

O LÚDICO NO ENSINO DE INGLÊS E A PSICOAFETIVIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL

Paulo Sóstenes Silva Nascimento¹; Gustavo Paiva Bernardino²; Joice Pereira Belém³
Prof. Dr. Leônidas José da Silva Junior⁴

(1) Universidade Estadual da Paraíba, UEPB- paulofrantaine@gmail.com

(2) Universidade Estadual da Paraíba, UEPB- gustavo_klkl@hotmail.com

(3) Faculdade Maurício de Nassau, FMN- joice.pereira777@gmail.com

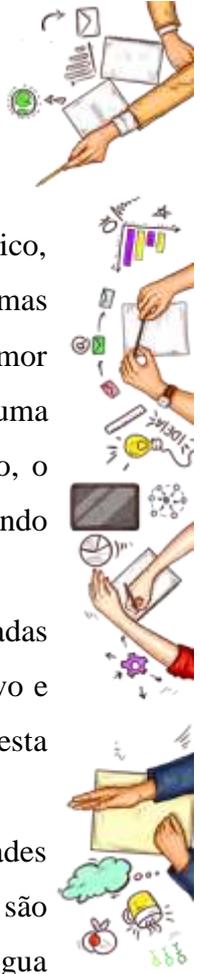
(4) Universidade Estadual da Paraíba, UEPB- leonidas.silvajr@gmail.com

Resumo: o lúdico sempre fez parte da história da humanidade. Seja através da confecção de instrumentos lúdicos, da utilização do esporte como divertimento, e principalmente das atividades que buscavam transmitir não só os aspectos lúdicos e dinâmicos mas um conhecimento. Algum tempo atrás, esse aspecto lúdico vem ganhando os espaços das salas de aula. Muitos educadores compreenderem e perceberam que os jogos, e suas variadas formas, não se resume em atividades realizadas na sala apenas para divertimento ou distração dos alunos, mas sim uma ferramenta fundamental para a inserção de uma educação, de uma cultura. Desta maneira pretendemos expor não apenas esses conceitos do lúdico mas também que, quando falamos do ensino da língua inglesa, o lúdico precisa estar presente nesta disciplina, principalmente no que concerne ao Ensino Fundamental. O ensino de inglês nessa modalidade, precisa ativar a curiosidade, despertar os sentidos críticos e a percepção, estabelecer relações entre o docente e o discente para uma facilitação da aprendizagem e garantir assim relações psicológicas de afetividade, para desenvolver práticas pedagógicas que visem esses resultados, queremos expor aqui neste relato de experiências que o lúdico oferece estas oportunidades de realizar esses itens falados anteriormente, principalmente na disciplina de inglês, que precisa trabalhar os aspectos lúdicos da língua, com jogos, dinâmicas, interações que permitam a inserção do aluno não apenas na sala de aula como um todo mas, um total aprofundamento na língua estrangeira, nesse caso o Inglês. O nosso objetivo através deste relato de experiência, é demonstrar e enfatizar a importância do lúdico no ensino da língua inglesa e que ele está interligado a afetividade, que estabelece assim pontes entre o docente e discente facilitando uma plena aquisição e desenvolvimento natural da aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico, Língua Inglesa, Aprendizagem, Psicoafetividade.

INTRODUÇÃO

Para que se comece a falar sobre o lúdico e percebemos o quanto este termo engloba as mais variadas práticas pedagógicas sejam elas jogos educativos, eletrônicos, brincadeiras e muitos outros, observamos assim através desta palavra, um tom marcante que está interligada com o amor. Sentimento este pelo qual nós sentimos alegria e prazer; estas duas palavras assim resumem duas características da ludicidade.



Ao nos referirmos ao amor que estabelece pontes pela prática educacional e o lúdico, precisamos nos perguntar o que é o amor? Poderíamos definir o amor em suas mais diversas formas de se conquistar emocionalmente um determinado indivíduo ter afeição por alguém, o amor materno que se sacrifica, ou até mesmo o amor ao trabalho a aquilo que se faz; assim existe uma variedade de tipos de amor, mas queremos nos deter ao menos conhecido, ao amor divertido, o *Ludos* aplicado ao ensino de Inglês e como ele estabelece laços de psicoafetividade melhorando assim a aprendizagem.

Observando assim o lúdico e o ensino de língua inglesa e como eles andam de mãos dadas com a afetividade, entendemos então que o cognitivo e a pedagogia estão interligados ao afetivo e dessa forma não podem em aspecto algum serem separados principalmente no que tange a esta construção do sujeito (PAIN, 1992).

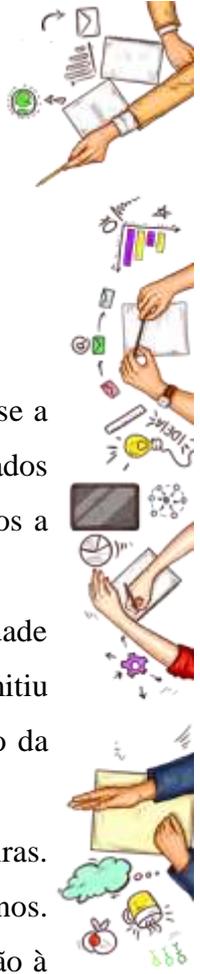
Desta maneira, este relato de experiência foi realizado devido a carência de atividades lúdicas nas salas de aula ao qual é ministrada a disciplina de inglês. O resultado desta falta são alunos desinteressados, sem confiança e segurança que não se identificam com esta língua estrangeira, principalmente pelos motivos ainda mesmo nesses tempos modernos da ausência da ludicidade na metodologia educacional.

O nosso objetivo é descrever através de um relato de experiência, a importância do ensino de inglês ser dinâmico, prático e lúdico, envolvendo o aluno do Ensino Fundamental, e a partir daí perceber que os resultados são o estabelecimento de laços de psicoafetividade, como segurança, confiança, autocontrole, disciplina, afeto, comunicação construindo assim pontes para que esta disciplina de língua estrangeira seja de fato algo natural, comum e principalmente divertido.

Precisamos entender que crianças que brincam através de jogos tais como caça palavras, quebra-cabeça, *flashcards*, com a temática da língua inglesa, despertam um alto senso de consciência linguística e poderão ficar mais motivados e confiantes, unindo assim o lúdico, o ensino de inglês e o psicológico afetivo da criança facilitando assim a aquisição da língua no Ensino Fundamental por uma aprendizagem mais dinâmica voltada para as necessidades reais lúdicas destes alunos.

Mas como este divertimento poderá ser aplicado no ensino de inglês? Como esse processo fundamental e esta ferramenta educativa poderá auxiliar o professor na sala de aula no ensino de inglês e principalmente no ensino fundamental onde estamos trabalhando alunos que estão em desenvolvimento de formação de identidade? Desta maneira buscamos relatar a importância do lúdico no ensino de línguas, e desenvolver estas respostas ao longo deste relato de experiência.





METODOLOGIA

Este trabalho aqui demonstrado consiste em um relato de experiência que traz como base a pesquisa bibliográfica expondo o problema, embasando-o e apresentando assim possíveis resultados e discussões que dialogam com a bibliografia como a de Gil (1994) bem como, com resultados a partir de experimentos como os de Nogueira (s/d) e Martins (2015).

O relato aqui descrito tem como alvo uma escola Estadual da Paraíba localizada na cidade de Guarabira, que comunga com a disciplina de inglês no Ensino Fundamental e nos permitiu analisar e observar as práticas educacionais e relatar como o lúdico poderia intervir no ensino da língua inglesa, e gerar a psicoafetividade.

O turno escolhido para observação e análise foi pela manhã. Os dias foram nas Sextas-feiras. A sala tinha aproximadamente uma média de alunos entre 15(quinze) a 20 (vinte) alunos. Realizamos portanto estas experiências através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

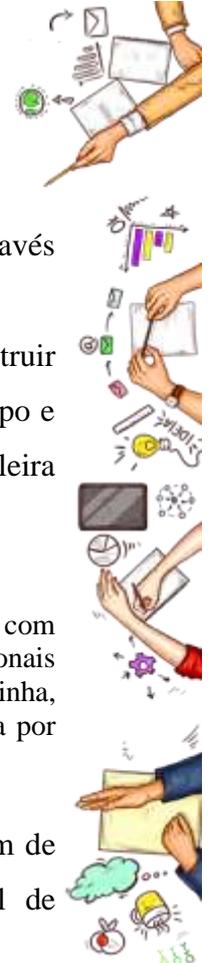
As vivências e que ocorre para os acadêmicos principalmente os graduandos que estão em formação, são uma espécie de trajetória intelectual que une o conhecimento teórico e prático, elaborando assim produções de conhecimento, e realizando a prática didática a educação superior (GIL, 1994), (MASSETO, 2003).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de abordarmos o lúdico e suas práticas pedagógicas na língua inglesa e o resultado afetivo, precisamos entender seu significado: do latim o *Ludos*, era o amor destinado aos adolescentes ou as crianças, que brincavam e se divertiam umas com as outras, até mesmo ao estar em um ambiente festivo há esta conotação do *Ludos*, assim como também em uma mesa vários amigos se juntam, e falam sobre variadas coisas, onde há descontração, risadas e brincadeiras, o *Ludos* se faz presente sorrateiramente ali conduzindo cada estrutura que é feita seja na fala, na expressão corporal produzindo assim o dinamismo através do divertimento.

O *Ludos* é também muito bem aplicado as tantas formas da interação social das crianças, elas criam jogos, desenvolvem regras, premiações, desenvolvem certos conhecimentos adquiridos através da interação seja em casa ou na escola, e se divertem, brincam, encenam e aprendem,





principalmente se este mecanismo for guiado pelo educador que transforma, molda e guia através de uma prática pedagógica principalmente na língua inglesa.

Desde os tempos antigos o ser humano sente a necessidade de se divertir, de construir objetos para se divertir, correr, caçar, e estar em constante coletividade com outros de seu grupo e desenvolver atividades lúdicas para sua diversão. Quando falamos do lúdico na educação brasileira devemos lembrar por exemplo para Kishimoto (2002, p.22) ao dizer que:

Desde os primórdios, da colonização a criança brasileira vem sendo criada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, o jogo de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. (...)

Assim percebemos que as crianças antigamente da mesma maneira como hoje, brincam de uma forma parecida e a importância histórica, social e cultural do lúdico e seu papel de permeabilidade de uma interação infantil.

Na escola, quando falamos do lúdico, precisamos entender que ele é uma prática pedagógica que pode ser trabalhada no ambiente escolar. Principalmente no ensino da língua inglesa. Na escola alvo percebemos que muitas vezes o tempo, o desinteresse dos alunos, e um apoio maior da direção escolar e dos pais são fatores que influenciam na aprendizagem de todas as disciplinas assim como também do inglês.

O lúdico que é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, interação escolar e a aprendizagem precisa estar de mãos dadas com o inglês. Na sala de aula analisada percebemos a carência de atividades lúdicas, de jogos, música e principalmente a participação consciente e plena de todos os alunos nas atividades. Segundo o que nos revela Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

Desta maneira, para que o lúdico aconteça principalmente no ensino de inglês, precisa-se de professores que atendam essa demanda e que tenham essa formação, utilizando diversos jogos, dinâmicas e principalmente a interação entre os alunos e o estabelecimento de laços de afetividade





que unem a educação inglesa a ludicidade. Como aponta Nogueira (op. cit, p. 15), o lúdico mostrou o seguinte *level-up* em aplicação de seu experimento:

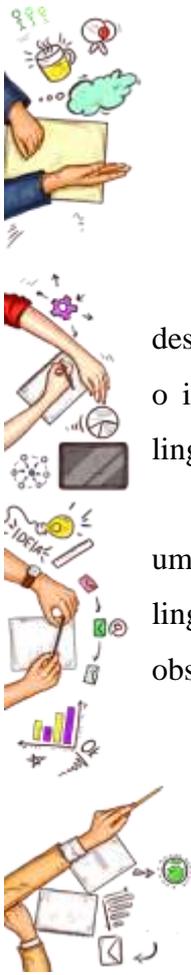
- Melhora significativa na assimilação dos conteúdos pós-leitura;
- Melhor interação entre aluno/aluno e aluno/professor;
- Maior compromisso/responsabilidade com relação à confecção, desenvolvimento e entrega das atividades;
- Maior motivação e gosto pelo ensino/aprendizagem de língua inglesa (professor e aluno);
- Melhora na socialização dos conteúdos, no envolvimento e na dedicação;
- Maior aceitação com relação às diferenças de cada um.
- Interação com o grupo, a autonomia,
- Progresso em relação à condição anterior dentre outras

Assim como Nogueira (op. cit), Martins (2015, p. 15) chega a seguinte conclusão em pós-aplicação de seu experimento (pp. 16-21):

Quando se fala em aprendizado de línguas são importantes outros conceitos, além da motivação intrínseca do aprendiz, tais como: o contexto, o ensino, o professor, o ambiente, o material didático. A participação da criança como membro de grupo social é importante para explorar a imaginação, a memória e o registro de suas experiências. Dentro do princípio de interação social destacam-se os aspectos de troca, cooperação e de participação e ajuda mútua, pois desenvolvem o pensamento e a linguagem e as relações afetivo-emocionais da criança sem que os colegas da classe que saibam um pouco mais se desfaçam daqueles que argumentam não saber nada. Desta forma, conclui-se que, embora seja mais trabalhoso, vale a pena rever alguns conceitos ao longo do ano, talvez até replanejar as aulas, pois os resultados serão benéficos para todos.

Entendemos que o ensino da língua inglesa precisa ter uma base fundamental para o desenvolvimento dos aspectos gramaticais que vão embasar a linguagem, estruturar as frases e tornar o inglês conscientemente compreensível para o aluno, mas também precisamos observar que a linguagem tem o seu lado comunicacional que é utilizado diariamente.

Consequentemente é necessário um equilíbrio entre ambas, o professor poderá estabelecer uma conexão entre a gramática e a comunicação dando ferramentas para o uso e tornando a linguagem de forma mais prática, dinâmica e até mesmo lúdica. Nesta experiência que tivemos que observar e analisar, percebemos a ausência destes fatores estarem equilibrados e interligados. O que



de fato poderia ser feito? Quais as dicas e propostas que desejaríamos indicar como ponto de equilíbrio? Como prática pedagógica? Então é aí que o lúdico assume o seu papel.

Acreditamos que a realização de atividades, jogos, dinâmicas, *quizzes*, quebra-cabeças, *flash-cards*, adivinhas, músicas, vídeos, quadrinhos, atuam como um complemento ao ensino gramatical, e são extremamente úteis para as estruturas gramáticas da língua inglesa, as regras de uso e que poderão ser trabalhadas a partir dessa visão lúdica para equilibrar estes processos de aquisição de aprendizagem. Este relato é uma descrição do ensino de inglês no Ensino Fundamental, assim devemos perceber que este é um dos melhores momentos para o aluno que constitui em sua maioria de crianças que possuem uma habilidade e facilidade na aquisição de uma linguagem (BROWN, 2001), ou seja, a base que será dada para estes alunos servirá para toda a sua vida, por isso a gramática é importante principalmente ligada a atividades lúdicas.

Depois de abordar o lúdico e como ele poderá ser trabalhado na sala de aula através de nossas experiências, precisamos mostrar os fins de se trabalhar com esta prática pedagógica que vai além da aquisição da aprendizagem, pois contribui para as emoções dos alunos e estabelecerá laços afetivos com o docente e discente facilitando assim o convívio escolar e demonstrando a importância dos processos psicoafetivos na aquisição da língua inglesa. Em nossa experiência percebemos que o professor de inglês buscava estabelecer esses laços de afetividade que vão até mesmo além do ambiente escolar, servindo assim de referência pessoal para cada aluno. Podemos perceber essas questões no falar de Aquino (1996) pois segundo ele:

Os laços afetivos que constituem a interação Professor-Aluno são necessários à aprendizagem e independem da definição social do papel escolar, ou mesmo um maior abrigo das teorias pedagógicas, tendo como base o coração da interação Professor-Aluno, isto é; os vínculos cotidianos (AQUINO, 1996, p.50)

Tanto na sala de aula observada quanto em muitas outras, percebemos que os alunos assim como nós principalmente no ensino de língua inglesa precisam não apenas de uma referência e afetividade, além disso necessitam de confiança que está ligada a processos psicoafetivos. Para se falar uma língua estrangeira quem ministra essas aulas precisa ter confiança e passar essa confiança para os alunos, além da segurança, a motivação que interage da mesma forma com o desenvolvimento emocional do aluno e é uma ferramenta importante para a aprendizagem e uma mudança gradativa e plena da aquisição da língua estrangeira.

Devemos também ter em mente que as brincadeiras e os jogos não só devem ser tratados como divertimento mas também trabalhados a partir de um conhecimento, nesse caso do inglês e

seus métodos ligado esta educação pela prática do lúdico. Com este relato concluímos que o lúdico precisa fazer-se mais presente no ensino de língua inglesa, e que deve ser levado em consideração os aspectos afetivos e perceber o resultado destes que favorecem a aprendizagem e resultam em mais conhecimento. O lúdico também favorece o companheirismo entre os alunos e o professor, assim como o compartilhamento de informações entre docente e discente.

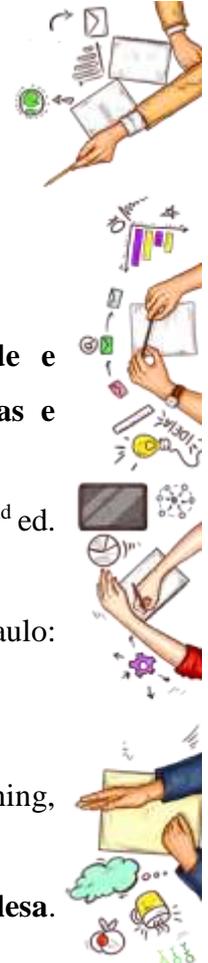
Nossa conclusão aqui nesta discussão portanto resume-se em oferecer uma educação lúdica de inglês que trabalhe as bases fundamentais como regras e a própria gramática juntamente com o auxílio da ludicidade, havendo então este apoio destas práticas educacionais para a língua inglesa atrelada a afetividade e aos seus resultados.

CONCLUSÕES

Conclui-se com esse relato que o lúdico tem uma grande importância para o ensino de língua inglesa, principalmente atrelado aos aspectos afetivos que auxiliam na aquisição da aprendizagem. O lúdico e a afetividade trabalham assim com o fato dos discentes e docentes poderem interagir com o conhecimento, facilitando a troca de experiências, a busca pela curiosidade.

Ao brincar com jogos, como o dominó dos pronomes pessoais por exemplo, podemos trabalhar os aspectos gramaticais e as regras para utilizá-los e ainda trabalhar com grupos favorecendo assim a afetividade e companheirismo entre eles. Essas regras que são apresentadas nos jogos lúdicos permitem que esta base seja fixada de uma forma mais dinâmica, e incentivam suas mentes a adquirir processos sistematizados que auxiliam na aprendizagem presente e principalmente futura.

Observando também esse desenvolvimento psicoafetivo que contribui para o aprendizado de inglês, o lúdico e também para a formação do sujeito, principalmente no que tange ao Ensino Fundamental que o aluno está formando sua identidade e está desta forma constantemente em um processo de construção por isso que ele precisará de toda a base lúdica, gramática e afetiva para as series futuras.



REFERÊNCIAS

AQUINO, J.R. G. **A desordem na relação professor-aluno: indisciplina. Moralidade e conhecimento.** In. J. R. G. AQUINO (Org.) **Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas.** São Paulo: Summus editorial, 1996.

BROWN, H. Ds. **Teaching by principles: na interactive approach to language pedagogy.** 2nd ed. San Francisco: State University, 2001.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Melhoramentos, 2007.

GIL, Antônio. **Metodologia do Ensino Superior.** São Paulo: Atlas, 1994.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MARTINS, Viviane L. **O Lúdico no Processo Ensino-aprendizagem da Língua Inglesa.** *Intr@ciência Revista Científica* 10ed, Guarujá, 2015, pp 1 – 21.

MASSETO, M.T. **Competência Pedagógica do Professor Universitário.** São Paulo: Summus, 2003.

NOGUEIRA, Zélia. P. (s.d.). **Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de Língua Inglesa.** Retirado em 011/2017, Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/967-4.pdf>

PAIN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem.** 4 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

