divertimento por meio de atividades como jogos, disputas, atividades físicas, mentais, coletivas. O lúdico também é passa tempo e brincadeiras diversas que promovem prazer e diversão. (XIMENES, 2001 p.517)

A ideia partiu, a princípio, de minhas próprias experiências e observações a respeito da falta ou perda de interesse pela disciplina de LI nas escolas públicas e, posteriormente, de algumas leituras sobre esta área que me ajudaram a amadurecer e embasar teoricamente meu trabalho.

Quando falamos em jogos há uma crença de que este tipo de atividade não promove aprendizagem e é apenas mera brincadeira para ocupar o tempo, também ouvimos que quando se trata do lúdico nas aulas de inglês, é “oba, oba!”. O barulho, a desconfiguração da sala enfileirada, o corre-corre, as disputas (saudáveis), desconstroem a sala de aula tradicional e as

---

<sup>1</sup> O Programa de Residência Pedagógica é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso. Fonte: <https://capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Agradeço a Capes/Mec por ter sido bolsista no Programa Residência Pedagógica, o que permitiu o desenvolvimento da presente pesquisa.

formas de avaliação tradicionais (apenas provas escritas e estruturalistas) onde há pouco ou nenhum espaço para a ludicidade.

Durante minha trajetória como aluna, pude perceber que parte da rejeição ou dificuldades apontadas pelos alunos, pode ser devido à forma como os conteúdos são apresentados em sala. Há muito uso de estruturas, sem contextualizações ou práticas que possam promover vontade e gosto pela disciplina. Por isso, o objetivo desta pesquisa é relatar algumas rupturas que me empreendi a fazer quanto à forma de ensinar os conteúdos, inserindo a ludicidade como uma ferramenta pedagógica para auxiliar os estudantes a terem gosto pela língua, buscando autonomia e conhecimentos. Acredito na ludicidade como caminho para que despertem interesse, desenvolvam sua autonomia para aprender, agucem sua curiosidade e tenham um bom desempenho mediante a disciplina.

Sempre estudei em escola pública. Confesso que durante minha educação básica eu não tinha afinidade com a disciplina de inglês, primeiramente porque considerava as aulas monótonas e a metodologia na maioria das vezes focava apenas a gramática descontextualizada. Nunca achei interessante e não me sentia capaz, achava difícil.

A motivação com inglês iniciou com meus pais, eles tinham muita vontade de pagar cursinho de inglês, movidos pela crença de que lá seria o lugar ideal, porém inatingível para nossa classe social. Segundo meu pai essa vontade se deu porque ele havia visto alguns tradutores na empresa que ele trabalhava (para ele, a LI configurava status). Como eu sabia o custo de um curso de inglês, mesmo com muita vontade, eu não criava expectativas, visto que devido às questões financeiras de meus pais, eles não iriam conseguir pagar, sem dizer que além do aspecto financeiro, curso de inglês, até aquela época, não fazia parte da realidade de uma cidade pequena e a internet também não era ainda acessível. Eu também tinha a crença que só seria possível aprender a língua em um curso de idiomas, lá seria motivador, cheio de novidades e eu aprenderia! O discurso de senso comum de que não é possível aprender na escola ou por outras vias sem ser os cursos de idiomas pagos é muito forte na sociedade e acaba excluindo os alunos menos favorecidos que compram esta ideia. (LEFFA, 2017)

Quando chegou a época de ir para a faculdade, eu tinha muita facilidade com as disciplinas das áreas biológicas, confesso que estava intencionada a escolher biologia ou química, mas durante minhas escolhas de curso fiquei muito curiosa em saber do que se tratava a opção ABI- LETRAS, visto que, eu não fazia ideia do que se tratava esse curso, então eu fui

atrás para me informar, fiz uma pesquisa a respeito e tive ciência que era um curso de duas habilitações que no caso da Universidade Federal de Tocantins (UFT) se tratava de português e inglês, sabendo dessa informação vi neste curso uma oportunidade de cursar inglês de forma gratuita. Então optei pelo curso de Letras, com a nota do Enem, visando o “tão sonhado” inglês.

Não me arrependo da minha escolha, mas confesso que para me adaptar nesta graduação foi necessário eu seguir até o quinto período de Letras para então me encontrar no curso, eu tinha muita dificuldade nas disciplinas de língua materna e me sentia desmotivada, já que meu foco era a LI, que também não era fácil, mas eu me sentia motivada apesar do sentimento de incompetência para entender o novo idioma que foi um obstáculo e bloqueava minha aprendizagem. Mesmo assim eu persisti, pois lá no fundo eu queria aprender e precisava superar a crença de que eu não era capaz. No curso de Letras o inglês é comum para todos até o quarto período. As licenciaturas se separam a partir do quinto período quando optamos por Língua Inglesa (LI) ou Língua Portuguesa (LP). Assim, entrei definitivamente para o curso Letras/Inglês no quinto período.

A partir daí, tínhamos mais disciplinas da área da LI e comecei a ficar mais motivada. Mas isso foi por ação de algumas metodologias que me deixaram animada, não só as metodologias, mas as próprias professoras de inglês, que de cada uma eu consegui pegar um pouco da personalidade, o envolvimento delas com a turma, possibilitando que os estudantes se sentissem mais à vontade para participar das atividades em sala e até mesmo para falar das dificuldades quanto à disciplina, sobretudo me identifiquei com as didáticas que eram trabalhadas em sala e que me induziram a levar para meus estágios. Ensinar da mesma forma que eu aprendi, de maneira leve, prazerosa, muitas vezes absorvendo conteúdos com práticas lúdicas.

Trata-se de um grupo do 2º ano do ensino médio do segmento-EJA (Educação Jovem), no período noturno. Fiz um projeto que abordava o lúdico como forma de motivação para aprender LI. O projeto foi trabalhado durante minhas aulas de estágio neste referido grupo. Trarei maiores detalhes na parte metodológica deste trabalho.

É de suma importância a ludicidade, pois ela desenvolve nos alunos a capacidade de explorar sua criatividade, melhorando sua conduta no processo de ensino/aprendizagem, bem como a autoestima, cooperação, participação, alegria, prazer e motivação, proporcionando um espaço de construção em sala de aula (FACHINELLO; SABADIN, 2016). O lúdico é uma

grande ferramenta de ensino, pois ele tira o peso/medo que o aluno sente com os conteúdos. O lúdico possibilita que o discente interiorize o conteúdo, fazendo uma assimilação com algo que ele goste, ou seja, vai dar uma sensação de prazer e ele vai buscar ainda mais aprender novas informações.

Ao longo dessa pesquisa e com base em ações no grupo mencionado acima, tentarei responder a seguinte pergunta de pesquisa.

- **De que forma o lúdico contribuiu para a aprendizagem de LI do grupo trabalhado e quais foram as diferenças percebidas na aprendizagem e motivação do grupo depois de sua utilização nas oficinas de língua Inglesa?**

Para responder esta pergunta utilizaremos bibliografia pertinente à área. Desta maneira, nos baseamos em autores como Tapia e Fita (2012), Schwartz (2014), Silva e Pinheiro (2017), Fachinello e Sabadin (2016), Farias(2011), José (2011), Martins (2015), Vygotsky (1996) dentre outros.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É muito comum encontrar jovens que se referem à língua inglesa com desagrado como se a mesma não pudesse levar benefício algum para o aluno a não ser passar na disciplina durante o ensino básico. As falas mais recorrentes ouvidas durante a residência pedagógica são: “eu preciso do inglês para que?” “Mal falo português, quem dirá inglês?”

Acreditamos que estas crenças são formadas a partir de discursos que se estabelecem na sociedade a fim de disseminar a falta de esperança e crença de que não é possível aprender nas escolas. Com este discurso a disciplina acaba desvalorizada, com carga horária insuficiente e torna-se um círculo vicioso. Poucas aulas, poucos recursos, pouca motivação, baixa aprendizagem e a marginalização da disciplina. Schwartz (2014) menciona que a desvalorização desencadeia a desesperança e automatiza frases de senso comum que muitas vezes aceitamos como adequadas, mas não correspondem aos fatos. Ou seja, não há discursos sociais que mencionam casos bem sucedidos de alunos que aprendem via novas tecnologias, jogos, músicas, interações on line e etc.

Para Martins (2015, p.11). As atividades lúdicas aliadas ao ensino da língua inglesa exercem fundamental importância no ensino da mesma. As brincadeiras e jogos no processo de ensino são também fatores sociais que atuam como experiência capaz de desenvolver novas habilidades ao aluno, pois enriquece os conhecimentos já apreendidos e fomenta a construção de novos. A autora se fundamenta nos estudos de Vygotsky (1996). Conforme a teoria de Vygotsky acerca da Zona de Desenvolvimento Proximal<sup>2</sup>, a experiência vivenciada pela criança a partir do ambiente social, estimula e motiva à medida que os indivíduos do seu convívio contribuem para a efetivação da construção de novos desafios para a aprendizagem da criança. Atualmente, os estudos de Vygotsky são utilizados não apenas para o trabalho com crianças, mas também com jovens e adultos. Entendemos que a interação é parte essencial no processo de ensino e aprendizagem. Os jogos e brincadeiras proporcionam interação e mediação.

Adicionar uma nova língua não é algo tão difícil quanto parece ser, isso quando o aluno estabelece uma meta, desperta interesse e se sente motivado para alcançar sua meta. O que irá fazê-lo manter interesse é a maneira como será conduzida essa trajetória, ou seja, a forma como

---

<sup>2</sup> É a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1991, p.97)

o professor de LI irá fazer com que o estudante sustente seu interesse pela respectiva disciplina, dependerá do aluno assim como dependerá também do docente responsável por levar conteúdos e organizar estratégias que possam gerar motivação e por conseguinte aprendizagem. “A possibilidade de que estas características estimulem o esforço e o comprometimento pela aprendizagem depende também do tipo de procedimento proposto e que ele faça com que os alunos assumam como um desafio pessoal.” (SCHWARTZ, 2014, p.58)

Seria ideal inserir o lúdico como uma estratégia para despertar a curiosidade dos estudantes com relação ao aprendizado da LI, uma vez que esta prática possivelmente pode deixar a disciplina mais atraente e despertar o interesse dos alunos ao ponto que os mesmos se sintam motivados intrinsecamente para aprender.

O comportamento intrinsecamente motivado pode ser conduzido por metas finais mesmo que pensamento perceba estar motivado apenas por incentivos imediatos. Um caso típico é o comportamento exploratório ou de brincadeira, ambos os comportamentos contribuem para incrementar a competência do sujeito, mas eles são usualmente desempenhados porque são prazerosos, excitantes (SCHWARTZ, 2014, p. 46)

E além do mais também propõe ao discente um ambiente agradável para que o aprendizado possa acontecer, visto que este é um dos fatores influenciadores da aprendizagem. O que pode acontecer muitas vezes é que embora o professor tenha feito um bom planejamento, estratégia para colocar em prática em sala de aula, o ambiente não colabora com o aprendizado do aluno.

É preciso ter estratégia ou tática por parte de docentes para motivar discentes a se interessarem pelo aprendizado, não só como atividades (avaliativa) em sala de aula, mas por “n” fatores envolvidos em que a instituição escolar pode buscar para motivar, e isso se chama práticas pedagógicas. Não há nada mais prazeroso em sala de aula alunos com motivação em estudar e para que isso aconteça é preciso que elas aconteçam de dentro para fora.

[...] a prática pedagógica, composta por estratégia e intervenções didáticas, podem ter para criação de ambientes os quais os aprendizes desejem, se interessarem e se esforcem por aprender, pois apenas o conteúdo em si geralmente não tem sido suficiente para motivar adequadamente os alunos. (SCHWARTZ, 2014, p.13)

Essa citação deixa claro que é necessário ser um professor que busca novas metodologias para que torne as aulas mais atrativas aos alunos, motivando-os a prestar atenção nas aulas e conseqüentemente melhorando a aprendizagem dos mesmos.



## 2.1 A motivação em sala de aula

O que faz o aluno (a) se sentir motivado varia muito e depende de muitos fatores o primeiro é um ponto que já estamos debatendo a decorrer da pesquisa e que, no entanto, é o ponto chave é “motivação. ” Em sala de aula é fato que o professor não conseguirá atender todos os gostos e muitas vezes poderá acontecer episódios em que os alunos não estarão satisfeitos com a aula, é neste ponto que também queremos chamar atenção. Considerava-se que o professor precisava motivar os alunos, mas, posteriormente descobriu-se que a motivação poderia ser intrínseca. Ou seja, os seres humanos podem executar ações para o seu desenvolvimento e capacidade e se sente estimulados por si próprios sem interferências de outros. White (1959). Na motivação extrínseca a razão para aprender vem de fora o aluno espera receber recompensas e reconhecimento de seu valor (POZO, 2002). Apreendo então, que os motivos para haver aprendizagem podem ser intrínsecos ou extrínsecos. Um pode complementar o outro e professor temo papel de mediador buscando balancear este conflito entre o interno e o externas.

Se a aula está entrando na monotonia então é o momento de o professor pensar em diversificar sua aula, bem como levar mais conteúdo acompanhado de práticas lúdicas que possa proporcionar conhecimento ao estudante.

A motivação, como se pode comprovar, não depende só do aluno, mas também do contexto. Daí a importância de professores avaliarem e modificarem, se preciso a meta que suas mensagens privilegiam, já que ela define porque é relevante ao aluno fazer ou aprender o que se pede.” (TAPIA, FITA; 2012, p.44)

Pensemos em outra perspectiva, se o aluno não consegue assimilar um conteúdo da disciplina de inglês e isso talvez possa fazer o mesmo a desistir de tentar solucionar um determinado conteúdo. Então o professor observando esta situação o mesmo terá que escolher ou adicionar outra forma de problematização da disciplina, de maneira se sinta capaz e mais confiante no processo de sua aprendizagem.

Porém também pode ficar tenso ao perceber que não é capaz de acompanhar explicação e pensar que vai ter dificuldade com essa matéria. Também pode ocorrer que mesmo entendendo a explicação, não veja importância no que é explicado, isto é, a razão porque tem de aprender o que lhe explicam, e isso pode fazer com que se sinta incomodado com a tarefa e com a própria situação de aula (TAPIA; FITA, 2012, p.27)

O professor como é um educador tem um papel que vai além de transferir saber, visto que em sala não há transferência de saber, mas há troca de saberes. Vale lembrar que a interação do professor com o aluno é fundamental para o aprendizado quanto os conteúdos que acontecem em sala de aula. Através da interação possivelmente pode ocorrer mais envolvimento dos alunos

com a disciplina, de modo que se torne mais simples desenvolver as atividades em sala de aula e as explicações se torne inteligível, essa interação vai de início através do conteúdo programático, momento que professor tem que estar aberto para socializar com seus alunos.

A forma como o professor vai ministrando sua aula, tirando dúvidas dos alunos é o momento que esta interação acontece de forma espontânea, gerando respeito e através dessa reciprocidade o professor tem a capacidade de influenciar o aluno motivando-o a alcançar metas ou construir uma a partir dessa relação de professor/aluno.

[...] o ensino da aprendizagem, é possível apontar alguns aspectos que nele interferem: o modo de iniciar a aula, as interações do professor com os alunos e as que acontecem entre eles, o modo de propor as atividades práticas docentes (SCHWARTZ, 2014, p. 17)

O modo como você se direcionar ao seu aluno pode influenciar muito no aprendizado dele, assim como o seu modo de interagir. O aluno gosta daquele professor que te incentiva a ir além daquilo que está no quadro ou slide. Existem professores que tem o prazer de propor algo novo para que seus alunos possam absorver daquilo o máximo que podem.

## **2.2 Desafios professor/aluno**

Teoricamente parece algo muito fácil colocar em prática, mas o desafio do professor durante sua caminhada será uma trajetória árdua, visto que a carreira docente não é como imaginamos, embora tenha sim tenha momentos agradáveis, não é certo camuflar os episódios que os desafiam em sala de ou na escola em geral, porque existem situações que não é somente culpa do professor ou apenas do aluno. Existem muitas circunstâncias que levam a aprendizagem de inglês ao fracasso e são pontos que precisam ser esclarecidos.

O que leva ao fracasso já foi uma questão abordada anteriormente, agora o foco é buscar argumentos que possa explicar os desafios que tanto o professor como aluno enfrentam durante a troca de saberes, seja por culpa do sistema educacional ou por culpa dos próprios professores e estudantes. Agora temos que procurar entender aonde professor e os estudantes podem encontrar problemas e quais os motivos que levam os mesmo a passar por essas dificuldades.

Em termo específico, na disciplina de inglês vemos que muitos professores estão preocupados com seus alunos e sobre tudo com eles próprios mesmo, os professores estão à procura de progredir em busca de se qualificarem fazer uma formação continuada, essa postura acontece por que o mesmo não quer ficar para trás e por se preocupar com o andamento de suas aulas e sua profissão, por outro lado existem os professores que só querem cumprir com seu

horário em sala de aula, é aí que mora problema, se o professor não se preocupa com a própria carreira não é esperado que o mesmo irá se preocupar com a aprendizagem de seus alunos gerando prejuízo para o curso, assim como a desvalorização da disciplina de inglês no ensino público.

É possível aprender inglês somente em cursinho? A imaginação da grande parcela sociedade tem a crença de que para ser fluente ou ter conhecimento prévio de outro idioma é necessário frequentar um cursinho de idiomas e que essa oportunidade é somente para pessoa que tem um alto status social, essa ideia também gera é desmotivação e alimentando outra crença também que é o fato de que não se aprende em escola pública.

Contudo sabemos que esta não passa de apenas crenças, vez ou outra encontramos pessoas que relatam ter aprendido inglês sem as necessidades de frequentar uma escola de idiomas. Algumas pessoas por questões financeiras tiveram a oportunidade de ter contato com a LI somente no ensino básico, então fez daquelas aulas de LI do ensino público ultrapassar os muros da escola, uma vez que existem outros meios que aproxima a pessoa a adquirir um outro idioma.

Portanto, falar que se aprende LI em cursinhos é uma falsa crença, os jovens têm tudo em suas mãos o que falta é mais interesse e também compromisso, os mesmos possuem celulares e hoje é possível encontrar aplicativos que facilita o aprendizado da LI, e são aplicativos bons que faz o usuário aprender de forma prazerosa, através de jogos, inclusive os próprios professores de LI indicam a seus alunos, além de aplicativos em celulares existem outras formas de aprender LI, com todo este suporte ainda é de se escutar pessoas falando que inglês é apenas para elite, que não vai precisar do inglês, quem apenas aprende inglês para ir ao exterior e que inglês é difícil.

O inglês é para todos aqueles que tem interesse, porque consegue, porque o inglês está em todos os lugares, dentro da escola, nos cursinhos (que também é uma escola), em nossos celulares, filmes, series e muitos outros lugares.

### **2.3 Lúdico**

O lúdico é uma atividade que tem como intuito motivar o estudante e prender a atenção dele em qualquer disciplina (atividade), tendo como objetivo tornar as aulas de LI mais proveitosas e sair da rotina cansativa de apenas escrever na lousa. Tendo em vista a necessidade de diversificar as aulas dessa disciplina, nos veio a ideia de fazer as aulas de LI por meio de oficinas com jogos e brincadeiras, com a intenção de gerar motivação e aprendizagem. Ferreira

(1986) traz duas significações para o termo lúdico, “relativo a jogo ou divertimento” e “que serve para divertir ou dar prazer”. Sendo assim, pareceu convidativo e pertinente, utilizar o lúdico para deixar as aulas de LI mais divertidas, interativas e motivadoras. Para Nadaline e Final (2013, p.04)

Nesse sentido, o lúdico destaca-se como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades escolares, pois a brincadeira é algo inerente na criança e, de certa forma, é um meio de refletir e descobrir o mundo que a cerca. A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino aprendizagem.

Minhas razões para o uso do lúdico foram as já mencionadas acima. Mesmo sendo adultos, pensei que formas mais leves e prazerosas ajudariam estes alunos a se sentirem mais alegres e confiantes. Principalmente no segmento EJA que traz em si um histórico de alunos que deixaram a escola e retornaram para compensar as perdas dos anos fora da escola ou de repetência. Para este perfil, achei pertinente trabalhar novas maneiras de ensinar a LI tornando-a um elemento que desperta curiosidade e interesse para perceber a língua como adicional e que está inserida fora da sala de aula em muitos contextos, tais como internet, televisão, mercado, jogos, marcas, músicas, dentre outras formas de leitura e práticas sociais.

De acordo com (SANTOS, 2010, p.03)

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Ou seja, além de aprender LI o lúdico também proporciona o aguçamento do raciocínio lógico, a interação em grupo, a criação de estratégias e o movimentar na sala de aula. Tudo isso atrelado à atividade cognitiva de aprender a língua. Atividades lúdicas podem proporcionar soluções de alguns problemas de língua ao estudante, muitas vezes para algumas pessoas é difícil assimilar determinado conteúdo por meio de escritas feitas no quadro e para proporcionar clareza é viável ter em mãos um segundo plano que no caso seria problematizar através do lúdico.

É característica do aprendiz de LI manifestar insegurança, ansiedade quando está sendo submetido a qualquer atividade de LI. O medo faz com que o estudante não participe das aulas gerando desmotivação, este bloqueio se chama elevação do filtro afetivo (KRASHEN 1985,

p.3). Então para deixar o aluno mais à vontade e mais seguro o uso da ludicidade em sala de aula é uma boa aposta, porque o aluno durante a prática vai participar de determinadas atividades e que irá promover aos alunos o aprendizado de uma segunda língua (LI), desenvolvendo as quatro habilidades: a escuta, a fala, a leitura e a escrita (listening, speaking, reading and writing), sem que haja bloqueio durante a participação dos estudantes nas atividades. O pensamento do medo de errar será substituído pelo espírito lúdico e competitivo (saudável). Já que mesmo sendo avaliado o envolvimento com essa prática faz com que o mesmo se esqueça do propósito de avaliação. O lúdico proporciona o bem-estar do estudante com a disciplina de LI e acaba aproximando também o professor, como foi falado anteriormente a interação do professor com o aluno faz com que a aprendizagem ocorra de forma leve e extrovertida.

“Trabalhar o lúdico, implementando jogos, brinquedos e brincadeiras no espaço escolar, proporcionará maior interesse ao aluno, que terá um desempenho melhor.” (NADALINE; FINAL, 2013 p.06) implementar os jogos nas atividades escolares dos alunos, poder auxiliar no seu desenvolvimento linguístico, fazendo com que os mesmos se organizem e aprendam com mais facilidade. Os jovens e crianças estão em fase de crescimento, no qual eles estão mais ativos que os adultos e dispostos a aprender algo que seja novo e desperte curiosidade neles, mesmo sendo mais velhos, os alunos de EJA também foram beneficiados pelos jogos em sala de aula, comprovando que até adultos e idosos se envolvem melhor nas aulas quando há atividades lúdicas.

Com o aluno mais estável o que é esperado dele é mais envolvimento nas outras atividades que irão ser propostas durante as aulas e assim aos poucos fazendo com que o aprendiz ganhe domínio do respectivo idioma, visto que a aquisição do conhecimento acontece de forma gradativa e quando o mesmo está mais inteiramente adaptado com o meio que se ensina. No momento em que já tem todo envolvimento do aluno é o momento do professor explorar mais a imaginação.

## **2.4 Tecnologia e ludicidade**

Sabemos que os jovens e adultos estão bastante familiarizados com tecnologias, então imaginamos o quanto a tecnologia pode ser aliada durante a aprendizagem da LI, e quando falamos em tecnologias nas escolas públicas alguns podem imaginar apenas uma caixa de som

que professor de inglês leva para sala de aula apenas para trabalhar música. Porém, Essa aprendizagem vai muito além.

Seria uma estratégia muito viável elencar ludicidade com tecnologia, como o uso de celular em sala de aula, aparelhos de som e outros mais. Mas para isso é importante que o professor também se adapte a essa mudança, muitos deles detestam o fato do aluno usar o tradutor por exemplo, na visão dos docentes pode tirar a concentração dos alunos.

[...]é necessário mudar o pensar pedagógico, capacitação e planejamento para que a inclusão dessas ferramentas em sala possa garantir melhoria no desempenho dos alunos. A mudança que já aconteceu fora dos muros da escola precisa adentrá-los. (OLIVEIRA; PIASECKA-TIL, 2016 p.8)

É interessante refletir a respeito deste ponto com relação a escola, a educação que por sua vez deveria estar promovendo mudanças para ser levada para além dos muros, mas, este movimento acontece de maneira contrária, as mudanças acontecem fora das escolas e muitas vezes ela não adota essas mudanças.

Embora tenha tecnologia presente nas escolas a realidade é que pararam de funcionar ou professores não sabem fazer uso desta técnica, portanto a maneira viável é recorrer somente a uma só fonte que é o livro didático, acreditamos que o professor deveria encontrar maneiras para trabalhar com tecnologia e ludicidade em sala, estudar maneira de fazer uso do celular para ajudar no aprendizado da língua inglesa.

Uma vez que os alunos fazem uso deste recurso. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017, p.267) “uma das habilidades exigidas para formação do conhecimento é: reconhecer novos gêneros digitais (blogues, mensagens instantâneas, tweets, entre outros[...]. ” Gêneros digitais são meios ou páginas impostas pela internet para pesquisa, no caso a BNCC é importante se apropriar desta ferramenta para conhecimento da LI, portanto é importante e necessário que parte dos docentes coloquem em prática o que está no papel.

No caso de minhas oficinas instiguei o uso do celular para pesquisar vocabulário por meio de um aplicativo sugerido pelos próprios alunos. Foi divertido e ganhamos conhecimento linguístico e nos apropriamos de novas tecnologias.

## **2.5 Lúdico na perspectiva da educação jovens e adultos (EJA)**

O EJA é uma modalidade de ensino que foi criada para jovens e adultos que por algum motivo não conseguiram concluir seu processo de escolarização no ensino regular, por algum

motivo eles sentiram a necessidade de voltar a estudar novamente, nesta perspectiva o estudante se sente motivado a voltar a sua rotina de estudo. Mas, mesmo assim pode haver defasagem neste ensino.

Quando retornam à sala de aula, os estudantes podem apresentar dificuldades na aprendizagem de LI, isso vai depender do período que ele ficou afastado da sala de aula, mas isto não quer dizer conhecimento adquirido anteriormente tenha se perdido, uma vez que um conhecimento não se perde, a aprendizagem apenas irá acontecer de forma lenta, uma vez que estes estudantes não estavam praticando o inglês. Segundo Santana e Paini (2013, p.7) “O trabalho com jogos é muito importante para alunos da EJA que apresentam defasagem no desenvolvimento de conteúdos acadêmicos e cognitivos[...]” como dito anteriormente os alunos de EJA apresentam um lento ritmo de aprendizagem e os jogos facilita para manutenção de um bom desempenho cognitivo, tornando a aprendizagem mais instigante e prazerosa. Segundo Silva e Pinheiro (2017)

Empregar o lúdico no ensino é uma técnica que está sendo muito utilizada pelos professores, pois pode permitir que os alunos se mostrem mais interessados em fazer as atividades, e permitir que obtenham mais conhecimentos sobre os assuntos. As atividades lúdicas vêm mostrar que o aluno pode aprender se divertindo, de modo que a sala de aula não precisa ser um ambiente cheio de regras, de normas que obriguem os estudantes a ficar sentados sem poder manifestar qualquer dúvida que venham a ter.

Como citado acima, tentam inserir técnicas para motivá-los a estudar outra língua, mas não é tão fácil quanto aparenta. Ele exige criatividade, dedicação e responsabilidade por parte de quem vai executar essa nova atividade no ambiente escolar.

Silva e Pinheiro (2017, p.106), pressupõem que:

Acreditamos que, por meio do lúdico, o aluno pode se tornar motivado à aprendizagem da língua inglesa, pois atividades bem direcionadas em sala de aula podem levá-lo a perceber a importância e o prazer em estudar outro idioma. Neste sentido, o papel do professor é o de facilitador e mediador. Ele não pode se mostrar com autoritarismo; ao contrário, deve sempre agir como uma “ponte” entre o aluno e o conhecimento, para que o aluno se sinta seguro para expor seus pensamentos e erros.

O lúdico do modo geral serve para qualquer idade, pois os mesmos são atividades que motivam os alunos aprenderem a língua estrangeira e a coloquem no seu dia a dia como uma disciplina igual ao português ou outra matéria, dando importância a mesma, sem achar que ela não será importante futuramente.

### 3 METODOLOGIA

A presente pesquisa é qualitativa, pesquisa-ação e bibliográfica, realizada com alunos do 2º ano do ensino médio, no segmento EJA (Educação para Jovens e Adultos) durante o Programa Residência Pedagógica. Optei pela pesquisa qualitativa por entender que a mesma é mais ampla e menos engessada ao lidar com os dados, dando margem para percepções que vão além de números. Godoy (1996) afirma

Considerando, no entanto, que a abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques. (GODOY, 1995, p 21)

Levando em consideração a citação acima, essa pesquisa se encaixa como qualitativa, pois não foca em mostrar quantidade e sim a perspectiva de uso do lúdico como ferramenta de auxílio ao ensino e a aprendizagem do inglês na educação básica. Ainda sobre a pesquisa qualitativa, Neves (2015) aponta que

Em primeiro lugar a pesquisa qualitativa não apresenta preocupação com um grande número de dados, pois não há preocupação em demonstrar resultados para a população. Assim, entendemos que a pesquisa qualitativa tem como principal objetivo interpretar o fenômeno em observação. (NEVES, 2015, p 19)

Dados qualitativos partem muito de uma reflexão do que está sendo estudado, tendo como objetivo mostrar uma nova perspectiva de como o objeto de pesquisa pode ser trabalhado de modo a contribuir para novas formas de inserí-lo em ações futuras.

Esta pesquisa é também uma pesquisa-ação, pois é resultado de intervenções e ações feitas a partir da observação acerca da dificuldade dos alunos, propondo o lúdico como eixo principal para mudanças sobre a percepção de aprender e ensinar LI.

Segundo Tripp (2005, p. 445)

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos.

Na pesquisa em questão surge o lúdico como ferramenta pedagógica pensada para a solução de um problema percebido por mim enquanto o residente. Meu intuito foi o de criar uma estratégia que pudesse ajudar a melhorar o quadro que encontrei ao adentrar a sala de aula. A meu ver, é preciso não apenas estar NA escola, mas COM a escola, tentando criar soluções.



A criação das oficinas foi minha forma de agir e promover alguma mudança no modo como os alunos percebiam a LI.

Sobre a caracterização dos alunos podemos dizer que o corpo discente que participou de nossas oficinas foi um público de pessoas adultas, da faixa etária de 18 a 55 anos, todos matriculados no programa governamental Educação para Jovens e Adultos, portanto, as aulas aconteciam durante o período noturno, sempre nas segundas feiras no segundo horário com alunos do 2ºano do ensino médio, a sala era composta por 40 alunos.

O trabalho em si desenrolou-se primeiramente com uma revisão bibliográfica a respeito da prática docente e do professor motivador Tapia e Fita (2012) e Schwartz (2014). Após a leitura dos artigos e minhas reflexões, fiz uma análise de minha atuação como professora responsável por desempenhar o papel da docência e também uma análise a respeito da percepção dos alunos sobre as aulas de LI. Até então, eu ainda não tinha trabalhado com este grupo. Eles estavam com outros residentes. Adotei, então, os seguintes passos:

- 1- Foi passado um questionário para os alunos perguntando sobre o que eles achavam das aulas de inglês (apêndice 1)
- 2- Os questionários foram lidos e analisados por mim e a partir desta análise elaborei um projeto de oficinas lúdicas para ser trabalhado durante as minhas aulas de LI no Estágio. Consultei e informei a coordenação da escola sobre o projeto e minha proposta foi aprovada.
- 3- As oficinas foram feitas em 4 aulas de 50 minutos cada
- 4- As atividades foram divididas em dois blocos:
  - a- Atividades lúdicas que não necessitavam de materiais comprados ou produzidos, o intuito eram atividades que necessitasse de apenas dois objetos: pincel e quadro.
  - b- Na segunda parte, os próprios alunos iriam ter que fazer algum jogo em sala de aula e logo após os mesmos teriam que apresentar passo a passo como foi feito o jogo e como aconteceria a brincadeira.
- 5- Passei o mesmo questionário no final das oficinas para saber se houve resultados positivos com relação à motivação e aprendizagem.
- 6- Coletei narrativas para consolidar a opinião dos alunos quanto ao lúdico e à aprendizagem de LI.

Os dados analisados partem: A) - Da análise de dois questionários iguais respondidos pelos alunos antes e depois das oficinas lúdicas. O objetivo destes questionários era observar se as respostas apresentavam alguma mudança no gosto para aprender a LI após o uso do lúdico nas aulas. B) - Análise das narrativas dos alunos sobre as oficinas. Estas narrativas tinham como objetivo consolidar o que os alunos acharam do processo de aprendizagem sob a perspectiva do lúdico.

### 3.1 primeira etapa (lúdico pincel e quadro)

Para a esta primeira etapa para as atividades lúdicas selecionamos quatro jogos, **jogo da forca, jogo da velha e mimica** todos estes adaptamos para que neles fosse possível abordar conteúdo da língua inglesa. Para motivar os estudantes a participar pedimos para que a sala se dividisse em dois grupos sendo eles A e B, para que eles pudessem competir, nesta competição, o grupo que conseguisse realizar mais pontos ganhariam o jogo e este método de motivação segue de acordo com a teoria da conquista como descreve no livro de Tapia, Fita; (2012, p 80). Vejamos o que esses autores dizem, “Em todas as pessoas se encontram presentes tanto a necessidade de conquista, de alcançar determinada meta, como a de evitar o fracasso.” Durante a interatividade, os alunos estavam levando a prática lúdica a sério, de modo que eles se sentiram desafiados a conquistar mais pontos, ou seja, serem os ganhadores do jogo.

Fizemos também o jogo do **telefone sem fio**, este no caso não necessita de materiais, nele não a necessária competição, somente a participação dos alunos, nesta perspectiva por eles terem experimentado um pouco dessa experiência, acreditamos que a motivação dos discente tenha acontecido de modo extrínseco e intrínseco como relata Schwartz (2014, p 28)

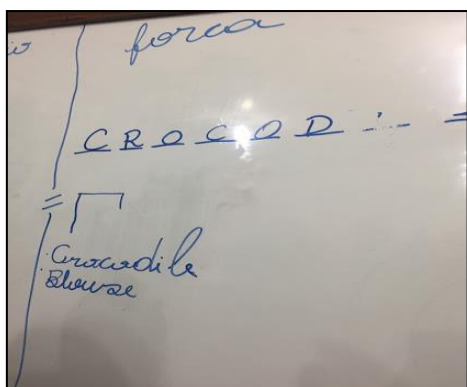
A polaridade extrínseca/intrínseca deveria ser percebida como complementar em vez de dicotômica, oportunizando gerar o desejo de aprender ao criar situações, utilizando procedimentos em que o aprendiz interiorize motivos que, inicialmente, pode perceber como fora dele.

Para autora as duas formas de motivação deveriam andar juntas, visto que em certas situações uma irá precisar da outra e foi exatamente isso que acreditamos ter acontecido não só na brincadeira do “telefone sem fio” os alunos participaram inicialmente pelo fato de estarem sendo avaliados, com o passar do tempo os mesmos acabaram se envolvendo com a prática lúdica ao ponto não perceberem que estavam sendo avaliados e mesmo assim continuaram participando.

É bom que deixemos claro que durante todas estas brincadeiras os estudantes estavam sendo avaliados, desde a participação, esforço e a absoluta seriedade que eles estavam levando quanto à didática proposta, uma vez que se a proposta fosse contrária nós como professores não estaríamos valorizando e defendendo esta ferramenta didática.

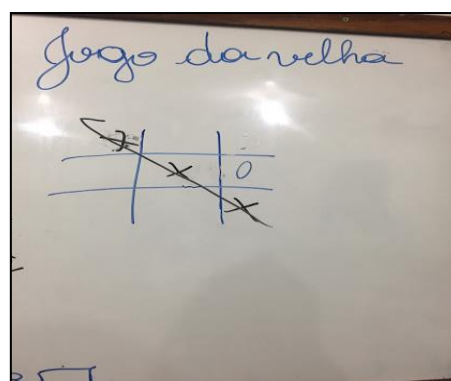
### Quadro: (lúdico pincel e quadro)

Figura 1 – Jogo da Forca



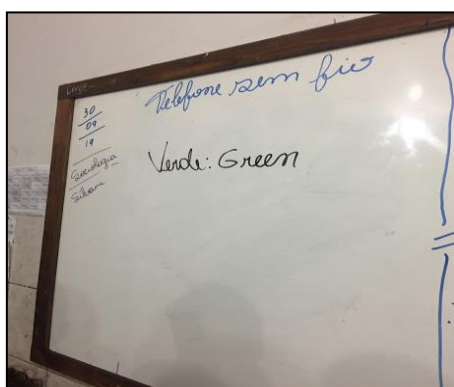
Elaborado pela autora

Figura 2 – Jogo da Velha



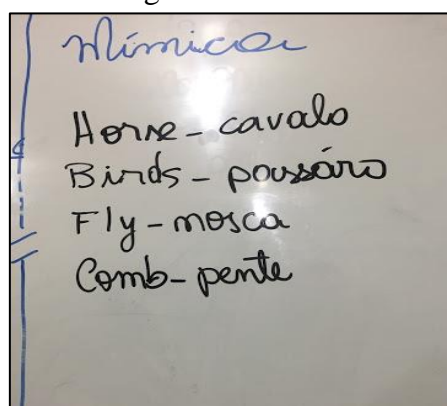
Elaborado pela autora

Figura 3 – Telefone sem fio



Elaborado pela autora

Figura 4 - Mímica



Elaborado pela autora

### 3.1.1 Segundo etapa (Lúdico a partir de materiais comprados)

O intuito destas oficinas foi trabalhar com o lúdico para além de simplesmente um simples quadro e pincel, nesta etapa, portanto, os alunos teriam que colocar a mão na massa, ou seja, eles teriam que fabricar os próprios jogos educativos. As ideias do que seriam os jogos partiu inicialmente de nós residentes, contudo, nós também participamos na construção deles junto com os alunos no intuito de intervir, corrigir, interagir e motivá-los durante o desdobramento das atividades. Considero a interação entre professor e alunos essencial durante a aula de LI. Para Schwartz (2014)

Essa interação está constituída, dentre outras, pelas mensagens (verbais e não verbais) dirigidas pelo professor ao longo das tarefas escolares, as percepções que os alunos elaboram dessas mensagens e as intervenções didáticas realizadas pelo docente no sentido de fazer o pensamento dos alunos avançar. (SCHWARTZ; 2014, p 56)

Por isso participamos junto com os alunos na construção dos jogos didáticos, para mostrar que assim como eles nós estamos interessados nos resultados em busca de conhecimento. Portanto, para as oficinas escolhemos três jogos: **caça palavras dos verbos irregulares, roleta inglesa e cartões postais.**

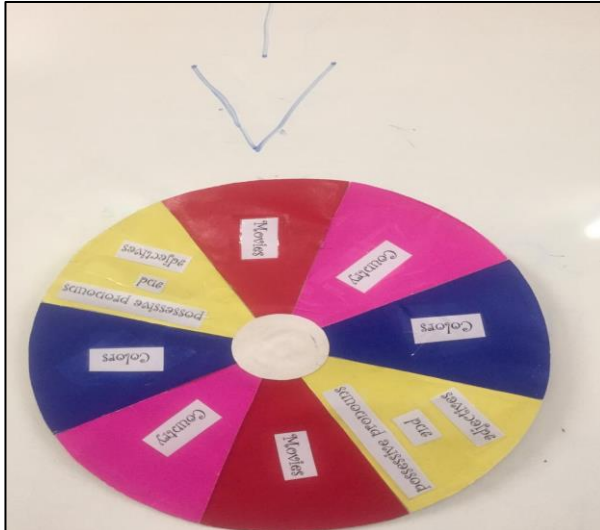
Dividimos a turma em três grupos, cada grupo ficou responsável por fazer um jogo e todos foram feitos em sala de aula, com alguns materiais que nós fornecemos. O caça-palavras foi construído a partir de uma cartela de ovos (base do jogo) e E.V.A. Foram colados na cartela alguns verbos irregulares no meio de palavras embaralhadas, para ele disponibilizamos uma lista com os verbos na forma infinitiva, o objetivo foi ensinar os verbos de forma lúdica.

A roleta russa foi feita de papel cartão, cortado em um círculo grande, imã e um brinquedo chamado spinner que possibilita que o círculo gire ao ser tocado. O brinquedo foi pregado no quadro de escrever com uma seta desenhada com o pincel de quadro.

Os cartões postais foram escritos pelos alunos a partir de uma folha já com as fotos de lugares brasileiros. Os alunos tinham que escrever o texto e enviar para algum colega da sala. Apesar de fictícia, os alunos se divertiram bastante construindo os textos e escolhendo para quem enviar os cartões.

Quadro: (Lúdico a partir de materiais comprado)

Figura 5 – Roleta Russa



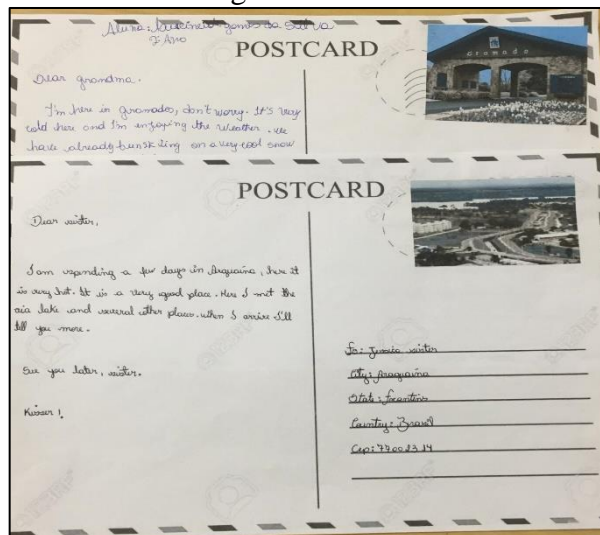
Elaborada pela autora

Figura 6 – Caça Palavras



Elaborado pela autora

Figura 7 - Postal



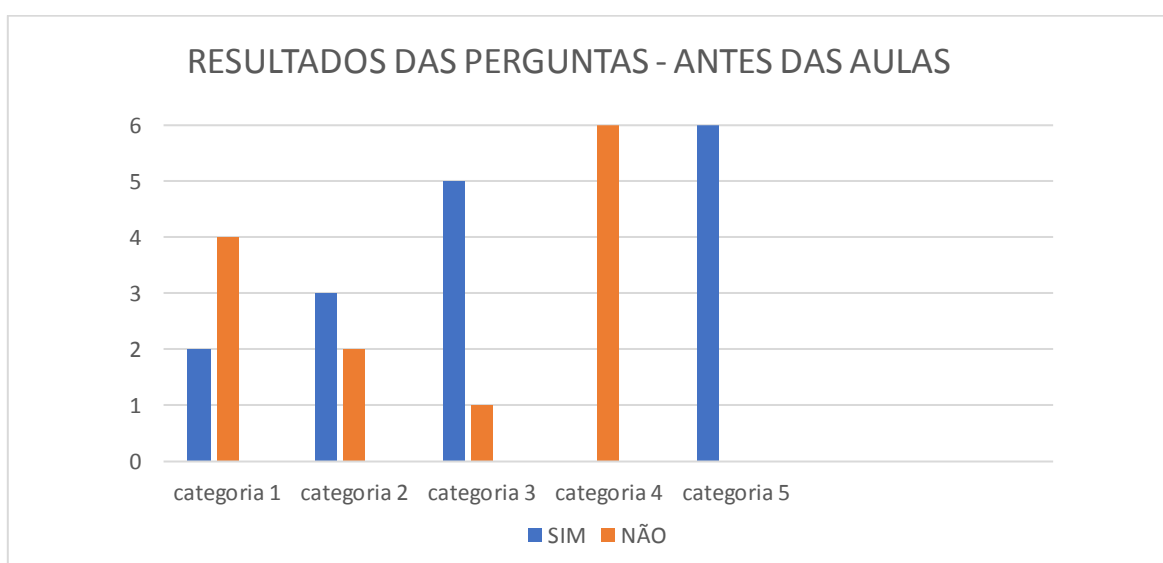
Elaborado pela autora

## 4 ANÁLISE DOS DADOS

O objetivo deste capítulo é apresentar dados provenientes dos questionários, das oficinas e das narrativas feitas pelos alunos participantes. Iniciaremos com a análise de dois gráficos obtidos por meio do questionário **passado antes e depois das oficinas**. Havia 9 perguntas (apêndice I) para a análise inicial e posterior (utilizando o mesmo questionário), resumi as 9 perguntas em 5 categorias para as perguntas objetivas e duas categorias para as perguntas subjetivas. Nos gráficos abaixo apresento os resultados das perguntas objetivas e analiso-as. Posteriormente trato sobre as duas perguntas subjetivas que são: tipos de atividades que mais gostaram nas aulas de LI (Pergunta 8 do apêndice 1) e experiências que gostaram em aula de LI (pergunta 9 do apêndice 1).

- 1- Gosto pela disciplina (pergunta 1 do apêndice 1)
- 2- Conhecimento de LI (pergunta 2 do apêndice 1)
- 3- Motivação (vontade de aprender LI) (perguntas 3 e 5 do apêndice 1)
- 4- Lugar para aprender LI (cursinho) (pergunta 4 do apêndice 1)
- 5- Autonomia para aprender LI (perguntas 6 e 7 do apêndice 1)

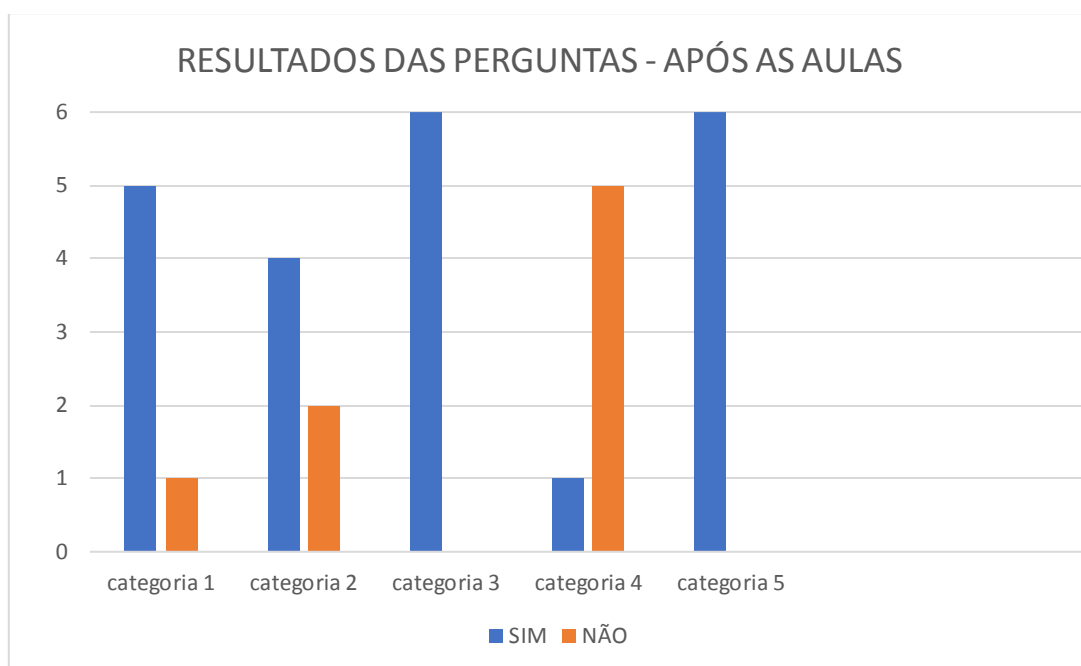
**Gráfico 1: Dados dos questionários passados antes das oficinas**



Fonte: Entrevistas. Santos, 2019

Nota: Dados estatísticos pelo autor.

**Gráfico: Dados dos questionários passados depois das oficinas**



Fonte: Entrevistas. Santos, 2019

Nota: Dados estatísticos pelo autor.

#### 4.1 Resultado dos questionários

Observei que nas três primeiras perguntas que abordavam **gosto pela disciplina, conhecimento de L1 e motivação** os alunos apresentaram avanços, pois no gráfico 1 temos resultados mais baixos com relação a estas questões. No gráfico dois, eles pareceram se mostrar mais motivados depois de expostos às oficinas lúdicas. Desse modo, compreendemos que o trabalho com o lúdico despertou o prazer e incentivou a aprendizagem. Martins (2015) afirma que

As brincadeiras e jogos utilizados como ferramentas motivadoras da aprendizagem dos alunos são uma ponte que liga o conhecimento desejado ao desafio de alcançá-lo e, portanto, apreende-lo para si, o desafio de querer aprender sempre mais torna-se possível quando o professor(a) estimula e desafia o educando a superar, a ir além de onde se chegou. (MARTINS, 2015.p12)

Como professora do grupo, busquei estimulá-los a fim de que eles superassem o medo, a incapacidade e a indiferença com relação à língua inglesa. Este medo era expressado em conversas informais. Sempre ouvimos deles que inglês era difícil.

Quanto ao item 4, no primeiro gráfico todos os alunos consideraram que não era necessário estudar em um cursinho de inglês pago para aprender a LI. Porém, no segundo gráfico uma das alunas menciona que no cursinho há mais tempo disponibilizado para as aulas. Compreendo que a aluna não deixa de ter razão quanto ao tempo e que precisamos lutar para que a disciplina de LI tenha uma carga horária maior no currículo escolar. Mas, não posso deixar de ressaltar que nem tudo que é feito na escola pública é fracasso. Temos várias experiências bem sucedidas e temos alunos que conseguem aprender. Quanto à autonomia, questão 5 (6 e 7 do apêndice), todos demonstraram se sentir autônomos mesmo antes das oficinas. Apreendi que eles entendem que podem procurar a aprendizagem por outras vias, porém, podem não fazê-lo, por questões de motivação. Intrínseca e extrínsecas (WHITE,1959, POZO, 2002)

Creio que se os professores pudessem motivar mais, os alunos buscariam aprender mais fora da escola, pois, um dos objetivos do professor é se empenhar para preparar aulas que motivem alunos no aprendizado do dia a dia escolar. A motivação é muito importante tanto para os professores, quanto para os alunos, a motivação faz com que haja interação de ambas as partes e interesse na matéria na qual o professor leciona, não há nada mais gratificante do que saber que o aluno se interessou pela matéria. Para Coelho (2005) “o papel do professor é fazer com que o aluno goste dele e da disciplina que leciona. Como professora, ela se sente gratificada quando encontra um aluno que diz gostar dela e por isso gosta de inglês” (COELHO, 2005, p.91).

Sobre as questões subjetivas 6 e 7 **tipos de atividades que os alunos mais gostaram e Experiências que gostaram em aulas de LI**, coletamos uma fala de um dos alunos do grupo antes e depois das oficinas:

**Antes:** *“quando passa pra fazer de dupla porque um ajuda o outro”*

**Depois:** *“As em grupo, acho muito legal. Ex. algumas brincadeiras que já fizemos valendo ponto, foi uma forma bem diferente de aprender inglês, gostei muito”.*

Percebemos por meio do excerto acima, que o aluno relatou gostar da interatividade e mediação. Nesta fala, percebemos a teoria de Vigostsky na prática, além de citar o prazer de trabalhar em dupla na primeira entrevista, o mesmo fala das atividades de modo geral que fizemos em sala de aula trabalhadas em grupos. Neste momento a teoria da Zona de desenvolvimento Proximal se fez real. Ou seja, os alunos aprendem em grupos mediados uns pelos outros e pela professora. Isso torna-se mais interessante e motivador quando trabalhamos



com jogos e outras brincadeiras interativas. Notamos então que pode haver mais conforto e alegria quando os alunos são expostos a maneiras mais leves e diferentes dos métodos estruturalistas. Percebi que mesmo ensinando estruturas, se for de forma lúdica, a aprendizagem ocorre com mais facilidade e prazer. Desse modo, podemos afirmar que o lúdico, como ferramenta metodológica de ensino, pode ser visto como uma nova forma de ativar a motivação.

Os alunos também demonstraram gostar mais de experiências lúdicas antes e depois das oficinas, comprovando assim que todos eles gostam de aprender por meio de jogos, brincadeiras, canções e etc. Aprender outra língua, muitas vezes vem atrelado ao medo de falhar, é nesta hora que o lúdico contribui para quebrar estas barreiras e abrir margem para que os alunos se soltem e se sintam mais seguros e menos tímidos. Os professores devem procurar novas didáticas para suas aulas, seria uma alternativa viável levar para as estudantes atividades que os levem a participar mais das aulas e se inteirar-se com os professores e os colegas de turma, para que os mesmos possam se ajudar coletivamente, gerando conhecimento em conjunto. Nogueira (2011) ressalta que a “aprendizagem acontece por meio da internalização, que possui uma dimensão coletiva. Tais atividades devem ser dinâmicas, desafiadoras, despertando o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. ” (NOGUEIRA,2011. p.3)

É possível perceber que os alunos gostaram das oficinas e expressaram isso no questionário. Também deixaram evidente que para eles é mais fácil lidar com a LI quando a mesma é trabalhada de outras formas. Sendo assim, talvez precisemos repensar nossas didáticas e buscarmos entender o contexto em que ensinamos a LI.

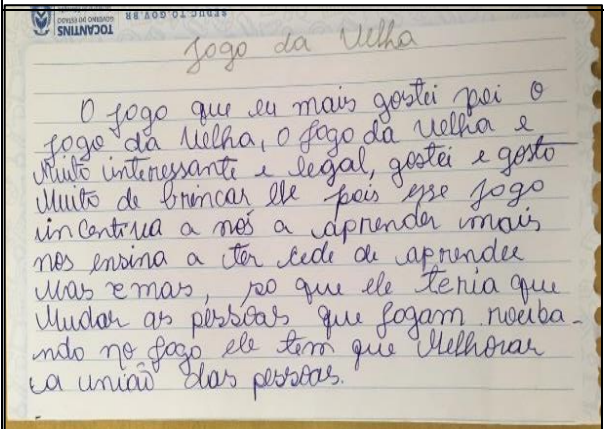
Passaremos agora para análise das narrativas dos alunos sobre suas sobre as oficinas do nosso projeto

Percebe-se pela resposta da aluna

Outra resposta subjetiva do questionário sobre os tipos de atividades que a aluna mais gostava na sala de aula, também remetem à interação e ao lúdico como forma de motivação e aprendizagem. A aluna fez o seguinte relato:

## 4.2. Análise das narrativas dos alunos sobre as oficinas.

Observamos que os alunos gostaram de brincadeiras diferentes, isso indica que estas dinâmicas foram as que proporcionaram aprendizados também, a estratégia foi fazer várias brincadeiras, uma vez que os alunos possuem dificuldades distintas. Em termos motivacionais, observamos nos relatos dos alunos, bem como podemos identificar a presença de uma característica da motivação dos estudantes. Os mesmos estavam se empenhando, a princípio por estarem sendo avaliados mediante a participação nas oficinas, e depois passaram a se envolver e gostar das atividades, passando a não aceitar qualquer tipo de irregularidade, tais como trapanças. Tal fato é expressado pelo aluno A no excerto abaixo:

ALUNO A	RESPOSTA
 <p>O jogo que eu mais gostei foi o jogo da velha, o jogo da velha é muito interessante e legal, gostei e gosto muito de brincar ele pois esse jogo incentiva a nós a aprender mais e nos ensina a ter de de aprender mas e mas, so que ela teria que mudar as pessoas que jogam roubando no jogo ele tem que melhorar a união das pessoas.</p>	<p>“O jogo que eu mais gostei foi o jogo da velha, O jogo da velha e muito interessante e legal, gostei e gosto muito de brincar pois esse jogo incentiva a nós a aprender mais e nos ensina a ter de de aprender mas e mas, so que ela teria que mudar as pessoas que jogam roubando no jogo ele tem que melhorar a união das pessoas”.</p>

Fonte: Santos (2019)

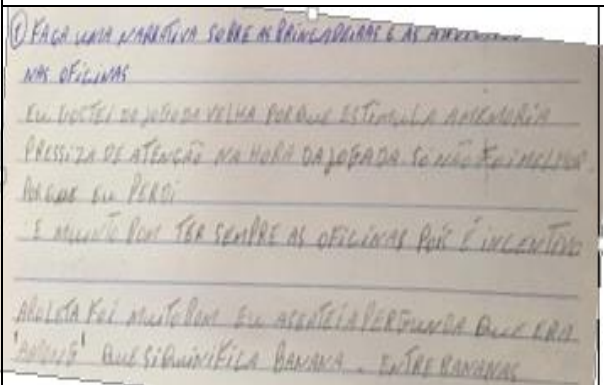
. Fortuna (2000) alerta que alguns sentimentos agressivos podem fazer parte do comportamento dos alunos

Sentimentos agressivos são expressos, por meio da brincadeira, de forma aceitável, não só o processo civilizatório está em curso, com a sujeição do indivíduo a regras socialmente construídas, como a capacidade de representação é ampliada. A capacidade de brincar e a capacidade de simbolização são interdependentes. (FORTUNA, 2000, p.4)

Através da ludicidade é possível constatar o feito que ela nos causa, como as explosões de sentimento, desde o prazer até os instintos agressivos quanto a insatisfação de regras que foram infringidas, expressada pelo aluno A. Isso pode ser um ponto positivo, já que essa reação mostra que o participante está atento e intrinsecamente motivado, ou seja, a motivação dos estudantes sucedeu inicialmente pela presença extrínseca, eles participavam pela nota, em

seguida foram se envolvendo pelo prazer de jogar, da competição que gerou motivação intrínseca.

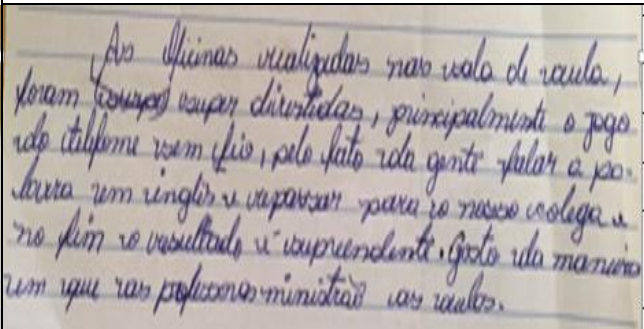
No excerto B, os alunos também mencionaram satisfação pelo acerto, diversão, e sentimento de maior estímulo durante as aulas.

ALUNO B	RESPOSTAS
	<p>“Eu gostei do jogo da velha porque estimula a memória precisa de atenção na hora da jogada só não foi melhor porque eu perdi. É muito bom ter sempre as oficinas pois incentivo. A roleta foi muito bom eu acertei pergunta que era among que significa banana- entre bananas.”</p>

Fonte: Santos (2019)

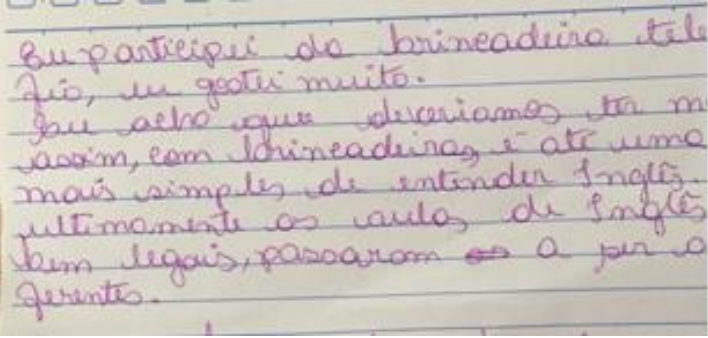
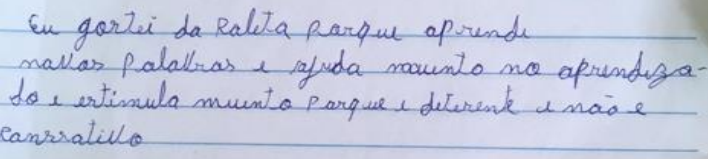
Chamou minha atenção o aluno B se sentir satisfeito por ter acertado a palavra “among” ele se sentiu feliz e provavelmente capaz ao acertar. Provavelmente, não teria aprendido caso a metodologia fosse outra. No caso, o jogo o fez se sentir capaz.

A aluna C recorda-se de uma das atividades, telefone sem fio, durante as oficinas, destacando que foi a que mais proporcionou diversão, a mesma elogia a conduta do professor e isso mostra que houve envolvimento com o aluno. Meirieu, (2006) destaca que a motivação depende de que maneira nossa forma de atuação contribui para criação de ambiente favoráveis para aprendizagem. Muitos alunos, geralmente, chegam a indisponíveis para aprender a LI, desse modo, as aulas podem ou não se tornarem efetivas, dependendo do posicionamento do professor diante de alguns obstáculos

ALUNA C	RESPOSTA
	<p>“As oficinas realizadas em sala de aula, foram super divertidas, principalmente o jogo do telefone sem fio, pelo fato da gente falar a palavra em inglês e repassar para o nosso colega e no fim o resultado é surpreendente gosto da maneira em que as professoras ministram as aulas.”</p>

Fonte: Santos (2019)

O aluno D chama a atenção para que haja mais aulas utilizando o lúdico, ou seja, ele refletiu que essa forma de aprender é mais prazerosa e deveria ser mais recorrente. Já o aluno E menciona a expansão de vocabulário. Ele percebeu que por meio do jogo aprendeu mais palavras. É explícito que eles demonstram maior afinidade em aprender a LI ludicamente.

ALUNO D	RESPOSTA
	<p><i>“Eu participei da brincadeira telefone sem fio, eu gostei muito. Eu acho que deveríamos ter mais aulas assim, com brincadeiras, é até uma forma mais simples de entender inglês. Ultimamente as aulas de inglês estão bem legais, passaram a ser aulas diferentes.”</i></p>
ALUNOS E	RESPOSTA
	<p><i>“Eu gostei do jogo da roleta porque aprende mais palavras e ajuda muito no aprendizado e estimula muito porque é diferente e não é cansativo.”</i></p>

Fonte: Santos (2019)

Portanto a partir destes resultados é notório que os participantes ficaram satisfeitos com as atividades lúdicas e com o envolvimento e comprometimento do professor em tentar promover além da motivação, o conhecimento, de maneira que possibilitou os alunos a se entreterem também, gerando reciprocidades para ambas as partes.

Para Nadaline e Final (2013) A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, o jogo, neste sentido, constitui uma ferramenta pedagógica fundamental. Mais ainda, pode ser um instrumento de alegria.

Uma vez que, a leveza do jogo além da motivação, proporciona a interação, no entanto a interação entre professor e aluno é um fator importante no processo, pois se os alunos gostam do professor, tendem a gostar ou aceitar melhor a disciplina.

Sendo assim, é real que a interação do professor com alunos e a forma de conduzir uma aula desperta neles a capacidade de tomar gosto pela disciplina, que foi o caso da aluna C mencionada anteriormente, ela elogiou a atuação do professor, agregando valor a sua forma de

ensinar. Estes fatores fazem com que o professor sinta-se motivado quanto a sua atuação e motive ainda mais seus alunos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho, vejo que hoje depois de estar concluindo uma graduação, graduação esta que me fez ver no Programa Residência Pedagógica o quão importante é a língua inglesa, que ela não é somente de interesse na escola ou faculdade, mas sim para a vida toda. No decorrer presenciei de perto o aprendizado dos alunos em escolas públicas, como os mesmos se sentem com relação à dificuldade de aprender, e que uma simples motivação os ajuda muito, seja ela na forma de aconselhar, como na forma de ensinar.

Constatai que existem várias formas de desenvolver o aprendizado dos alunos, o importante é saber explicar e transmitir de uma forma que os mesmos saibam assimilar o que foi ensinado. Vivemos em um mundo em que o aprendizado deve ser contínuo. De acordo com MASTRELLA-ANDRADE (2011, p.93) “Considerando as complexidades do processo de ensinar e aprender línguas surgiram também novos modelos e paradigmas para se compreender a motivação na aprendizagem de língua estrangeira. ” Ensinar de forma lúdica é um destes paradigmas que rompe com o velho estruturalismo aplicado de forma convencional.

Retomo agora nossa pergunta de pesquisa na tentativa de esclarecer ainda mais nosso propósito neste trabalho: **De que forma o lúdico contribui para a aprendizagem da LI no grupo trabalhado e quais foram as diferenças percebidas na aprendizagem e motivação do grupo depois de sua utilização nas oficinas de LI?**

Percebi que os alunos mudaram seu humor com relação às aulas de LI. Foram mais participativos, se envolveram com o conteúdo, memorizaram melhor e se sentiram mais confiantes e leves para lidar com a língua. Uma das alunas disse que seria uma pena que no ano que vem tudo voltaria “ao normal”, como se o lúdico fosse algo “anormal” no contexto escolar. Também observei que a relação entre mim, residente, e os discentes mudou. Passei a ser vista com mais respeito e maior confiabilidade. Passei a ser vista como a professora que trazia algo diferente. Também observei que os alunos passaram a fazer parte do processo, pois opinavam sobre atividades a serem utilizadas nas próximas aulas. Também opinavam sobre as regras para os jogos, teciam críticas e ajudavam na melhoria das atividades e da minha prática como residente e futura professora.

Tanto os discentes como a residente saíram deste processo com uma bagagem maior de aprendizagem. Eu aprendi a elaborar um projeto e a executá-lo de forma responsável. Fiquei mais atenta, aprendi a ser mais autônoma e confiante. Minha competência linguística comunicativa aumentou. Precisei estudar mais para ensinar e me sentir mais segura e demonstrar segurança para o grupo. Quanto aos alunos, percebi que se sentiram mais

motivados, conseguiram aprender mais vocabulário e pareceram querer buscar aprender a língua fora da aula. Nossas avaliações também envolveram a participação, não avaliamos convencionalmente como provas escritas, mas percebemos que houve algum avanço. Plantamos sementes que podem germinar, porque já estão plantadas.

Notei que o lúdico me possibilitou aprender assuntos complicados. Partindo dessa experiência na graduação e observando a falta de no ensino básico, senti a necessidade de propor esta pesquisa- ação, de cunho qualitativo para experimentar o lúdico na prática pedagógica e observar se minhas apreensões quanto a ludicidade, como forma de aprendizagem, trariam mais motivação no contexto onde me propus a pesquisar e agir. Destaco que a falta do componente lúdico no currículo do professor (a) de línguas, é algo que deve ser repensado no planejamento do projeto político pedagógico do curso de Letras/Inglês (PPC). O lúdico é uma ferramenta efetiva para os professores e para os alunos quando utilizado de forma planejada e com embasamento teórico.

Essa pesquisa pode ser considerada como um pontapé inicial em uma jornada objetivada em mostrar como o uso do lúdico pode beneficiar uma melhora no ensino/aprendizagem dos alunos da educação básica, principalmente os alunos que estudam na modalidade Educação para Jovens e Adultos (EJA). Nosso intuito é que outros professores leiam este trabalho e se sintam motivados a utilizar novas metodologias e que olhem para seus contextos de ensino. Pretendemos, mais tarde, discorrer mais sobre o tema em uma futura pesquisa de especialização e mestrado. Sei que completo esta etapa e devo caminhar para as próximas. A estrada é longa, e é preciso caminhar e aprender cada dia mais.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Mariana R. Mastrella-de. **Afetividade e emoções no ensino/aprendizagem de línguas: múltiplos olhares**. Pontes Editores, volume 18, 2011.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: < [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versoafinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versoafinal_site.pdf) >. Acesso em: 4 dez 2019.

COELHO, Hilda Simone Henriques. **"é possível aprender inglês na escola?" crenças de professores e alunos sobre o ensino de inglês em escolas públicas**. 2005. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

FACHINELLO, Reni Terezinha Wolmuht; SABADIN, Marlene Neri. O lúdico na aprendizagem da língua inglesa: **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE**, Curitiba, v. 1, n. 5, p.1-16, fev. 2016.

FARIAS, Roberta Andrade. Motivação na aprendizagem de língua inglesa: estudo de caso na zona rural de Cabaceiras/PB. **Fronteira Digital**, Paraíba, v. 11, n. 04, p.57-82, out. 2011.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa Qualitativa: Tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 36, n. 3, p.20-29, maio 1995.

JOSÉ, Elisson Souza de São. A necessidade de despertar nos alunos interesse pelo estudo de língua inglesa nos dias atuais. *Letras Escreve - Revistas de Estudo Linguísticos e Literários do Curso de Letras – Unifap*. Macapá, v. 1, n. 1, p.189-204, maio 2011.

KRASHEN, S. **The Input Hypothesis: issues and implications**. 4.ed. New York: Longman, 1985.

LEFFA, Vilson J. Pra que estudar inglês, profe?: Auto-exclusão em língua-estrangeira. *Claritas*, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 47-65, maio 2007.



MARTINS, Viviane Lima. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. **Intr@ciência**, São Paulo, v. 10, p.1-22, dez. 2015.

MEIRIEU, P. O cotidiano da sala de aula: o fazer e o compreender. Porto Alegre: Artmed, 2006

NADALINE, Mariete; FINAL, Rossana Aparecida. O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**, Curitiba, v. 1, n. 2, p.1-16, nov. 2013.

NEVES, Miranilde Oliveira. A importância da investigação qualitativa no processo de formação continuada de professores: Subsídios ao exercício da docência. **Revista Fundamentos**, Teresina, v. 2, n. 1, p.17-31, mar. 2015.

NOGUEIRA, Zélia Paiva. “Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa”. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2008. Curitiba: SEED/PR., 2011. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: <[www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=20](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=20)>. Acesso em 23/11/2019. ISBN 978-85-8015-039-1.

OLIVEIRA, Cícero Vitorino de; PIASECKA-TIL, Aleksandra Marcela. O uso do lúdico através das tecnologias no processo de aprendizagem de Língua inglesa. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**, Curitiba, v. 1, n. 5, p.1-16, fev. 2016.

POZO, J. I. Aprendizes e mestres: nova cultura da aprendizagem. Porto Alegre: Artes médicas, 2002.

SANTANA, Ana Rita; PAINI, Leonor Dias. A importância dos jogos para o aluno de inclusão na EJA. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**, Paraná, v. 1, n. 5, p.1-16, nov. 2013.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. Dissertação apresentada em 01/2010. Sinop-MT.

SCHUWARTZ, SUZANA. Motivação para ensinar e aprender: teoria e prática. petrópolis: editora vozes, 2014. 87 p.

SILVA, Daniele Socorro Ribeiro da; PINHEIRO, Rafael Pires. A viabilidade de uso do lúdico nas aulas de língua inglesa. **Sítio Novo**, Tocantins, v. 1, n. 2, p.103-117, out. 2017.

TAPIA, Jesus Alonso; FITA, Enrique Caturla. **A motivação em sala de aula: o que é, como se faz.** 10. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2012. 148 p.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p.443-466, out. 2005.

WHITE, R.H . “Motivation Considered: the concept of competence”. *Psychology Review*, 66, 1959, p.297-333

XIMENES, Sérgio. **Dicionário da língua portuguesa.** 3.ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. Ediouro,2011.

## **APÊNDICE**

## Apêndice 1 – Questionário - Você gosta da disciplina de inglês?



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

Aluno \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

1- Você gosta da disciplina de inglês?

Sim  Não

Por quê?

2- Você sabe de algum vocabulário em inglês?

Sim  Não

Por quê? \_

3- Você tem vontade de aprender inglês?

Sim  Não Por quê?

4- Você acha que só aprende inglês em cursinhos?

Sim  Não Por quê?

5- Seu professor te motiva a aprender inglês?

Sim  Não Por quê? \_

6- Com ou sem a motivação do professor, você se considera um aluno esforçado?

Sim  Não Por quê?

7- Você contribui para que a aula se torne produtiva?

Sim  não De que formar?

8- Quais os tipos de atividades nas aulas de inglês que você mais gosta que sejam realizadas em sala? \_\_\_\_\_

9- Você poderia relatar uma experiência de uma atividade em alguma aula de inglês que você gostou? Ou relatar uma atividade que você queira que aconteça na aula de inglês?

## Apêndice 2 – Resposta da aluna

### Antes

8- Quais os tipos de atividades nas aulas de inglês que você mais gosta que sejam realizadas em

sala? quando passo pra fazer de dupla, porque um ajuda o outro.

9- Você poderia relatar uma experiência de uma atividade em alguma aula de inglês que você gostou? Ou relatar uma atividade que você queira que aconteça na aula de inglês?

Eu gosto das vezes que fazemos alguma avaliação em dupla, porque assim fica mais fácil.

### Depois

8- Quais os tipos de atividades nas aulas de inglês que você mais gosta que sejam realizadas em

sala? as em grupo, acho muito legal.  
Exemplo: Algumas brincadeiras que pa  
zemos valendo ponto, foi uma forma bem  
diferente de aprender inglês, gostei muito.

9- Você poderia relatar uma experiência de uma atividade em alguma aula de inglês que você gostou? Ou relatar uma atividade que você queira que aconteça na aula de inglês?

Sim, uma brincadeira ? Telefone sem  
fio. Foi bem divertido esse dia.

