

O LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA E SUA APLICABILIDADE NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA

Carlos Renã da Silva Moura¹

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amazonas
(carlos.moura@ifam.edu.br)

Maria Francisca Morais de Lima²

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amazonas
(francisca.lima@ifam.edu.br)

RESUMO

O lúdico é um dos recursos de ensino amplamente utilizado como ferramenta pedagógica, uma vez que lidamos diariamente em sala de aula com uma geração de discentes que é visual e tecnológica. Este estudo apresenta a importância de se aplicar as atividades lúdicas no ensino da Língua Inglesa nos cursos de ensino médio integrado tendo por objetivo aproximar os discentes dos conceitos práticos em direção à formação humana integral. A temática a ser apresentada dialoga com autores como Frigotto, Luckesi, Ramos entre outros que defendem a inserção de atividades lúdicas nas aulas de Inglês, bem como os benefícios da formação humana integral na vida dos discentes. A base metodológica de estudo é a pesquisa bibliográfica que traz uma reflexão sobre a etimologia da palavra lúdico, sua importância na sala de aula e a mediação do professor na aplicação dessas atividades. Por fim, espera-se que o estudo, não só estimule a aplicação desta ferramenta pedagógica, como também contribua para que o docente da EPT entenda que as práticas pedagógicas são ferramentas importantíssimas no processo ensino e aprendizagem, em razão de lidarmos com alunos que possuem uma carga de disciplinas extremamente carregada.

Palavras-Chave: lúdico, aprendizagem, ensino tecnológico, formação humana integral.

ABSTRACT

Playfull is one of the teaching resources widely used as a pedagogical tool, since we deal daily in the classroom with a generation of students, which is visual and technological. This article intends to present the importance of applying playful

1 Especialista em Ensino de Língua Inglesa – UCAM; Docente - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amazonas.

2 Doutora em Língua Portuguesa; Pró Reitora de Extensão.

activities in the teaching of the English Language in High School courses integrated, aiming to bring students closer to practical concepts towards integral human formation. The theme to be presented dialogues with authors such as Frigotto, Luckesi, Ramos, among others who defend the inclusion of recreational activities in English classes, as well as the benefits of integral human education in the lives of students. The methodological basis of the study is the bibliography research that brings a reflection on the etymology of the word playful, its importance in the classroom and the teacher's mediation in the application of these activities. Finally, it is expected that the study not only stimulates the application of this pedagogical tool, but also contributes to the EPT teacher's understanding that pedagogical practices are very important tools in the teaching and learning process, as we deal with students with a extremely heavy load of subjects.

Keywords: playful, technological education, English, integral human training.

INTRODUÇÃO

A prática e uso de atividades lúdicas no ensino da Língua Inglesa é uma realidade nos Institutos Federais de Ensino (IF's), devido ao fato de os docentes quererem dar uma atraente roupagem a sua prática pedagógica. A utilização desse recurso é, sem dúvida, inovador, porque estimula a capacidade de criação e autonomia dos educandos. Nesse sentido, este estudo objetiva analisar a importância da aplicação de atividades lúdicas no ensino da Língua Inglesa em cursos de ensino médio integrado oferecidos pelo Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amazonas, cujo objetivo é direcionar os discentes aos pressupostos básicos para formação humana integral.

Colaborando assim com educadores que procuram embasamento para o desenvolvimento da sua prática educativa em direção à formação omnilateral do indivíduo. Segundo Vasconcelos (2012) "O homem omnilateral é o homem completo, multilateral, em oposição ao homem atual unilateral. Este homem é fruto da emancipação humana, fruto de uma sociedade que supera a divisão do trabalho, mas que enxerga o indivíduo como capaz de múltiplas tarefas"

Este estudo se justifica pelo fato de que existem docentes do ensino médio integrado arraigados a uma metodologia de ensino tradicional, focando apenas no cumprimento do plano de ensino, acabando, pois por desconsiderar outras/novas estratégias de ensino que podem contribuir de maneira mais eficaz e significativa para uma formação humana integral.

O aporte teórico utilizado na revisão da literatura, além de abordar um diálogo do tema, apresenta subtemas relevantes como: a etimologia do lúdico e sua importância no Ensino Tecnológico e a mediação do professor na aplicação dessas

atividades. Para tanto, dialoga com autores como: Luckesi, Frigotto, Ramos e outros que defendem o lúdico como um recurso prazeroso que gera assim significado ao processo educativo do sujeito como também os caminhos apontados pela formação humana integral.

Por fim, nas considerações finais, ponderamos sobre a importância das atividades lúdicas do ensino de Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica e o resultado dessa aplicabilidade em sala de aula, ou seja, a formação humana integral.

APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS DO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA

Estudar Inglês faz parte da rotina dos estudantes dos Institutos Federais, visto que esta disciplina é estabelecida na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que ressignifica o Inglês de língua estrangeira para língua franca, ou seja, passou a reconhecer a língua Inglesa como meio coletivo usado para se estabelecer comunicação entre pessoas de diferentes línguas nativas, caracterizando assim este idioma como a língua que as pessoas usam em diferentes países. Nesse sentido, a BNCC legitima o Inglês como a oportunidade de acesso ao mundo globalizado. A Língua Inglesa está incluída na grade curricular de todas as etapas do processo educativo, desde os anos iniciais, até o Ensino Médio, por isso, sua aplicação necessita ser feita com diferentes recursos metodológicos, a fim de propiciar aos educandos incentivo à sua motivação de aprendê-la.

Ter o domínio de uma língua estrangeira, sobretudo a Língua Inglesa, significa destaque profissional, pois demonstra desenvolvimento intelectual e acompanha o avanço das tecnologias já que notamos a presença deste idioma em todos os campos da vida.

A BNCC (p.237) destaca:

O estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos.

Ponderada a importância da aprendizagem da Língua Inglesa, é relevante refletir como se dá a intervenção pedagógica no que tange a aplicabilidade do ensino de inglês para os estudantes dos Institutos Federais.

Neste sentido, as atividades lúdicas podem auxiliar como instrumento facilitador ao processo de aprendizagem, visto que perpassam os limites de recreação. Tais práticas estimulam o desenvolvimento da capacidade de criação

e socialização. Brogeré (1995, p. 103) destaca que “a brincadeira: é o lugar da socialização, administração da relação com o outro, da apropriação da cultura, do exercício da decisão e da invenção”. O autor salienta também que “as regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira”.

Assim, de acordo com o autor, a prática da ludicidade dá liberdade à aprendizagem proporcionando estímulo ao querer aprender e consequentemente dando significado a este processo na vida social e cidadã do educando.

A Educação Profissional Tecnológica (EPT) visa garantir aos cidadãos o direito à aquisição de competências profissionais tornando-os capacitados para a inserção em setores profissionais nos quais haja utilização de tecnologias. Por outro lado, é importante compreendermos que a EPT não se objetiva em habilitar para o trabalho apenas como mão de obra que atenda uma sociedade capitalista, mas, constrói uma perspectiva humanizada dos padrões de produção.

A ETIMOLOGIA DO LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO ENSINO TECNOLÓGICO

Etimologicamente, o termo lúdico é derivado de Ludus que, no latim, está associado às brincadeiras, aos jogos de regras, a recreação, ao teatro, as competições; e que possui maior abrangência. Com ênfase ao trabalho pedagógico de valorizar o “jogar”, explorando a ludicidade das atividades, surge à expressão “educação lúdica”.

A educação lúdica visa valorizar um novo processo, buscando o desenvolvimento da capacidade física e intelectual do ser humano por meio do uso de brinquedos, jogos, e materiais didáticos coligados que sirvam de suporte para aprendizagem de forma mais descontraída, efetiva, eficiente e eficaz.

Nesse contexto, compreendendo que o ensino médio integrado é um desafio tanto para os alunos quanto para os professores as propostas didáticas para o ensino da Língua Inglesa no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica devem primar pela formação integral do discente, uma vez que a aplicação do lúdico no ensino da Língua Inglesa não é pautada apenas no “ensinar” ou na mera transmissão de conhecimento.

Santos (1997, p. 37) considera que:

Durante muito tempo confundir se “Ensinar” com transmitir. Neste contexto o aluno era agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor que nem sempre intelectualmente presente nas necessidades do aluno. Acredita-se que toda aprendizagem ocorrida pela repetição e os que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, mercedores do castigo da reprovação[...]. Sabe-se que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, e esta não acontece se não pela transformação do educando, pela ação facilitadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento, que deve sempre partir do aluno.

A assertiva do autor mostra que é realmente necessário ponderar as práticas tradicionalistas tão presentes ainda no campo educacional, em especial ao ensino de Inglês. Entende-se, hoje, que não é relevante apenas a transmissão do conteúdo visando à repetição e um posicionamento passivo diante do processo educativo, pois isso não contribui efetivamente para o desenvolvimento integral do educando. Não se pode desconsiderar a dinamicidade da língua, assim como as inovações que se pode usar para dar significado à aprendizagem de forma prazerosa e eficaz.

Com as constantes transformações sociais e profissionais, é de extrema urgência o campo educacional atentar para estratégias inovadoras, principalmente no que tange ao aprendizado da Língua Inglesa, haja vista que esta é uma disciplina que trabalha não somente as habilidades linguísticas, mas sobretudo a inserção no mundo globalizado.

Estratégias usando a ludicidade no aprendizado de Inglês contribuem grandemente para estimular o “pensar”. Pensar significa buscar soluções, refletir, criar estratégias, trabalhar coletivamente. Isto é uma gama de peculiaridades que o lúdico pode proporcionar. Lopes (2001, p. 19) afirma que:

Nos jogos os alunos são desafiados constantemente por problemas que lhes são significativos e estimulados a pensar rápido e a traçar inúmeras estratégias para conseguir atingir seus objetivos, (...) precisam discutir e argumentar sobre as respostas encontradas, decidir se estão corretas ou não, verificar motivo dos erros e corrigi-los com o apoio do grupo.

O aprendizado de Língua Inglesa no Ensino Tecnológico, mediante atividades lúdicas propicia, além do gosto e estímulos, o uso das faculdades perceptivas, com o intuito de desenvolvê-las progressivamente. Assim é possível direcionar o processo educativo de forma criativa, em que todos gostam e querem aprender, socializar e posicionar-se criticamente no seu contexto social.

O comportamento lúdico não é um comportamento herdado, mas é adquirido pelas influências que recebemos no decorrer da evolução dos processos de desenvolvimentos e de aprendizagem. A Língua Inglesa tem muitas relações com os jogos lúdicos, o que possibilita o trabalho do educador associar o fazer pedagógico com sua experiência empírica para favorecer ao educando um significado prático ao seu processo educativo.

Friedman (2003, p. 43) considera que:

Os jogos lúdicos se encontram na gênese da construção do conhecimento, apropriação da cultura e da constituição (...) como sujeito humano, como aspecto fundamental do processo de formação. Os jogos aumentam a capacidade de fruição e criação das alegrias culturais e para poder recriar cotidianamente a realidade na escola.

Notamos que o lúdico busca na essência do educando a vontade e o querer

fazer. O lúdico na sala de aula como recurso pedagógico no ensino da Língua Inglesa, relaciona os conteúdos de forma prática, pois, é muito mais interessante aprender na prática do que na teoria.

A aplicação de atividades lúdicas, nas aulas de inglês, pode ser considerada como uma estratégia de interação social em situações diversas para a promoção da aprendizagem, podendo garantir aos educandos comunicar-se e expressar-se, demonstrando assim seu modo de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente escolar que propicie confiança e autoestima.

Acredita-se que, com a inserção dos jogos lúdicos como recurso didático nas aulas de Inglês, pode-se criar um ambiente acolhedor, interativo e que estimule o educando ao interesse pelo aprendizado, buscando assim soluções mais adequadas para situações reais e de dificuldades.

Luckesi (2000, p. 96) afirma que:

O que caracteriza o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos. Desta forma, a ludicidade com estado de interesse, de estar pleno naquilo que faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações de nossas vidas.

As atividades lúdicas durante o processo educativo do sujeito no que tange a aprendizagem de Inglês direciona o estudante a ter um papel mais ativo no meio social. Nesta perspectiva, as atividades lúdicas e a mediação do professor no Ensino Tecnológico poderão propiciar espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e as capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivos do sujeito aos seus conhecimentos.

Friedman (2000, p. 14) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando, executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação, que estimulam a convivência em grupo. Assim, nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não literalidade, os novos signos linguísticos que fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Em suma, aprender um idioma por meio de atividades que envolvam cooperação e interação, livre de pressão, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de proporcionar ao discente melhorias significativas na comunicação e na expressão oral e escrita.

A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NA APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS

A mediação dos professores de Inglês da Rede Federal de Educação Tecnológica que aplicam atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa é a chave para se alcançar os objetivos estabelecidos. Deve-se dar cuidadosa atenção para a escolha das atividades lúdicas, haja vista que o ambiente não é homogêneo, mas diversificado com pessoas de diferentes culturas e dos mais diversos níveis de conhecimento do idioma estudado. A escolha deve ser cuidadosa, assim, as metas estabelecidas podem ser atingidas (FRIGOTTO, 2008).

Ainda outra questão a ser refletida é se a atividade lúdica está contextualizada com o assunto que está sendo trabalhado durante a aula, respeitando o momento de aprendizagem do estudante, por isso, é interessante buscar “combinar” com a turma.

Nesse sentido, observa-se que é papel do professor mediar as atividades lúdicas quando aplicadas nas aulas de Língua Inglesa. Wright, Betteridge e Buckby ponderam que as atividades devem ser realizadas em grupos; falar o máximo possível na língua alvo, incentivando os alunos a fazerem o mesmo, buscar jogos diversificados, evitando assim o cansaço e desinteresse do aluno.

Nunes (2004, p. 56) considera:

Quando o inglês é apresentado como diversão, as crianças passam a ser estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração. Através de trabalhos lúdicos, a criança passa a ter uma finalidade no seu aprendizado. Consequentemente, caberá ao professor dar uma melhoria de qualidade do processo de ensino aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

Logo, é função do professor incentivar os alunos na aprendizagem da Língua Estrangeira. A aplicação das atividades lúdicas é um considerável recurso para desenvolver nos estudantes uma postura de autonomia, desenvolvimento integral e atuação cidadã. O homem omnilateral de acordo com Sousa (1994) “não se define pelo que sabe, domina, gosta, conhece, muito menos pelo que possui, mas pela sua ampla abertura e disponibilidade para saber, dominar, gostar, conhecer coisas, pessoas, enfim, realidades – as mais diversas”. O processo educativo deve ter significado na vida do sujeito, por isso, a forma como o educador possibilita essa percepção, definirá que cidadão está sendo preparado para atuar na vida e no contexto social.

Ramos (2007) pondera que:

A educação brasileira é estruturada desde sua origem de uma forma dual, entre aquela destinada aos que produzem a vida e a riqueza da sociedade usando sua força de trabalho e aquela destinada aos dirigentes, às elites, aos grupos e segmentos que dão orientação e direção à sociedade. Compreender a Educação Profissional e Tecnológica sob a perspectiva da Formação Humana Integral ou Omnilateral é antes de tudo um compromisso ético-político que deve

coincidir com um projeto de sociedade e concepções de mundo.

Deste modo, apesar da dualidade histórica da educação brasileira a escola precisa utilizar metodologias que possam ajudar os discentes a desenvolverem suas múltiplas facetas e potencialidades no seu desenvolvimento ativo na sociedade.

Ramos (2008) propõe que o grande desafio da escola de ensino integrado hoje é, justamente, alterar o foco da formação integrada, do interesse do capital, ou do mercado de trabalho, para o interesse do indivíduo, do sujeito receptor deste ensino, dessa formação. A saber, a omnilateralidade. Para a autora, a formação omnilateral:

Implica a integração das dimensões fundamentais da vida que estruturam a prática social. Essas dimensões são o trabalho, a ciência e a cultura. O trabalho compreendido como realização humana inerente ao ser (sentido ontológico) e como prática econômica (sentido histórico associado ao respectivo modo de produção); a ciência compreendida como os conhecimentos produzidos pela humanidade que possibilita o contraditório avanço produtivo; e a cultura, que corresponde aos valores éticos e estéticos que orientam as normas de conduta da sociedade (RAMOS, 2008, p.3).

O pensamento positivo da autora acerca da omnilateralidade nos permite entender que dentro da escola o discente pode muito bem aumentar sua participação cidadã e consciente no meio ao qual esteja inserido, podendo também cooperar, se essa for sua escolha, com os métodos lucrativos do mundo do trabalho sem deixar, é claro, de ter acesso a ciência e a cultura.

Formação esta que visa abranger o discente de maneira completa, não fragmentada, e que busca alcançar seu progresso mental, como também fazer com que ele não seja mero espectador do meio em que vive mas seja um ser atuante que respeita seu espaço e o espaço do outro, sujeito este capaz de aceitar a pluralidade e que tenha aptidão para ser multiplicador de tolerância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo mostrou que a aplicabilidade de atividades lúdicas no ensino de Inglês na Educação Profissional e Tecnológica é, sem dúvida, um recurso que pode subsidiar uma aprendizagem dinâmica, eficaz, alegre e significativa. No entanto, precisa-se ter cuidado para não encarar, nem entender essa metodologia pedagógica tão produtiva como passatempo.

Estamos vivendo, enquanto educadores, um momento singular, ou seja, o ensino público está sofrendo uma campanha de descaracterização extremamente negativa, logo, faz-se necessário, ao utilizar os recursos lúdicos, o desenvolvimento de ações que suscitem a ética, o respeito, a criticidade e a autonomia intelectual, oportunizando assim a formação humana integral e a inserção do discente ao

mundo do trabalho.

Ainda que um longo caminho ainda precise ser trilhado para atingirmos os preceitos da formação humana integral e/ou omnilateral faz-se necessário, ao utilizar os recursos lúdicos, o desenvolvimento de ações que suscitem a ética, o respeito, a criticidade e a autonomia intelectual, oportunizando assim uma formação cidadã não simplesmente para a força de trabalho que sirva aos interesses do capital, mas para o mundo que encara o trabalho como princípio educativo.

Considerando que as rápidas mudanças sociais e tecnológicas exigem que o processo educacional auxilie o sujeito nessa preparação para uma formação, a aplicabilidade de atividades lúdicas nas aulas de Inglês pode ser compreendida como possibilidades do crescimento cognitivo do educando, o qual dever estar preparado para atuar como cidadão protagonista da sua vida pessoal e profissional.

Portanto, cabe ao professor de Língua Inglesa da Educação Profissional e Tecnológica buscar inovar suas aulas, utilizando-se de práticas pedagógicas atraentes e que despertem a criatividade do discente. Entre elas estão os recursos lúdicos que, se bem trabalhados, não só ressignificam, como também geram novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

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

BROGERÉ, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

FRIEDMAN, Adriana. **A importância do brincar**. Santo André/SP: Jornal Diário na escola, 2003.

FRIGOTTO, Alice Rench; MOTTER, Rose Maria Belim. **O Uso Significativo dos Jogos Na Aula de Inglês**, 2008.

LOPES, Maria da Gloria. **Jogos na educação: Criar, Fazer, jogar**. SP: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludopedagogia** – ensaios 1; educação e ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

NUNES, Paulo de Almeida. **Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2004.

RAMOS, Marise. **Concepção do ensino médio integrado à educação profissional**. Natal: Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Norte, 2007.

SANTOS, Marli Pires dos (org.). **O lúdico na formação do educador**. 3 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 1997.

SOUSA, Maria de Fátima Guerra – Fundamentos da Educação Básica para Crianças. Volume 3, In: Modulo 2. Curso PIE _ **Pedagogia para Professores Exercício no Início de Escolarização**. Brasília, 4mB, 2002.

SOUSA Jr, Justino de. **Sociabilidade e Educação em Marx**. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação da UFC, Fortaleza, 1994.

VASCONCELOS , Rosylane Doris de. **As políticas públicas de educação integral, a escola unitária e a formação onilateral**. Tese (doutorado) – Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2012.