



## O LÚDICO, UMA ALTERNATIVA PRAZEROSA DE ENSINAR E APRENDER INGLÊS

Eliana Palmira da Silva<sup>1</sup>

Santa C. Freitas (Prof<sup>a</sup> Orientadora – UEL)<sup>23</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta o projeto elaborado para o Programa de Desenvolvimento Educacional do Estado do Paraná (PDE), que teve como objetivo provocar uma reflexão sobre o uso de jogos no ensino de língua inglesa e como sua utilização contribui para a construção de uma aprendizagem diferenciada e significativa. O seu desenvolvimento compreendeu a elaboração de um material didático com atividades lúdicas envolvendo jogos, o qual foi aplicado no Colégio Presidente Kennedy, em Rolândia/PR, trazendo à discussão questionamentos sobre esse tipo de atividade e sobre como a sua utilização pode conduzir a uma melhor interação em aulas de inglês. A partir dessa perspectiva, apresenta-se o jogo como uma poderosa ferramenta de aprendizagem e de comunicação, propiciando oportunidade de voz a todos na sala de aula.

**Palavras-chave:** lúdico, jogos, língua inglesa.

---

<sup>1</sup> Professora Estadual graduada em Letras com Licenciatura em Língua Inglesa, Língua Portuguesa e Respectivas Literaturas, especialista em Educação Especial no Contexto da Educação inclusiva pela UNOPAR e professora PDE pelo governo do Estado do Paraná.

<sup>2</sup> Graduada em Letras anglo-portuguesa e especialista em língua inglesa pela UEL, e pós-graduada em Metodologia do Ensino Superior pela FAFI de Cornélio Procópio. Formação Tutoria em EAD pelo IESB.

<sup>3</sup> Especial gratidão a professora Santa C. Freitas pela leitura cuidadosa do texto, pelas excelentes sugestões e pelo atendimento carinhoso sendo determinante para a conclusão deste trabalho.

## **ABSTRACT**

This work presents the project designed for the *Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE)* from Parana State, whose aim was to reflect upon the use of games in English Language Teaching, and upon how such an use contributes for the construction of a different and meaningful learning. Its development included the development of a didactic material with ludic activities involving games, which was applied at Colégio Presidente Kennedy in Rolândia, bringing about the discussion about using games in ELT. There are considerations on how the contact with another language can lead up to better interaction. From this perspective, games are presented as powerful tools of communication that give opportunity of expression to everybody in the classroom.

**Keywords:** ludic, games, English language.

## INTRODUÇÃO

Quando falamos em jogos, normalmente nos vem à mente uma atividade prazerosa que nos remete a um mundo de faz de conta e de descontração. Existem várias razões para usarmos jogos na classe do ponto de vista da linguagem e da motivação. São naturais, crescemos e nos divertimos com eles. Por meio dos jogos o professor pode observar e reconhecer os diferentes estilos de alunos e de aprendizagem. Durante a atividade lúdica, os alunos são expostos a uma nova língua sem ter que carregar o peso de construí-la e, quando as crianças trabalham em grupo, podem tomar decisões juntas, ouvir o outro, avaliar sugestões. Elas precisam ser colaborativas para alcançar seus objetivos e para encontrar possibilidades e o ponto forte de cada membro do grupo.

Diante de tantas variáveis relevantes para o desenvolvimento efetivo do indivíduo, um questionamento é suscitado: por que tem sido dispensada pouca atenção quanto ao uso de jogos no ensino de língua estrangeira moderna (LEM)?

É importante considerar ainda como introduzir o jogo na sala de aula, quais atividades os alunos farão antes, durante e depois do jogo. A grande questão é como e quando utilizá-los.

Para Antunes (2003), os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais e que não passam pela experimentação e pesquisa são ineficazes. Além disso, devemos ter a preocupação de dosá-los de acordo com a proposta pedagógica para que não atuem como “desestímulos”.

É objetivo deste artigo, portanto, propor uma reflexão sobre o papel dos jogos em aulas de língua inglesa. Para isso, o texto se encontra dividido em três partes.

Em um primeiro momento, o artigo trata sobre a aprendizagem significativa. O objetivo é estabelecer uma discussão teórica, a qual discorrerá sobre o seu conceito e como o uso dos jogos pode maximizar a comunicação em sala de aula.

Em um segundo momento, apresentarei um breve relato sobre a implementação do projeto e sobre as experiências profissionais do GTR (grupo

de trabalho em rede) do Estado do Paraná, promovido pela SEED- PR, no qual os participantes contribuíram para o enriquecimento da reflexão com a bagagem profissional adquirida durante anos de trabalho em sala de aula.

No terceiro e último momento, apresento minhas considerações finais e coloco-me em defesa de um processo de ensino aprendizagem diferenciado e significativo por meio da utilização de uma seqüência didática baseada na força comunicativa dos jogos no ensino de língua inglesa.

### ***Aprendizagem Significativa***

Segundo Mizukami (1986), na perspectiva interacionista para a elaboração do conhecimento, o indivíduo é constantemente desafiado pela realidade e a cada um desses desafios ele deve responder de uma maneira original.

Rogers (1974) afirma que o Sistema Educativo deverá ter sempre como objetivo o desenvolvimento das pessoas, de uma forma plena e, simultaneamente, que as conduza à sua auto-realização. Segundo o autor (1986), dentro do Sistema Educativo como um todo, deverá implementar-se um clima propício ao crescimento pessoal do aluno:

"Tem-se de encontrar uma maneira de desenvolver, dentro do sistema educacional como um todo, e em cada componente, um clima conducente ao crescimento pessoal; um clima no qual a inovação não seja assustadora, em que as capacidades criadoras de administradores, professores e estudantes sejam nutridas e expressadas, ao invés de abafadas. Tem-se de encontrar, no sistema, uma maneira na qual a focalização não incida sobre o ensino, mas sobre a facilitação da aprendizagem autodirigida" (p. 244).

Nesse contexto, a educação assume um caráter amplo e não se restringe às situações formais de ensino-aprendizagem. Os conceitos têm início numa atividade mediada em relação ao objeto. Eles são formados quando os indivíduos se deparam com o objeto, partem do concreto para o abstrato. Desta maneira, o papel do professor é fundamental, ele é o responsável pela mediação intencional do conhecimento. Por meio de um trabalho educativo, acontece a superação das formas mais primitivas de

consciência, o que conduz na apropriação de contextos e implica na criticidade do aprendiz.

A teoria da aprendizagem de Ausubel (1982) propõe que os conhecimentos prévios dos alunos sejam valorizados, para que possam construir estruturas mentais utilizando, como meio, mapas conceituais que permitem descobrir e redescobrir outros conhecimentos, caracterizando, assim, uma aprendizagem prazerosa e eficaz.

Percebo o espaço escolar como um lugar onde o conteúdo é sistematizado e onde ocorre a apropriação do conhecimento. Uma aula realmente foi boa se houve aprendizagem. Nesse sentido, o jogo deve ser usado para além da superficialidade, pois a atividade lúdica em si não contribui para o aprendizado de LEM. Apenas sua presença não basta para garantir um processo educativo.

Segundo a interpretação vygotskiana( 1987):

“Pode-se remontar a origem de um conceito espontâneo a um confronto com uma situação concreta, ao passo que um conceito científico envolve, desde o início, uma atitude mediada em relação a seu objeto. Embora os conceitos científicos e espontâneos se desenvolvam em direções opostas, os dois processos estão intimamente relacionados. É preciso que o desenvolvimento de um conceito espontâneo tenha alcançado um certo nível para que a criança possa absorver um conceito científico correlato.”

Para tirar proveito deste recurso, devemos respeitar a sua natureza, ou seja, a característica da atividade lúdica e utilizá-la como ferramenta para fazer a passagem dos conceitos espontâneos, presentes no universo infantil, para os conceitos científicos, necessários para o desenvolvimento das funções cognitivas.

Nesse sentido, o uso de jogos em LEM permite a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, em espaços organizados que, com a parceria do professor, aparecem como um inerente recurso para a realização das atividades educativas.

Rogers (1986) definiu aprendizagem como sendo uma "insaciável curiosidade" ao ser humano e que a sua essência é o significado, o que significa que o foco está no processo e não no conteúdo da aprendizagem. O professor deve ter em conta que os alunos aprendem aquilo que para eles é significativo. Por essa razão, a passividade muitas vezes vivida na sala de aula,

produto e produtora de desinteresse, é um dos maiores inimigos de uma aprendizagem eficaz.

O lúdico, de uma forma geral, está intrinsecamente relacionado com o prazer, por isso a utilização de jogos pode ser um recurso útil para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Diferenciada, porque oportuniza aos participantes outras posições em relação ao saber formal, diversos papéis são assumidos como: líder, mediador, questionador e crítico, enfim, a percepção do outro em seu aspecto motor, afetivo e social. Significativa, porque os envolvidos podem reconhecer a língua inglesa como um espaço de construção discursiva, de produção de sentido, dentro de um contexto real, baseado nas ações fundamentais da vida como administrar conflitos, como saber ganhar ou perder e que, mesmo perdendo, o verdadeiro valor está no aprendizado, em competir, interagir, respeitar regras e o outro, aceitar ou recusar desafios, tomar decisões, ter iniciativa, organizar-se e em outras situações que dão sentido ao jogo, proporcionando-lhes autonomia e integração ao meio. Os jogos também promovem a diversidade e alegria dentro do grupo. Constitui-se uma ferramenta importante porque vai além de culturas, credos e etnias. Na prática, são acessíveis e as possibilidades de explorá-los são inesgotáveis.

### ***Relato da implementação do projeto e experiências do GTR***

A produção didática elaborada para esse projeto de implementação, sob o título de ***Ludic- a pleasant alternative to teach and to learn English***, é um material que não tem a pretensão de ser totalmente original, porque provém de experiências vivenciadas durante minha caminhada pedagógica. Propõe atividades de língua inglesa para o dia-a-dia da sala de aula de 5ª. Série do Ensino Fundamental. Algumas suscitam reflexões conceituais, as quais podem ser exploradas levando-se em consideração o perfil dos alunos e/ou da classe. Outras são concretas e práticas, com o objetivo de tornar o aprendizado de inglês significativo. Os jogos e atividades foram planejados de forma a permitir adaptações e adequações necessárias de acordo com cada realidade, oportunizando, desta forma, liberdade aos professores que atuam nesta série.

O material visa estimular os alunos a se expressarem através dos jogos utilizando-se das regras, a aceitar ou recusar desafios e a tomar decisões, com o propósito de desenvolver a autonomia e a interação social, possibilitando, assim, a transferência dos conceitos adquiridos através do lúdico para uma real situação comunicativa. A reflexão do aluno é solicitada de forma sutil para que ele se sinta envolvido nas questões propostas. Em complemento aos tópicos reflexivos e conceituais, como respeito e trabalho colaborativo, também são introduzidos conteúdos de característica gramatical, como o imperativo, e de vocabulário, como formas geométricas, cores, direção, partes do corpo humano, dados pessoais, numerais de 1 a 20.

A Produção Didático-pedagógica foi pensada como uma opção de material de apoio a ser desenvolvido em 10 horas-aula, para ser aplicada no primeiro semestre de 2009. Ela permite liberdade de ação para que sejam feitas adequações e acréscimos que forem necessários. Neste sentido, fica a critério de cada professor utilizá-la como material para introduzir, complementar ou fixar conteúdos. A implementação foi feita na 5ª. Série B, do colégio Estadual Presidente Kennedy, período matutino e aconteceu no 1º. Horário, nas quartas e sextas-feiras, contemplando 35 alunos, na cidade de Rolândia, Paraná.

No período da manhã, funcionam duas 5ª. Séries basicamente com as mesmas características: faixa etária adequada para a série, alunos oriundos de bairros próximos ao colégio, meninos e meninas distribuídos de forma equilibrada e com poucos alunos repetentes. Para comprovar se o material didático proporcionaria condições para que o aluno atingisse os objetivos almejados nesse projeto, os conteúdos foram trabalhados tradicionalmente na 5ª. A e na 5ª. B. O material foi aplicado tendo como foco a abordagem socio-interacionista, proposta pelo projeto.

As experiências e resultados obtidos durante a aplicação da Produção Didático-pedagógica na escola são socializados por meio dos diários e dos fóruns nos GTR (Grupos de Trabalho em Rede), e os professores da rede refletem, debatem e contribuem para a implementação do material.

Os GTR constituem-se numa atividade do PDE e caracterizam-se pela interação virtual entre o Professor PDE e os demais professores da rede pública estadual, proporcionando a estes professores subsídios teórico-

metodológicos para o desenvolvimento de ações educacionais sistematizadas, e que resultem em redimensionamento da prática pedagógica. Objetivando um processo permanente de reflexão, discussão e construção do conhecimento, o professor integrante do Programa torna-se o sujeito que aprende e ensina simultaneamente, pois ao retornar das atividades, dos cursos nas Universidades para a sala de aula, deve transformar sua aprendizagem em ensinamentos para colaborar com os profissionais que atuam nas Escolas da Rede Pública do Estado, com reflexões que possam contribuir para a melhoria da qualidade de ensino.

Quando o projeto “O Lúdico, uma alternativa prazerosa de ensinar e aprender inglês” foi elaborado, algumas situações foram levantadas por alguns professores da rede pública do colégio “Presidente Kennedy” de Rolândia em relação ao uso de jogos em LEM, ficando pendentes de discussão naquele momento. Essas situações serão retomadas e apresentadas a seguir, juntamente com algumas reflexões feitas pelos professores do GTR.

- 1. Escola é lugar pra estudar e não para brincar;*
- 2. A sala de aula vira uma bagunça;*
- 3. Os alunos não sabem se comportar, eles extrapolam e atrapalham os vizinhos;*
- 4. Não tenho tempo para prepará-los (as atividades lúdicas – jogos);*
- 5. Não tenho muita criatividade;*
- 6. Os alunos não possuem conhecimento da língua suficiente para jogar usando o inglês;*
- 7. Preparar jogos demanda custos;*
- 8. Diretores/coordenadores/supervisores/demais professores e funcionários e até mesmo alguns alunos não entendem o aprendizado através de jogos.*

### **SITUAÇÃO 1 - Escola é lugar pra estudar e não para brincar.**

*“A atividade lúdica proporciona prazer quando executada, ou seja, a criança aprende brincando, de uma maneira agradável. É uma importante ferramenta na educação, um aliado eficaz no processo ensino-aprendizagem, pois*



*promove situações que levam o aluno a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimula seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexão e, conseqüentemente, melhora seu desempenho escolar.”*

(PROFESSOR GTR 1)

*“A brincadeira é um elemento pedagógico indispensável no processo de formação da criança, pois desenvolve suas potencialidades de criação. Pela brincadeira a criança cria e recria seu mundo, desempenha papéis sociais e estabelece elos entre a fantasia e a realidade. O brincar é a principal atividade da criança na vida; através de atividades lúdicas podemos então proporcionar uma forma mais prazerosa para que ela adquira conhecimento sem ser necessária a imposição do mesmo. Isso significa dizer que por meio das atividades lúdicas a criança se encontra em seu próprio contexto, reconhecendo-se enquanto sujeito social e historicamente constituído. O brincar é o principal meio de aprendizagem da criança que gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamento, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular. A ação lúdica é sem dúvida fundamental, pois é parte essencial do processo de ensino-aprendizagem para despertar na criança o gosto do aprender.”*

(PROFESSOR GTR 2)

### **SITUAÇÃO 2 - A sala de aula vira uma bagunça.**

*“...através do lúdico, se desperta o interesse do aluno, e este, aliado à descoberta, é um fator positivo e determinante para que ocorra a aprendizagem de forma significativa e prazerosa.”*

(IPROFESSOR GTR 1)

### **SITUAÇÃO 3 - Os alunos não sabem se comportar, eles extrapolam e atrapalham os vizinhos.**

*“O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos é extremamente importante no processo ensino-aprendizagem especialmente nas séries iniciais. As atividades lúdicas estimulam os alunos a participar, a socializar e produzir conhecimentos, o que valoriza a participação ativa do educando no seu processo de formação. Acredito que o jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, desde que o professor saiba como propor e conduzir a atividade em sala de aula, um jogo não pode ser somente um tapa buraco, ou seja, o educador tem que deixar claro a ação intencional para a determinada atividade, tem que saber conduzir a turma para a dimensão educativa seja atingida.”*

(PROFESSOR GTR 2)

*“Acredito que o ensino pautado em jogos, não somente engloba aspectos de construção do conteúdo, mas também outros aspectos mais abrangentes, como: inclusão, exclusão, competitividade, discriminação, aprende-se a respeitar as regras estabelecidas e é importante na formação de valores.”*

(PROFESSOR GTR 4)

#### **SITUAÇÃO 5 - Não tenho muita criatividade.**

*“Uma das maiores frustrações dos professores de língua inglesa é a desmotivação e a falta de interesse dos alunos nas séries finais do ensino fundamental, como foi citada na justificativa do projeto, e acredito realmente que este nos auxiliará, dando-nos subsídios que nortearão a nossa reflexão e a nossa prática na sala de aula.”*

(PROFESSOR GTR 1)

*“Gostei muito do trabalho que você conseguiu realizar em sala com o tema jogos e suas regras. Este trabalho que está sendo desenvolvido com o PDE com certeza é o que nós professores de LEM estamos precisando, ou seja, trocar informações de trabalhos que desenvolvemos e que deram certo.”*

(PROFESSOR GTR 3)

*“As atividades do seu projeto são bastante interessantes e estimulantes desafiando os alunos na busca do conhecimento e a trabalhar com o lúdico chama a atenção do aluno de forma crítica e desafiadora.”*

(PROFESSOR GTR 6)

**SITUAÇÃO 6 - Os alunos não possuem conhecimento da língua suficiente para jogar usando o inglês.**

*“... quando tratamos do lúdico, notamos muito mais rendimento em relação à aprendizagem, pois é o momento no qual o aluno está suscetível a receber informações e internalizá-las, assim se trabalharmos com materiais concretos, o desenvolvimento será muito mais proveitoso.”*

(PROFESSOR GTR 5)

*“Os jogos e atividades lúdicas ajudam muito no aprendizado das crianças principalmente em Inglês. Quando encaminhado pelo professor, estimula o raciocínio do aluno e também a pensar em Inglês não querer saber a tradução primeiro. Porém somente fazer esse tipo de atividade vai ficando na mesmice, ajuda no aprendizado se aplicarmos alternadamente.”*

(PROFESSOR GTR 6)

**SITUAÇÕES 4 e 7 - Não tenho tempo para prepará-los; preparar jogos demanda custos.**

*“Não há dúvidas que conseguimos chegar melhor em nossos educandos quando usamos material diversificado, mas isto é ainda muito difícil, pois a falta de material didático e mesmo a falta de tempo para prepararmos nossas aulas. Penso que se pudéssemos ter mais tempo de trocar informações com outros professores e se pudéssemos trocar experiências isto seria muito proveitoso.”*

(PROFESSOR GTR 3)

*“estou certa de que esse material será muito importante para a realização de nosso trabalho. Percebo que ao trabalhar o lúdico, seduzimos nossos alunos, criamos laços, despertamos o interesse dos mesmos. Eles próprios dizem: Essa aula é boa. Como educadores, cabe a nós também, a tarefa de envolver os nossos alunos de tal forma que possamos estabelecer um relacionamento saudável e harmonioso em sala de aula.”*

(PROFESSOR GTR 5)

*“O ensino de língua estrangeira no Brasil, principalmente nas escolas públicas, vem despertando críticas quanto a sua eficiência e a importância na vida do aluno. Isso gera, dentro da própria sala de aula, um ambiente desmotivador e impróprio para o aprendizado de uma nova língua, o que se agrava com o elevado número de alunos nas salas de aula.*

*Pensando em reverter este quadro, os professores procuram utilizar materiais e metodologias diferenciadas que estimulem o aprendizado da língua-alvo e o torne significativo na vida do educando. A proposta de produção didático-pedagógica apresentada possui elementos fundamentais para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, bem como um encaminhamento metodológico adequado ao proposto, pois a maneira lúdica de trabalhar os conteúdos motiva o aluno a participar das aulas, baixando o seu filtro-afetivo o que ajuda na aquisição desta "nova língua".*

*Desta forma, considero de extrema relevância esta proposta para o ensino de língua estrangeira, no caso o inglês, para nossa escola pública tão deficiente de recursos e materiais didático-pedagógicos nesta disciplina.”*

(PROFESSOR GTR 7)

Essas observações foram significativas para o foco do projeto, pois retratavam a realidade vivenciada em um universo pequeno, mas que também poderia ser mais abrangente. Após a aplicação e implementação da produção didático-pedagógica, e com a socialização do trabalho pelas professoras do GTR, ficou claro que essas situações também ocorriam em suas realidades. Através de um trabalho de reflexão sobre cada situação, percebeu-se que, de

uma forma geral, as respostas foram positivas quanto ao uso de jogos no ensino da língua inglesa.

Quanto aos diretores/coordenadores/supervisores/ demais professores e funcionários e até mesmo outros alunos que não entendiam o aprendizado através de jogos refizeram seus conceitos diante dos resultados obtidos.

Os jogos não requerem muito trabalho e são adaptáveis para todas as faixas etárias e nível de conhecimento. Entretanto, há de se esperar um pouco de barulho e confusão, especialmente com grupos grandes simultaneamente, que são amenizados com planejamento das ações, organização e uma dose de paciência. Eles despertam nos alunos um grande interesse, o que não pode ser interpretado como “bagunça”, descaracterizando todo um trabalho.

Ainda sobre as situações mencionadas no projeto, ficou evidente durante a implementação que a escola é lugar para estudar e também para brincar, porque por meio da brincadeira pode-se aprender e muito. Percebeu-se que a sala de aula vira uma bagunça, os alunos não sabem se comportar, eles extrapolam e atrapalham os vizinhos, quando as atividades não são bem planejadas, com intencionalidade e com o foco no aprendizado. Percebeu-se que os alunos não possuem conhecimento da língua suficiente para realizar as atividades de jogos em inglês, e se não houver disposição para iniciar esse processo, eles nunca terão este pré-requisito. Isso se dá por meio da confrontação com o novo. É preciso dar o primeiro passo, para que possam ter autonomia e prosseguir no aprendizado. Para as situações “não tenho muita criatividade; não tenho tempo para prepará-los e demanda custos”, a nossa criatividade surge conforme a nossa necessidade, pois quando há um desafio, ela flui com naturalidade e as possibilidades para a resolução dos problemas são ilimitadas.

Na elaboração do material didático, minha intenção foi estimular a conscientização a respeito das regras do jogo e sobre o seu papel no cotidiano, fazendo uma ponte por meio dos debates para a vida escolar. Durante a aplicação do material, percebi que todos os alunos puderam opinar e se expressar verbalmente para depois realizar as atividades escritas propostas.

Os alunos foram receptivos e a grande maioria mencionou que a escola é um referencial a respeito de regras.

A competitividade proporcionada pelos jogos os estimulou a realizar as atividades com entusiasmo sem que se perdesse o foco dos objetivos traçados para cada uma. Trabalharam em grupo e houve uma grande interatividade. Eles se envolveram e empenharam para a execução de cada proposta com muita disposição. Assimilaram o vocabulário e falavam durante os jogos utilizando as estruturas trabalhadas e os temas abordados.

As aulas foram divertidas e os alunos se mostraram colaborativos e motivados. Considero que as proposições foram satisfatoriamente cumpridas e o resultado foi positivo, pois houve aprendizado e expressão oral espontânea.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A base desse projeto foi estimular a reflexão sobre conceitos importantes para a vida da criança no seu meio social, seja na escola ou fora dela, por meio de uma forma agradável de estudar e brincar ao mesmo tempo.

É nesse sentido que atividades lúdicas envolvendo jogos podem auxiliá-los, desde que planejadas com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem efetiva e de estimular a construção de um novo conhecimento para o seu pleno desenvolvimento.

A Produção Didático-pedagógica elaborada – ***Ludic- a pleasant alternative to teach and to learn English*** – foi aplicada na 5ª série do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Presidente Kennedy na cidade de Rolândia e socializada no GTR (Grupo de Trabalho em Rede) da SEED do Estado do Paraná, cujos professores participantes contribuíram por meio de comentários e sugestões para a sua implementação.

Após a aplicação do material, observou-se a real possibilidade de potencializar a comunicação e dar oportunidade de voz a todos na sala de aula, por meio do uso de jogos. Verificou-se, ainda, que é possível desenvolver uma forma colaborativa para aprender inglês por meio da interação social promovida por esse tipo de atividade lúdica, dando ao aluno a oportunidade de expressar-se, usando regras, aceitando ou recusando desafios, tomando decisões, promovendo a sua autonomia através do uso comunicativo da língua inglesa. O processo discursivo ocorre pelas negociações e conflitos que aparecem perante o novo, perante aquilo que não se conhece ou não se dominam totalmente e que apresentamos aos alunos de maneira instigadora.

Espero, assim, ter contribuído, por meio deste trabalho, não só com a formação do aluno, mas também com a formação do professor, ao investigar problemas relacionados à sua prática.

Entendo que não é somente tarefa da escola resolver os problemas emocionais e cognitivos desses alunos. Contudo, não podemos fugir da responsabilidade que temos com o processo de aprendizagem. Cabe a nós, professores, minimizá-los, ao estabelecer um bom relacionamento interpessoal entre os alunos, pois atuando como mediadores nós, profissionais da

educação, poderemos auxiliá-los nessa caminhada, propiciando um ambiente harmonioso, um ensino rico em estímulos e recursos para cativá-los, ajudando-os a superar possíveis problemas emocionais.

A criança que convive em um ambiente afetuoso passa a enxergar a escola com outros olhos e deixa de vê-la somente como uma obrigação. O professor vinculado afetivamente à criança deve lançar mão de recursos que aproximem os seres humanos, e o lúdico, com base na experiência realizada neste projeto, demonstrou atender perfeitamente a esta proposta.



## REFERÊNCIAS:

**ANTUNES, C. Jogos para a estimulação** das múltiplas inteligências. 12a. edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

**AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa:** a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

**MATOS, F. G.-Criatividade no Ensino de Inglês - a Resourcebook,** 2004.

**MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. Ensino:** as abordagens do processo. São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 1986.

**PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretrizes Curriculares de Língua Estrangeira Moderna Para os Anos Finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio,** 2008

**ROGERS, Carl. A Terapia Centrada no Paciente,** Lisboa Moraes Editores, p.380.1974.

\_\_\_\_\_ *Liberdade de Aprender em Nossa Década,* 2ª edição, Porto Alegre, Artes Médica, p.244. 1986.

**VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_ *Pensamento e linguagem.* São Paulo: Martins Fontes, 1987.