ISBN: 9786588884546

O IMPACTO DA ATIVIDADE LÚDICA NO ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS NO ENSINO MÉDIO

TATIANNE MELO DANTAS

RESUMO

O relato de experiência traz como análise o impacto positivo da atividade lúdica para o aprendizado da língua inglesa com alunos do ensino médio, destacando suas vantagens na aprendizagem e engajamento dos estudantes. Diante desse cenário, o objetivo do estudo é explorar como práticas lúdicas, o jogo passa ou repassa de inglês, tendo em vista que o uso do lúdico com as turmas do ensino médio pôde verificar-se o conhecimento básico de inglês na vida estudantil dos alunos e podendo tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, eficaz e eficiente. O método adotado envolveu a aplicação desta atividade lúdica em turmas do primeiro ano do ensino médio durante o primeiro semestre, com coleta de dados qualitativos por meio de observações com os alunos envolvidos. Os resultados apontaram uma melhora significativa no interesse dos alunos em participar das aulas de inglês, além do desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (leitura, escrita, audição e fala). Os participantes relataram que as atividades lúdicas facilitaram a compreensão dos conteúdos e proporcionaram um ambiente de aprendizado mais dinâmico e colaborativo. Além disso, observou-se um aumento na confiança dos alunos em se expressarem no idioma estrangeiro, reduzindo a ansiedade e o medo de cometer erros. Em conclusão, o estudo reafirma que o uso do lúdico no ensino da língua inglesa é uma estratégia eficiente para engajar os estudantes do ensino médio, promovendo um aprendizado significativo e motivador.

Palavras-chave: Aprendizado interativo, ensino de inglês, estratégias lúdicas.

1 INTRODUÇÃO

O ensino da língua inglesa no ensino médio enfrenta desafios significativos, como a falta de motivação, resistência ao aprendizado e a percepção de dificuldade por parte dos alunos. Diante desse cenário, as atividades lúdicas surgem como uma estratégia pedagógica eficaz, transformando o aprendizado, tornando-o mais atrativo e significativo. Acredita-se que a "ludicidade dever ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva." (ROCHA, 2015, p. 17). Diante disso, podemos afirmar que as atividades lúdicas instigam uma maior eficiência no ensino-aprendizagem, o lúdico, que envolve jogos, dinâmicas e atividades interativas, desperta o interesse dos estudantes, criando um ambiente mais leve e colaborativo, onde o erro é visto como parte do processo de aprendizagem e não como uma falha.

Para Vygotsky (1994), a aquisição de uma língua estrangeira é facilitada através da motivação, que acaba se tornando um dos fatores principais na construção do conhecimento do aluno. Ao integrar atividades lúdicas ao ensino da língua inglesa, os professores conseguem estimular a motivação e o engajamento dos alunos, fatores essenciais para o desenvolvimento das competências linguísticas, como a leitura, escrita, audição e fala. Essas atividades promovem a participação ativa, incentivam a criatividade e reduzem a ansiedade, facilitando o aprendizado de forma prazerosa e dinâmica.

DOI: 10.51189/iv-ensipex/48700

ISBN: 9786588884546

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, contribui com processos de socialização, comunicação, expressão e consequentemente a curiosidade e a construção do conhecimento. (ROCHA, 2015, p. 18).

Assim, este estudo busca compreender o impacto das práticas lúdicas no engajamento e motivação dos alunos do ensino médio, destacando suas contribuições para o processo de aprendizagem e para a formação de uma atitude mais positiva em relação à língua inglesa.

2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

Nesse contexto atual, a língua inglesa possui uma importância fundamental para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, por isso, atualmente existem diversas estratégias com uso de jogos didáticos para serem desenvolvidos de maneira adequada para alunos do ensino médio. Uma das atividades elaboradas pela professora na sala de aula para as turmas dos primeiros anos do ensino médio, foi a dinâmica do passa ou repassa de inglês, onde as turmas foram divididas em duas equipes meninos e meninas; primeiramente, a professora fazia as perguntas em português e o aluno respondia em inglês; um aluno de cada equipe participava respondendo à pergunta; o primeiro que respondesse rápido e certo passava torta no rosto do outro candidato que não respondeu rapidamente ou que errou a pergunta. A torta utilizada na dinâmica é feita de chantili comprada no supermercado e colocada em um prato descartável; cada aluno levava a sua toalha de rosto para limpar a sua face coberta de chantili. Em seguida virá outra dupla, sendo a mesma regra do jogo (Imagens 01 a 05 e gabarito - imagem 06).

Com essa dinâmica, os alunos podem trabalhar o seu conhecimento básico na língua inglesa e praticar com entusiasmo o seu aprendizado por meio de atividades lúdicas praticadas na sala de aula. Esse tipo de dinâmica pode ser aplicado pelo professor de língua inglesa na sala de aula visando a maior interação entre os alunos e maior imersão dos mesmos no conteúdo proposto. Essa atividade foi retirada de sites especializados em ensino de língua inglesa que visam abordar as aulas de forma lúdica e atrativa, proporcionando aos alunos maior prazer no aprendizado do inglês.

IMAGEM 01:

Fonte: Recurso pedagógico da internet-2024

DOI: 10.51189/iv-ensipex/48700

ISBN: 9786588884546

IMAGEM 02:

Fonte: Recurso pedagógico da internet-2024

IMAGEM 03:

Fonte: Recurso pedagógico da internet-2024

DOI: 10.51189/iv-ensipex/48700

ISBN: 9786588884546

IMAGEM 04:

Fonte: Recurso pedagógico da internet-2024

IMAGEM 05:

Fonte: Recurso pedagógico da internet-2024

DOI: 10.51189/iv-ensipex/48700

ISBN: 9786588884546

IMAGEM 06:

GABARITO

1- a	11- d	21- b	31- d
2- b	12- a	22- c	32- c
3- c	13- b	23- a	33- a
4- b	14- d	24- d	34- a
5- d	15- c	25- b	35- b
6- b	16- d	26- d	36- d
7- c	17- a	27- a	37- c
8- c	18- c	28- a	38- b
9- b	19- d	29- c	39- a
10- a	20- d	30- d	40- d

Fonte: Recurso pedagógico da internet- 2024

3 DISCUSSÃO

Segundo Veiga (2007), destaca que o professor criativo, de espírito transformador, está sempre buscando inovar sua prática e um dos caminhos para tal fim seria dinamizar as atividades desenvolvidas na sala de aula. Uma alternativa para dinamização seria a variação de técnicas de ensino utilizadas; outra seria a introdução de inovação nas técnicas já amplamente conhecidas e empregadas (Veiga, 2007, p. 35). O professor criativo tem um papel essencial na renovação da educação, tornando o ensino mais dinâmico, significativo e conectado com as demandas do mundo contemporâneo. A dinamização mantém os estudantes mais envolvidos, aumentando a motivação para aprender e melhorar o desempenho.

Para Grando (2000), o uso de jogos e curiosidades em sala de aula tem o objetivo de mudar a rotina da classe, despertando o interesse do aluno envolvido. A aprendizagem por meio de jogos permite que o aluno tenha uma compreensão interessante e divertido.

Assim, ao usar atividades lúdicas, o professor pode estimular seus estudantes em soluções adequadas às dificuldades impostas pelo estudo e aprendizagem da língua inglesa. Ao integrar dinâmicas nas práticas pedagógicas, os professores criam um ambiente propício para o crescimento criativo, crítico e colaborativo dos alunos.

O estudante não deve ser conduzido em jogos e brincadeiras sem objetivos educativos que estejam em consonância com os conteúdos ministrados em sala de aula. (ANTUNES, 1999). Ao planejar essas dinâmicas, é essencial que o professor tenha claro os objetivos pedagógicos que deseja alcançar, criando atividades que façam sentido para os estudantes, contribuindo para o seu crescimento e, ao mesmo tempo, sejam divertidas e motivadoras.

As dinâmicas bem implementadas podem resultar em uma melhoria significativa no aprendizado na sala de aula, no aumento do engajamento dos alunos, no fortalecimento da confiança da turma e no desenvolvimento de habilidades essenciais na língua inglesa.

4 CONCLUSÃO

As atividades lúdicas demonstraram ter um impacto significativo no engajamento e na motivação dos alunos do ensino médio no aprendizado da língua inglesa. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e colaborativo, o lúdico rompe com métodos tradicionais e torna o processo educacional mais atrativo e menos cansativo para os estudantes. Durante a realização de jogos, dinâmicas e atividades interativas, os alunos se sentem mais envolvidos e participativos, desenvolvendo suas habilidades linguísticas de forma natural e prazerosa.

DOI: 10.51189/iv-ensipex/48700

ISBN: 9786588884546

Além disso, o uso de práticas lúdicas contribui para a redução da ansiedade e do medo de errar, fatores comuns que impedem muitos alunos de se expressarem no idioma estrangeiro. O estímulo proporcionado por essas atividades também melhora a confiança, a criatividade e a autonomia dos estudantes, promovendo um aprendizado significativo e duradouro.

Portanto, é evidente que a inserção do lúdico no ensino de inglês no ensino médio não apenas favorece o desenvolvimento cognitivo e linguístico dos alunos, mas também transforma sua percepção em relação ao aprendizado. Recomenda-se que os professores integrem atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas, adaptando-as às necessidades e realidades dos estudantes, a fim de promover um ensino mais eficiente, motivador e humanizado.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. Ed. Digital. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo de ensino/aprendizagem na matemática.** Campinas, São Paulo: 2000.

ROCHA, F. R. **A ludicidade como método de ensino na língua inglesa**. Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFAM, Manaus, v. 9, n. 2, p. 15-26, 2015.

VEIGA, I. P. A. (Org.). **Técnicas de ensino: por que não?** Campinas-SP: Papirus Editora, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

DOI: 10.51189/iv-ensipex/48700