

LUDICIDADE E MULTILETRAMENTOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Manoela Alves Rodrigues ¹

Juli Figueiredo da Costa ²

Lucas Oliveira Silva ³

Talita Valcanover Duarte ⁴

Denize da Silveira Foletto ⁵

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar como o uso de jogos pedagógicos em sala de aula pode colaborar com o ensino da Língua Inglesa no Ensino Fundamental, a partir de uma prática realizada com alunos do 7º ano da Escola Municipal Chácara Das Flores. A atividade foi desenvolvida por bolsistas no âmbito do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), com foco na construção de uma sequência didática que articulasse o ensino do tempo verbal *Simple Past* ao vocabulário das profissões. A metodologia aplicada envolveu momentos recreativos e interativos, com o uso de um jogo da memória temático e produções de textos descritivos em inglês que auxiliaram os alunos a revisar o conteúdo do *Simple Past*. O uso do jogo justifica-se pela importância da ludicidade e da utilização de novas ferramentas no ensino fundamental, alinhado à perspectiva dos multiletramentos. Essa prática potencializou o ensino do Inglês de modo mais efetivo, dinâmico e contextualizado, além de desenvolver de forma didática o aprendizado e a compreensão dos conteúdos trabalhados. Como resultado, obteve-se uma proposta pedagógica que proporcionou o conhecimento e a revisão dos conteúdos, bem como, uma produção textual em Língua Inglesa. Com isso, concluímos que os jogos educativos auxiliam o aprendizado de forma lúdica, unindo conhecimento e entretenimento, além de proporcionar uma forma de avaliação do aprendizado diferenciada para os estudantes.

Palavras-chave: Jogos, Língua Inglesa, Ensino, Lúdico.

¹ Graduanda do Curso de Letras - Português e Inglês da Universidade Franciscana- UFN, manoela.rodrigues@ufn.edu.br;

² Graduanda do Curso de Letras Português e Inglês da Universidade Franciscana- UFN, juli.figueiredo@ufn.edu.br;

³ Mestrando em Letras: Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Santa Maria- UFSM, lucasoliveirasilvaa@gmail.com;

⁴ Doutoranda pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM; Professora, Universidade Franciscana - UFN, talita.valcanover@ufn.edu.br;

⁵ Professora orientadora: Doutora, Universidade Franciscana - UFN, denize.foletto@ufn.edu.br.

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental brasileiro enfrenta diversos desafios, que vão desde a falta de interesse dos estudantes até a busca por metodologias que tornem o aprendizado mais significativo e menos mecanizado. Diante desse cenário, a integração de abordagens lúdicas e interativas surge como uma alternativa para engajar os alunos e contextualizar o conhecimento.

Autores como Silva (2020) e Lima e Lima (2025) destacam a importância da ludicidade como ferramenta metodológica para o processo de ensino-aprendizagem. Entre as abordagens mais discutidas está o uso de jogos pedagógicos, que contribuem para a compreensão e o desenvolvimento dos alunos, tornando o aprendizado mais atrativo e facilitando ao professor a introdução e fixação dos conteúdos. Nesse mesmo contexto, a perspectiva dos multiletramentos, apresentada por Rojo (2012), por Cope, Kalantzis e Pinheiro (2020), propõe a integração de diferentes linguagens, mídias e contextos socioculturais, o que diversifica e amplia as práticas pedagógicas, favorecendo a participação ativa dos estudantes.

O presente trabalho relata uma experiência desenvolvida por quatro acadêmicas do terceiro semestre do curso de Letras - Português e Inglês da Universidade Franciscana, bolsistas no âmbito do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), com alunos da disciplina de Língua Inglesa do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Chácara das Flores em Santa Maria/RS. A atividade teve como objetivo principal elaborar uma sequência didática que relacionasse o ensino do tempo verbal *Simple Past* com o vocabulário das profissões em inglês para revisar, dinamizar e melhorar a compreensão dos estudantes em relação a esses conteúdos, bem como, a promoção da cooperação entre eles.

A experiência realizada justifica-se pela necessidade de diversificar a forma de aprendizado, com foco na dinamização da aula e na revisão e/ou introdução dos tópicos que já foram ou serão trabalhados posteriormente. Com essa prática, buscou-se ampliar o aprendizado dos alunos relacionado ao Inglês por meio dos jogos pensados para tornar a aula mais atrativa, focando na melhor fixação do conteúdo das profissões e no uso do tempo verbal *Simple Past*, que já haviam sido trabalhados pelo professor anteriormente em sala de aula.

Dessa forma, percebemos a importância da ludicidade alinhada à abordagem dos multiletramentos para o uso de novas ferramentas no ensino da Língua Inglesa na educação básica, tornando necessário que o professor busque formas de inovar suas aulas, com o

objetivo de instigar seus alunos, facilitar a construção do conhecimento e atrair sua atenção para a disciplina. Este relato tem o objetivo de registrar e comunicar os resultados da experiência pedagógica compartilhando as vivências, as experiências e os aprendizados decorrentes da atividade realizada.

METODOLOGIA

Conforme Minayo (2002, p. 25) "a pesquisa é um trabalho artesanal que não prescinde da criatividade, mas se realiza fundamentalmente por um labor intelectual baseado em conceitos, proposições, hipóteses, métodos e técnicas, que se constrói com um ritmo próprio e particular." Nesse viés, este trabalho é classificado como uma pesquisa qualitativa, pois se concentra em compreender a experiência de um grupo de pessoas, analisando e explorando a complexidade de contextos sociais e culturais. O relato de experiência foca em uma descrição detalhada, reflexiva e organizada da prática pedagógica, neste caso, uma atividade de ensino vivenciada por um grupo de alunos e professores em uma comunidade escolar.

A prática pedagógica foi desenvolvida com uma turma de 7º ano da Escola Chácara das Flores, envolvendo quatro bolsistas do PIBID e o professor supervisor. A atividade foi organizada em três momentos principais: Inicialmente, as bolsistas promoveram uma conversa inicial com os alunos, questionando-os sobre as profissões que desejavam seguir. Em seguida, colocou-se em prática um jogo da memória em língua inglesa, temático sobre profissões. Por fim, os estudantes produziram um pequeno parágrafo biográfico sobre um colega, aplicando os conteúdos abordados durante a atividade. Como critérios de avaliação, foram observadas e analisadas a participação ativa nas atividades orais, a utilização adequada do *Simple Past* e do vocabulário relacionado às profissões na produção escrita, bem como a colaboração e o engajamento dos estudantes durante a dinâmica.

REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção são explicitadas as principais concepções e discussões relacionadas à ludicidade e aos multiletramentos, destacando algumas contribuições de autores que discutem os temas. Além disso, traz visões de autores contemporâneos associando a aplicação desses tópicos centrais ao ensino da língua inglesa. Sendo assim, os referenciais estão organizados em dois eixos: o primeiro aborda a ludicidade como ferramenta metodológica para o processo

de ensino-aprendizagem e o segundo traz a perspectiva dos multiletramentos com o intuito de diversificar as práticas pedagógicas.

A ludicidade no ensino tem sido reconhecida por diversos autores como um elemento importante para o desenvolvimento humano e para a construção do conhecimento. Para Huizinga (1999, *apud* Silva, 2020), o lúdico é algo natural, social e cultural vindo de geração em geração e que frequentemente vemos em jogos, representações artísticas, competições e em outras formas de interação social.

Sob esse mesmo ponto de vista, Silva (2020) reforça que a ludicidade está presente em diferentes contextos sociais, e que sua presença na escola possibilita a aprendizagem de forma prazerosa e significativa. O autor ressalta que o lúdico não deve ser considerado apenas como um passatempo, mas sim, como um recurso pedagógico que estimula a curiosidade, a autonomia e a cooperação entre os estudantes. Assim, ao incluir o lúdico nas aulas, o professor amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem, o que favorece a participação dos alunos e o desenvolvimento de múltiplas competências.

Com o avanço da tecnologia e das mídias sociais foi necessário o surgimento de um outro conceito que abordasse essas mudanças da sociedade. A perspectiva dos multiletramentos, de acordo com Rojo (2012), é interativa e colaborativa, pois rompe as relações de poder e de propriedade estabelecidas, além de ser híbrida, fronteiriça e mestiça em diversos contextos. Ela possibilita ao professor a inclusão dos alunos através da diversificação das práticas pedagógicas. Essa abordagem tem origem no conceito de Letramentos, que, segundo Cope, Kalantzis e Pinheiro (2020) não é apenas a aprendizagem da alfabetização, e sim, um trabalho conjunto entre ela e o desenvolvimento de capacidades de pensamento.

Assim, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (Brasil, 1998, p. 8) destacam que os alunos devem ser capazes de “questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação”.

Nesta mesma perspectiva, conforme Cope e Kalantzis (2009, *apud* Kobayashi e Zampini, 2025, p. 142) “a abordagem do multiletramento aponta para a formação de um cidadão ativo e para tanto é necessária a mudança do paradigma do aluno, posicionado no ensino tradicional de modo mais passivo, como agente de seu próprio conhecimento, capaz de contribuir com a sua e as demais comunidades.” A partir dessa visão, podemos perceber que o ato de focar no protagonismo do aluno faz com que ele tenha mais autonomia para desenvolver sozinho as habilidades necessárias para o convívio social.

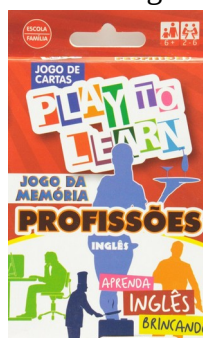
Dessa forma, Lima, Lima (2025, p.7) explica que “inserir jogos e brincadeiras na sala de aula com propósito didático pode ser uma boa estratégia para motivar o estudante para a realização de atividades em Língua Inglesa.” Sendo assim, as atividades lúdicas mostram ao aluno que se pode aprender de forma divertida, não transformando a sala de aula em um ambiente regrado. Essa diversificação das práticas pedagógicas aumentam o engajamento e a cooperação entre os alunos, o que torna o aprendizado mais eficaz e atrativo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A mediação da atividade gerou observações significativas sobre o engajamento dos estudantes e a adequação da metodologia adotada, bem como ao desenvolvimento das habilidades comunicativas e à reflexão sobre futuro e identidade profissional.

O primeiro ponto observado foi o engajamento dos estudantes por meio do caráter lúdico da atividade. No início, parte da turma demonstrou certa resistência, considerando o jogo da memória uma atividade “infantil”. Entretanto, conforme a competição se desenvolvia, a turma passou a se envolver de forma espontânea, participando mais ativamente e interagindo com entusiasmo. Embora a ferramenta (jogo da memória) possa parecer simples, sua aplicação foi estratégica. A estratégia de dividir a turma em dois grupos, introduzindo um elemento de competição saudável, foi o ponto-chave para reverter o cenário de baixo engajamento. Esse comportamento reforça a importância da ludicidade como estratégia pedagógica.

Imagem da embalagem do jogo utilizado



Para Vygotsky (1998, *apud* Silva, 2020, p. 9), o lúdico exerce uma influência significativa no desenvolvimento da criança, manifestando-se de forma concreta na brincadeira. É por meio do jogo que ela aprende a agir, a ter autocontrole e iniciativa. Nesse sentido, brincar é aprender. Essa perspectiva teórica contribui para compreender que jogos,

mesmo em turmas compostas por alunos de faixa etária mais avançada, podem ser um instrumento eficaz para a construção de conhecimento. Dessa forma, o jogo da memória sobre profissões atuou como uma ferramenta de mediação entre os conhecimentos prévios dos alunos e os novos conteúdos linguísticos. Ao participarem da atividade, os estudantes não só revisaram o vocabulário referente às profissões, como também promoveram um ambiente de colaboração e motivação.

Imagem 1 e 2: Estudantes interagindo durante o Jogo da Memória.



Fonte: Arquivo das autoras

No segundo momento da atividade, voltado à produção textual em duplas, o desenvolvimento ocorreu de maneira natural e fluida. De imediato, observou-se a interação oral entre os colegas durante a coleta de informações, guiada pelas perguntas norteadoras. A escolha pelo trabalho em duplas mostrou-se bastante acertada, pois favoreceu a prática da oralidade em um ambiente mais seguro e de menor exposição, no qual os alunos se sentiram confortáveis para se expressar e arriscar a comunicação em inglês.

Quadro 1: Perguntas norteadoras.

1)	“What do you want to be in the future?”
2)	“Do you know someone who has your dream job?”
3)	“What professions do you know in English?”

A análise dessa etapa evidencia a relevância do processo de “andaime” na construção do conhecimento. Segundo Cope, Kalantzis e Pinheiro (2020) “o processo de aprendizagem deve oferecer uma espécie de "andaime" ("scaffolding"), com o professor "emprestando" sua consciência a crianças que ainda não teriam grau suficiente de discernimento próprio.” Partindo dessa concepção, a atividade foi planejada de modo que a entrevista oral servisse como base concreta e imediata para a produção escrita.

Assim, os estudantes não precisaram criar informações do zero, mas organizar os dados recém coletados. Essa metodologia estabelece uma conexão direta entre as habilidades de interação oral (EF07LI01), de produção sobre fatos e personalidades (EF07LI14) e o uso do Simple Past (EF07LI18), conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), criando uma transição natural entre diferentes competências linguísticas.

O último eixo observado foi referente à reflexão sobre futuro e identidade profissional. O convite para que os alunos falassem sobre suas aspirações futuras e sonhos de infância, utilizando estruturas como “ What do you want to be?” e “When i was a kid, i wanted to be...”, conferiu um propósito autêntico ao uso do *Simple Past*. O exercício deixou de ser puramente gramatical para se tornar um ato de compartilhar sentimentos e projetos pessoais. Nesse processo, a língua inglesa deixou de ser apenas um componente curricular e passou a ser um meio de expressão e diálogo entre alunos.

Imagens 3: Modelo de parágrafo utilizado

Juli is 18 years old. She is brunet, short and wears glasses. She is skinny and has a big smile. She likes drinking chimarrão and dancing at CTG. When she was a kid, she wanted to become a veterinarian. After she grew up, she decided she wanted to become a TEACHER.

A grande discussão deste ponto é o potencial do ensino de línguas para formação humana. Em uma fase de intensa construção de identidade, os alunos tiveram a oportunidade de usar o inglês para refletir sobre suas próprias jornadas. O idioma tornou-se uma ferramenta para explorar quem desejam se tornar. Este resultado reforça que a aprendizagem faz-se mais significativa quando os alunos encontram no conteúdo uma conexão com suas próprias vidas, cumprindo não apenas os objetivos linguísticos, mas também o objetivo maior de uma educação que acolhe e valoriza a subjetividade de cada um.

A análise dos resultados evidencia que a abordagem metodológica alcançou os objetivos propostos ao articular ludicidade, interação e reflexão. Tal estratégia favoreceu um

ambiente de aprendizagem colaborativo, permitindo aos estudantes praticar o idioma de forma contextualizada, ao mesmo tempo em que desenvolveram habilidades socioemocionais. A experiência, portanto, reforça a importância de abordagens comunicativas e o papel do professor como facilitador.

Imagem 4: Pibidianas auxiliando os estudantes na escrita do parágrafo



Fonte: Arquivo das autoras

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência pedagógica desenvolvida com a turma de 7º ano, cumpriu seu objetivo de revisar o conteúdo do tempo verbal *Simple Past* e o vocabulário das profissões de forma dinâmica e significativa. Foi possível perceber a evolução das habilidades dos estudantes em relação ao engajamento durante o jogo, a cooperação entre eles em seus grupos, a ampliação do vocabulário sobre profissões, além do aumento da autonomia no processo de aprendizagem.

Ao articular jogos, ludicidade e desenvolvimento, é possível construir oportunidades significativas para o aproveitamento do lúdico no contexto escolar, sendo uma proposta coerente e enriquecedora para o ambiente educacional. Para isso, seguindo a perspectiva dos multiletramentos, podem ser priorizadas atividades dinâmicas em forma de competição, pois promovem cooperação, desafios e recompensas motivando os alunos para que construam seu aprendizado de forma prazerosa, participativa e autônoma.

A prática se mostrou enriquecedora para as bolsistas, que puderam aplicar os conteúdos teóricos aprendidos em aula, vivenciaram a experiência de conduzir uma turma de forma autônoma, além de poder refletir criticamente sobre o aproveitamento da atividade. Essa experiência evidenciou, tanto para o supervisor quanto para as alunas, a importância de

pensar o ensino de maneira inovadora e colaborativa, quebrando padrões impostos pela educação tradicional.

Dessa forma, concluímos que o uso de jogos pedagógicos no ensino de Língua Inglesa, alinhados à ludicidade e aos multiletramentos, é uma estratégia eficiente para promover o aprendizado de forma divertida e eficaz. Além de ampliar o vocabulário, auxilia no desenvolvimento de habilidades de cooperação e autonomia dos estudantes. A atividade proporcionou às pibidianas a oportunidade de refletir e contribuir nas práticas pedagógicas, reafirmando a importância da inovação e da visão crítica e sensível na formação de professores comprometidos com uma educação inclusiva e transformadora.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), e do Programa Professor do Amanhã, do Estado do Rio Grande do Sul.

Agradecemos à escola parceira, pelo acolhimento e pela colaboração nas atividades desenvolvidas, que contribuíram significativamente para a formação docente e para a realização deste estudo. Também reconhecemos o apoio do grupo de pesquisa Ensino e Aprendizagem em Letras da Universidade Franciscana, pelas contribuições teóricas e orientações fornecidas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos.** Trad. Petrilson Pinheiro. Campinas: Editora Unicamp, 2020.

KOBAYASHI, Eliana; ZAMPINI, Eugenio de Felipe. Multiletramentos e autonomia: um estudo de caso no ensino de língua inglesa. **Revista do GEL**, v. 17, n. 1, p. 138-159, 2020. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg>

LIMA, José Rosamilton de; LIMA, Paulo Rogério de. A gamificação como metodologia ativa nas aulas de Língua Inglesa. **Rev. Pemo**, Fortaleza, v. 7, e15452, 2025. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/15452>

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2012.

SILVA, Marcos Ruiz da. **Ludicidade**. São Paulo, SP: Contentus, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 13 out 2025.