

Let's play and learn! A sistematização da ludicidade em blocos de atividades estruturados para o ensino de Língua Inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental II

Let's play and learn! Systematizing ludicity into structured blocks for teaching English in the 6th grade of lower secondary education

Thais Mazotti LINS¹
Greice Castela TORRENTES²
Clodis BOSCARIOLI³

Resumo

A realização de atividades de fixação é etapa relevante no ensino e aprendizagem, pois possibilita prática, verificação da compreensão e consolidação do conhecimento. Embora a ludicidade seja reconhecida como estratégia eficaz, seu uso ainda ocorre de forma pontual e pouco sistematizada. Diante disso, esta pesquisa investiga a contribuição da organização pedagógica da ludicidade em blocos estruturados para o ensino gramatical de Língua Inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental II. Com abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação, foram planejados e aplicados dois blocos de atividades lúdicas sequenciadas, centrados no *verb to be*. A análise, baseada em observação sistemática e diário de campo, focalizou os efeitos sobre motivação, engajamento e participação. Os resultados indicam que a ludicidade contribui principalmente quando estruturada e articulada na prática pedagógica, favorecendo continuidade e ampliando a aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa. Ludicidade. Blocos de atividades. *Verb to be*.

Abstract

The implementation of consolidation activities is a relevant stage in teaching and learning, as it enables practice, comprehension checking, and knowledge consolidation. Although playfulness is recognized as an effective strategy, its use still tends to be occasional and poorly systematized. In this context, this study investigates the contribution of the pedagogical organization of playfulness into structured blocks for teaching English grammar in the 6th grade of lower secondary education. Adopting a qualitative action research approach, two blocks of sequenced playful activities were designed and implemented, focusing on the *verb to be*. The analysis, based on systematic observation

¹ Doutoranda em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste).
E-mail: thaismazotti@gmail.com

² Pós-doutora em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Professora do Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL) e do Mestrado Profissional em Letras (ProfLetras), da Unioeste.
E-mail: greicecastela@yahoo.com.br

³ Doutor em Engenharia Elétrica pela Universidade de São Paulo (2008), docente no Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PPGComp) e no Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Educação Matemática (PPGECM). E-mail: boscaroli@gmail.com

and field notes, focused on the effects on motivation, engagement, and participation. The results indicate that playfulness contributes most effectively when it is structured and articulated within pedagogical practice, fostering continuity and enhancing learning.

Keywords: English Language Teaching. Ludicity. Activity blocks. Verb to be.

Introdução

Uma parte crucial e, inclusive, extensa do processo de aprendizagem de um idioma é a realização de atividades feitas pelo aluno de forma individual ou em grupo, a fim de praticar o que aprendeu, expandir sua compreensão, consolidar novos conhecimentos, deparar-se com dúvidas e ter a chance de solucioná-las. No entanto, quando essas atividades são apresentadas de maneira repetitiva e exaustiva, com longas listas de questões de múltipla escolha, extensas perguntas dissertativas ou leituras prolongadas, a motivação tende a diminuir, o que compromete o engajamento e o interesse pela aprendizagem.

Nesse contexto, a ludicidade tem sido amplamente reconhecida como um recurso didático capaz de favorecer o processo de ensino e aprendizagem, ao estimular a participação ativa dos alunos por meio de dinâmicas e desafios criativos, conforme apontado por Mizukami (1986). Tal perspectiva já se faz presente em diferentes perspectivas teóricas, desde Maria Montessori e Jean Piaget, que reconheciam o papel da atividade, da experiência e dos jogos no desenvolvimento cognitivo da criança (Montessori, 1965; Piaget, 1971). Essas práticas favorecem a construção colaborativa do conhecimento, promovem maior envolvimento emocional e contribuem para um ambiente em que o erro é visto como parte do percurso educativo (Oliveira, 1993).

No entanto, apesar de sua consolidação na literatura educacional, a ludicidade ainda é frequentemente aplicada de forma pouco sistematizada ou desvinculada das transformações contemporâneas que permeiam o contexto escolar. Diante disso, este artigo busca compreender como a ludicidade pode ser potencializada a partir de sua organização pedagógica. Parte-se do pressuposto de que seus efeitos se ampliam quando supera abordagens pontuais e passa a ser desenvolvida de forma estruturada, por meio de blocos de atividades sequenciadas, interativas e contextualizadas, que articulam práticas tradicionais do brincar a referências do universo sociocultural dos alunos.

Assim, este estudo tem como objetivo investigar a contribuição da organização em blocos para o ensino gramatical da Língua Inglesa, com foco no conteúdo *verb to be*, em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II. Para tanto, foram planejadas e aplicadas atividades que envolvem ações como desenhar, pintar, recortar, colar, movimentar-se e cantar, além da interação com elementos do universo dos alunos, como cinema, música e futebol. A análise concentrou-se nos efeitos dessas propostas sobre a motivação, o engajamento e a participação dos alunos, bem como na reflexão acerca de seus possíveis impactos no processo de aprendizagem.

A escolha pelo 6º ano se deu por considerarmos que alunos nessa faixa etária valorizam o aspecto descontraído das aulas lúdicas e participam mais facilmente de propostas que envolvam dinâmicas e desafios criativos. Ademais, conforme aponta Brown (2001), crianças nessa fase apresentam um potencial cognitivo e afetivo especialmente favorável ao desenvolvimento da linguagem, o que reforça a importância de práticas pedagógicas que explorem esse momento de receptividade.

Como contribuição, apresenta uma proposta de sistematização da ludicidade por meio de blocos de atividades estruturados, orientados por progressão didática e intencionalidade pedagógica, articulados ao contexto dos alunos. Trata-se de uma abordagem passível de replicação no ensino de Língua Inglesa na Educação Básica.

Este documento segue assim organizado: inicialmente, apresenta-se a fundamentação teórica, com destaque para a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de um novo idioma. Em seguida, a seção de metodologia detalha os procedimentos adotados para a condução da pesquisa. Posteriormente, descrevem-se as atividades lúdicas desenvolvidas. Por fim, apresentam-se os resultados e discussões, culminando com as considerações finais e perspectivas de pesquisa.

Let's understand: A ludicidade no espaço escolar

Discutir o papel do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de línguas envolve refletir sobre os aspectos emocionais, cognitivos e sociais que influenciam o engajamento dos alunos. Nesse cenário, destaca-se a importância da atuação do professor na criação de ambientes motivadores. Gardner (2000) aponta o professor como a figura capaz de transformar sentimentos negativos em positivos, promovendo motivação, desejo e

disposição para aprender. Nesse contexto, o uso de atividades lúdicas configura-se como uma estratégia relevante para favorecer o ensino e a aprendizagem de línguas.

Bettelheim (1998) compreende o ato de brincar como uma ferramenta terapêutica natural, associada ao esforço da criança para superar desafios. Assim, o brincar constitui um meio simbólico por meio do qual a criança expressa sentimentos, elabora conflitos internos, compreende o mundo ao seu redor e desenvolve estratégias para lidar com suas próprias dificuldades. Martins (2015) amplia essa perspectiva ao relacioná-la ao aprendizado de uma nova língua, ao defender que a ludicidade pode representar a superação de barreiras — neste caso, a compreensão de um idioma ainda pouco conhecido —, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Além disso, Martins (2015, p. 12) destaca outro benefício do lúdico ao contrastá-lo com o regime avaliativo tradicional das escolas, marcado por provas, notas e exigências de rendimento, que podem representar uma “punição escolar”. As atividades lúdicas, nesse sentido, tornam o processo de aprendizagem mais atrativo e envolvente, criando um ambiente seguro e motivador, no qual o aluno pode experimentar, competir, acertar, errar e corrigir-se sem receio do fracasso. Essa dimensão atua como suporte emocional e cognitivo, permitindo que a criança enfrente as dificuldades do aprendizado de forma mais natural e menos ansiosa.

Mar (2006) reforça essa relevância ao destacar que a ludicidade contribui para o desenvolvimento de habilidades como memória, raciocínio lógico, criatividade, autoestima, leitura crítica e autonomia. Segundo a autora, tais competências são “essenciais para o sucesso na aprendizagem de línguas, pois o estudante, mesmo após o término do jogo, sente-se parte do grupo e, dentro do grupo, cresce e fortalece seu lado pessoal e intelectual” (Mar, 2006, p. 154). Ao reduzir a ansiedade e ampliar a motivação, o lúdico favorece a construção de um ambiente mais acolhedor, aspecto fundamental na aprendizagem de um novo idioma.

Nesse contexto, é importante considerar que, conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 2017), é considerada criança a pessoa com até 12 anos de idade incompletos. Dessa forma, os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental encontram no brincar uma prática condizente com seu universo e seus interesses. Considerando que a escola integra a rotina desses alunos, a incorporação de atividades lúdicas ao planejamento pedagógico possibilita aproximar o espaço escolar de suas vivências, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente. Entretanto, é importante ressaltar

que o uso do lúdico em sala de aula não deve ser compreendido como uma solução isolada ou automática para os desafios educacionais. Como destacam Wathier, Guidotti e Porto (2019, p. 3), atividades lúdicas não são “mágicas”, mas “permitem que os alunos pratiquem o conteúdo de forma interativa, além de proporcionar o desenvolvimento do raciocínio”. Nessa perspectiva, o potencial da ludicidade está diretamente relacionado à forma como é planejada e integrada ao processo pedagógico.

Dessa forma, mais do que sua simples inserção, torna-se relevante pensar o lúdico a partir de uma organização estruturada e orientada, articulada às dinâmicas contemporâneas que atravessam o cotidiano dos alunos, considerando suas referências culturais, sociais e midiáticas. Tal perspectiva permite compreender a ludicidade não apenas como estratégia de motivação, mas como um recurso pedagógico capaz de promover experiências de aprendizagem mais consistentes, contínuas e contextualizadas.

Diante do exposto, a próxima seção descreve a metodologia adotada para o planejamento e a implementação dos blocos de atividades lúdicas propostas neste estudo.

Let's plan: O planejamento dos Blocos de Atividades

Com o intuito de cumprir o objetivo proposto, esta pesquisa caracteriza-se como de abordagem qualitativa e configura-se como uma pesquisa-ação, fundamentada nos pressupostos teórico-metodológicos de Thiollent (1986). Nessa perspectiva, não se limita à observação da realidade, mas implica a participação ativa do pesquisador no contexto investigado, por meio de intervenções planejadas que visam, simultaneamente, compreender e transformar a prática.

Trata-se, portanto, de uma abordagem que articula investigação e ação de forma indissociável, especialmente adequada ao contexto educacional, uma vez que possibilita a construção de conhecimentos a partir de situações reais de sala de aula. Ao mesmo tempo, favorece processos de reflexão crítica sobre a prática pedagógica, envolvendo diretamente os sujeitos participantes e promovendo ajustes contínuos ao longo da intervenção. Nesse sentido, a escolha pela pesquisa-ação justifica-se por seu potencial de integrar a proposta de sistematização da ludicidade à prática docente, permitindo não apenas analisar seus efeitos, mas também intervir de maneira intencional no processo de ensino e aprendizagem.

O projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, ao Núcleo Regional de Educação e à direção de um colégio da Rede Estadual de Educação do município de Foz do Iguaçu/Paraná. Após as devidas aprovações, definiu-se, em diálogo com a professora de Língua Inglesa, o conteúdo que serviria de base para a intervenção pedagógica, sendo escolhido o *verb to be*, trabalhado em caráter de revisão.

A intervenção foi organizada em dois blocos distintos, cada um composto por 10 atividades lúdicas, aplicados em duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. Uma das turmas era composta por 30 alunos (19 meninos e 11 meninas), com idades entre 10 e 15 anos, dos quais 6 apresentavam laudos relacionados a necessidades educacionais específicas e/ou altas habilidades. A outra turma também contava com 30 alunos (16 meninos e 14 meninas), com idades entre 10 e 13 anos, sendo que 5 possuíam laudos indicando condições educacionais específicas.

A escolha pelo conteúdo *verb to be* se justifica por sua centralidade na estrutura da Língua Inglesa, sendo base para a formação de diferentes tempos verbais e construções afirmativas, negativas e interrogativas. A organização das atividades em blocos teve como objetivo proporcionar múltiplas oportunidades de prática, favorecendo a consolidação do conteúdo e permitindo observar como diferentes estratégias lúdicas influenciam o engajamento e a participação dos alunos.

No que se refere aos procedimentos de produção de dados, optou-se por não adotar instrumentos quantitativos baseados na mensuração de acertos e erros. Em consonância com a abordagem qualitativa, buscou-se compreender aspectos relacionados à motivação, ao engajamento, à interação entre os alunos e à expressão da criatividade durante a realização das atividades.

Como principal instrumento, utilizou-se a observação sistemática, contemplando aspectos como receptividade às propostas, participação, nível de envolvimento, interações entre os pares e manifestações espontâneas dos alunos. Os dados obtidos foram registrados em diário de campo, no qual foram anotadas observações realizadas antes, durante e após a aplicação das atividades. O diário de campo constituiu-se como um instrumento central para a análise, ao permitir o registro detalhado das experiências vivenciadas, “provocando um (re)pensar da ação, um olhar mais atento sobre o que já foi realizado e ao que pode ser melhorado” (Meotti, 2020, p. 20). Além disso, contribuiu para evidenciar aspectos que, no momento da aplicação, poderiam passar despercebidos, mas que se mostraram relevantes no processo de análise (Bortoni-Ricardo, 2008). As

observações foram complementadas com registros fotográficos, realizados mediante autorização dos responsáveis, por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), assegurando o respeito aos aspectos éticos da pesquisa.

No que diz respeito ao tempo de aplicação, as atividades foram organizadas de modo a se adequarem à carga horária regular das turmas, sem a imposição de um limite rígido, a fim de possibilitar a participação dos alunos com atenção e autonomia. Inicialmente, previa-se a utilização de 3 horas/aula em cada turma, no entanto, considerando a dinâmica da rotina escolar, foram necessárias 4 horas/aula para a conclusão.

Considerando os aspectos apresentados, a próxima seção descreve detalhadamente as atividades lúdicas desenvolvidas, evidenciando seus objetivos, dinâmicas e a forma como foram organizadas em blocos estruturados.

Let's apply: Descrição das atividades lúdicas

Com o intuito de investigar como a organização pedagógica da ludicidade pode ser potencializada no contexto contemporâneo, foram planejados dois blocos de atividades estruturados a partir do conteúdo *verb to be*, aplicados em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II. Diferentemente de abordagens que utilizam atividades lúdicas de forma pontual, a proposta fundamenta-se na sistematização da ludicidade em sequências organizadas, progressivas e interativas, articuladas ao universo sociocultural dos alunos.

A seguir, apresenta-se o primeiro bloco de atividades.

Let's practice: Bloco de Atividades 1

A primeira atividade, *Review*, corresponde à retomada sistematizada do conteúdo *verb to be* em suas formas afirmativa, negativa, interrogativa e contraída no tempo presente, por meio de explanação com exemplos e quadros explicativos. No contexto do bloco, essa etapa inicial cumpre a função de ativação e organização do conhecimento prévio, estabelecendo uma base comum para o desenvolvimento das atividades subsequentes.

Na sequência, as propostas passam a incorporar a ludicidade de forma articulada e progressiva. A atividade *Verb to be song* consiste na escuta e no canto de uma música⁴ que apresenta as formas do *verb to be*, sendo inserida com o objetivo de favorecer a memorização e a internalização das estruturas gramaticais, funcionando como recurso de ancoragem mnemônica. Além de mobilizar aspectos auditivos e rítmicos, essa atividade aproxima o conteúdo escolar de práticas culturais presentes no cotidiano dos alunos, contribuindo para a redução da distância entre o conhecimento formal e seus contextos de uso (Silva; Mendes, 2012).

A terceira proposta consiste na confecção de um material manipulável, envolvendo recorte, pintura e colagem. Inserida neste momento do bloco, essa atividade amplia o processo de aprendizagem ao integrar dimensões cognitivas e psicomotoras, possibilitando que os alunos construam representações visuais e táteis das estruturas trabalhadas. Conforme ilustrado na Figura 1, os alunos recebem o desenho de uma pizza cujos círculos representam o “recheio”, contendo as formas do *verb to be*. Sobre esse material, posicionam um segundo círculo com os *subject pronouns*, colando apenas uma extremidade, o que permite a manipulação e a visualização da correspondência entre pronome e forma verbal. O recurso, além de favorecer a compreensão, pode ser utilizado posteriormente como material de consulta, reforçando seu caráter funcional no processo de aprendizagem.

Figura 1 – A atividade *Pizza*



Fonte: Arquivo da pesquisa.

A atividade seguinte, *Organize the sentences*, dá continuidade à progressão didática ao propor a aplicação orientada do conteúdo, por meio da organização de frases

⁴ Para ouvi-la acesse: <<https://www.youtube.com/watch?v=RRY4sUOgHVs>>.

incompletas. Com o uso de cartazes e elementos móveis, os alunos estabelecem relações entre *subject pronouns* e as formas corretas do *verb to be*, como no caso da associação entre *my mother, she* e *is*. Essa dinâmica favorece a construção ativa do conhecimento, ao exigir tomada de decisão e verificação de hipóteses.

Na sequência, as atividades *Fill in the blanks* e *Choose and write*, realizadas com apoio de material impresso, promovem a consolidação do conteúdo, ao mesmo tempo em que incentivam a interação entre os alunos. Consideradas atividades colaborativas, elas se fundamentam na compreensão de que, ao “compartilhar, dividir, interagir, respeitar os limites colocados para aquela atividade”, os alunos desenvolvem habilidades sociais e cognitivas, reconhecendo que “cada sujeito é único, com diferentes construções lógicas e significações” (Roloff, 2009, p. 2-3). Em *Fill in the blanks*, os alunos completam lacunas com *subject pronoun* e *verb to be*, por meio de associação entre os elementos apresentados. Já em *Choose and write*, identificam quem está representado em imagens e produzem frases utilizando o *subject pronoun* e a forma adequada do *verb to be*. Ao trabalhar em colaboração, os alunos compartilham estratégias e constroem significados de forma conjunta, ampliando suas possibilidades de compreensão.

A sétima atividade, *Correct or Incorrect*, introduz um nível mais analítico, ao propor que os alunos avaliem frases em corretas ou incorretas e, quando necessário, realizem sua correção. Nesse momento, evidencia-se o desenvolvimento da consciência linguística, uma vez que passam a refletir sobre o uso adequado das estruturas. Em *Painting the sentences*, essa análise é associada à produção criativa, ao solicitar que os alunos completem e ilustrem frases, integrando linguagem verbal e representação visual.

Na atividade *Celebrities*, o conteúdo é deslocado para um contexto mais próximo do universo sociocultural dos alunos, por meio do uso de imagens de personalidades do cinema, da música e do futebol, selecionadas de acordo com seus interesses. Ao produzir frases coletivamente, os alunos mobilizam o *verb to be* em situações contextualizadas, o que contribui para tornar o aprendizado mais próximo de seus usos sociais.

Encerrando o Bloco 1, a atividade *Guess Who* (ou Cara a cara) propõe uma dinâmica interativa de formulação de perguntas e eliminação de possibilidades, utilizando uma cartela com diferentes rostos. O objetivo é identificar o personagem escolhido por meio do uso do *verb to be*. Essa atividade sintetiza o percurso desenvolvido ao longo do bloco, ao integrar compreensão, produção e interação em uma prática lúdica estruturada.

Na sequência, o Bloco de Atividades 2 é apresentado.

Let's practice: Bloco de Atividades 2

As atividades do Bloco 2 iniciam com uma revisão do conteúdo, de forma análoga à realizada no bloco anterior, com o objetivo de retomar e sistematizar os conhecimentos prévios sobre o *verb to be*. No contexto do bloco, essa etapa inicial cumpre a função de reativação e organização do conhecimento, preparando os alunos para as atividades subsequentes, que passam a privilegiar a ludicidade como eixo organizador, compreendida como estratégia pedagógica que articula motivação, participação e construção do conhecimento em contextos de aprendizagem (Santos, 2020).

A atividade *To be song* consiste na escuta (e canto) de uma música⁵ que apresenta as formas do *verb to be*, sendo inserida como estratégia de mobilização inicial e apoio à memorização. A combinação entre letra e ritmo contribui para a organização de imagens mentais e para o acesso às estruturas linguísticas, favorecendo a articulação entre oralidade e reconhecimento estrutural. Nesse sentido, a música atua como suporte cognitivo para a aprendizagem, ao estimular a criação de imagens mentais e “facilitar o acesso aos dispositivos de memória envolvidos na aprendizagem da oralidade, na medida em que a criança (...) pode mais facilmente convocar o código escrito porque mais facilmente acede ao código visual que criou” (Mendes, 2018, p. 31).

Na sequência, os alunos, organizados em grupos, constroem um dado com *subject pronouns* em suas faces, utilizando-o como base para a produção de frases com o *verb to be*, de acordo com o pronome sorteado no lançamento. Inserida neste momento do bloco, essa atividade promove a experimentação e a aplicação orientada do conteúdo, ao colocar os alunos em situações de uso controlado da língua, exigindo tomada de decisão e interação (Dohme, 2003).

As atividades seguintes são realizadas com apoio de material impresso e têm como objetivo a organização e consolidação das estruturas gramaticais. Em *Coloring connections*, os alunos associam cores ao *subject pronoun* e ao *verb to be* correspondente, favorecendo a organização visual das relações entre os elementos. Em *Complete the flower*, os alunos preenchem um esquema gráfico em formato de flor com pronomes, exemplos de pessoas e formas afirmativa e negativa do verbo, estabelecendo conexões entre categorias linguísticas e contextos de uso, como pode ser observado na Figura 2.

⁵ Sua melodia pode ser ouvida pelo link: <<https://www.facebook.com/dinamicaescola/videos/aula-de-ingl%C3%AAs-verbo-to-be-professora-rose/659271438475251/>>.

Figura 2 – A atividade *Complete the flower*

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Essa atividade permite que os alunos assumam um papel ativo ao decidirem como completar e colorir a flor, de forma criativa e autônoma. Ao privilegiar essa autonomia, a proposta contribui para a ampliação das possibilidades de expressão dos alunos, considerando que “a criatividade decresce no ambiente escolar, e o indivíduo faz uso limitado do seu potencial criador. A produção criativa do aluno depende, entre outras coisas, de estímulos por parte do professor e do meio ambiente” (Tibeau, 2002, p. 36).

Na atividade *Your Instagram bio*, o conteúdo é inserido em um contexto digital próximo ao universo dos alunos, no qual completam um perfil de rede social e produzem frases utilizando o *verb to be*. Inserida na proposta, essa dinâmica favorece o uso da língua em situações de autoapresentação, ampliando suas possibilidades de uso. Em *Complete the sentences*, os alunos identificam regras e contextos de uso para completar frases, promovendo a sistematização das estruturas gramaticais. Já em *Describe the images*, produzem sentenças a partir de imagens, descrevendo ações, características ou locais, o que amplia o uso da língua em diferentes situações descritivas.

Na dinâmica *Who are you?*, um aluno inicia dizendo uma frase sobre si, utilizando o *verb to be*, os demais participantes compartilham características semelhantes ou acrescentam novas informações. Nesse momento do bloco, a atividade favorece a ampliação da produção oral e da interação, contribuindo para a socialização e o desenvolvimento de habilidades comunicativas (Damiani, 2008). A nona atividade, *Hopscotch*, adapta a brincadeira tradicional da amarelinha, substituindo os números das casas por *subject pronouns*. Os alunos sorteiam uma forma do *verb to be* e devem identificar a casa correspondente, percorrendo o trajeto conforme as associações estabelecidas. Essa proposta valoriza a integração entre movimento corporal e aprendizagem linguística, ampliando o engajamento dos alunos.

Por fim, em *Unscrambling sentences*, os alunos reorganizam palavras embaralhadas para formar sentenças corretas com o *verb to be*. Inserida como etapa final, essa atividade promove a consolidação do conteúdo, ao exigir a reconstrução das estruturas linguísticas em atividade colaborativa.

Na seção seguinte, serão apresentados os resultados do processo de aplicação dos blocos, com base nas anotações do diário de bordo e nas observações realizadas.

Let's reflect: resultados da prática

A aplicação dos blocos de atividades estruturados permitiu identificar contribuições específicas da organização pedagógica da ludicidade. Diferentemente de práticas lúdicas pontuais, observou-se que a disposição das atividades em blocos progressivos favoreceu a continuidade do engajamento dos alunos, bem como a retomada e o aprofundamento do conteúdo em diferentes níveis de complexidade.

Nesse contexto, os resultados indicam que não é apenas a presença do lúdico que impacta a aprendizagem, mas a forma como é sequenciado, contextualizado e retomado ao longo da prática pedagógica. A organização em blocos possibilitou a articulação entre momentos de mobilização, experimentação, sistematização e aplicação do conteúdo, contribuindo para uma aprendizagem mais estruturada.

Entre as estratégias utilizadas, o uso da música evidenciou maior potencial quando inserido como etapa inicial do bloco, funcionando como recurso de mobilização e apoio à memorização. Sua eficácia mostrou-se relacionada à sua posição na sequência didática, e não apenas à sua natureza lúdica, indicando que o impacto desse recurso depende de sua articulação com as demais atividades.

As atividades manuais, por sua vez, envolvendo recorte, colagem, desenho e pintura, demonstraram contribuir para a aprendizagem quando integradas ao desenvolvimento progressivo do conteúdo, especialmente ao favorecerem a construção de representações visuais e táteis das estruturas gramaticais. Mais do que promover motivação, essas atividades atuaram como suporte para a compreensão, ao permitir que os alunos manipulassem e reorganizassem os elementos linguísticos.

Observou-se ainda que a inserção de referências do cotidiano dos alunos potencializou o envolvimento nas atividades, sobretudo quando associada a uma progressão didática que favorecia a segurança na participação. Nesse sentido, a

contextualização mostrou-se mais eficaz quando articulada à sequência das atividades, e não como elemento isolado.

A adaptação de jogos conhecidos, como *Guess who* (ou Cara a cara) e *Hopscotch* (ou Amarelinha), revelou que a familiaridade prévia com a dinâmica favorece a adesão dos alunos e otimiza o tempo de execução, permitindo maior foco no conteúdo linguístico. Esse dado indica que a inovação pedagógica não está necessariamente na criação de novas atividades, mas na ressignificação de práticas já conhecidas dentro de uma organização didática estruturada.

A realização das atividades em duplas e grupos contribuiu para a construção coletiva do conhecimento, especialmente quando inserida em uma sequência que exigia progressivamente maior autonomia dos alunos, e criou um ambiente seguro e motivador para prática da língua inglesa. Além disso, a interação atuou como elemento mediador da aprendizagem ao longo do bloco, e não apenas como estratégia pontual. No contexto do ensino de língua estrangeira, essa dinâmica mostrou-se particularmente relevante, ao favorecer a negociação de sentidos, a ampliação da compreensão e a prática da oralidade em situações de uso compartilhado.

Os blocos de atividades impressos evidenciaram que a ludicidade pode ser incorporada também em formatos estruturados, desde que associada a uma intencionalidade pedagógica clara. A presença de elementos como desenho, pintura e criação não apenas ampliou o engajamento, mas favoreceu a permanência dos alunos nas tarefas ao longo de toda a sequência.

De modo geral, os resultados indicam que a principal contribuição da proposta não reside no uso da ludicidade por si só, mas na sua organização sistemática em blocos sequenciados, contextualizados e orientados por objetivos pedagógicos definidos. Essa estrutura favoreceu não apenas o engajamento dos alunos, mas também a articulação do conteúdo gramatical em diferentes situações de uso, ampliando as possibilidades de aprendizagem. Com base nesses elementos, parte-se agora para a seção final desta pesquisa, na qual são apresentadas as principais considerações decorrentes da experiência realizada e suas possíveis implicações para futuras práticas.

Considerações finais

Esta pesquisa teve como objetivo investigar a contribuição da organização pedagógica da ludicidade em blocos estruturados para o ensino gramatical da Língua Inglesa, com foco em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. Para isso, foram planejadas e aplicadas duas sequências de atividades centradas no conteúdo *verb to be*, organizadas de forma progressiva, articulada e contextualizada.

Os resultados indicam que a contribuição da proposta não se limita à inserção de atividades lúdicas no processo de ensino, mas reside, sobretudo, na forma como essas atividades são sequenciadas, retomadas e articuladas ao longo da prática pedagógica. A organização em blocos favoreceu a continuidade do engajamento dos alunos, bem como a mobilização do conteúdo em diferentes níveis de complexidade, ampliando suas possibilidades de uso.

Observou-se que estratégias como o uso de música, atividades manuais, jogos adaptados, práticas colaborativas e a inserção de referências do cotidiano dos alunos apresentaram maior potencial quando integradas a uma sequência estruturada, indicando que o efeito pedagógico dessas práticas está diretamente relacionado à sua organização e intencionalidade. Nesse sentido, o estudo evidencia que a inovação no uso da ludicidade não se encontra necessariamente na criação de novas atividades, mas na sua ressignificação dentro de uma proposta metodológica organizada, capaz de articular diferentes dimensões da aprendizagem — cognitivas, sociais e expressivas — de forma progressiva.

Destaca-se, como um limitante, que a implementação de atividades lúdicas estruturadas demanda maior tempo de planejamento e execução, o que pode representar um desafio em contextos com cronogramas curriculares rígidos. Ainda assim, os dados indicam que esse investimento se justifica diante das possibilidades de engajamento e participação observadas ao longo das sequências.

Como contribuição, este estudo apresenta uma proposta de sistematização da ludicidade por meio de blocos de atividades estruturados, sequenciados e contextualizados, orientados por uma intencionalidade pedagógica clara. Trata-se de uma abordagem aplicável e passível de replicação em diferentes contextos da Educação Básica, especialmente no ensino de Língua Inglesa. Por fim, sugerem-se investigações futuras que ampliem a aplicação dessa organização pedagógica para outros conteúdos

gramaticais, faixas etárias e contextos escolares. Também se propõem estudos que aprofundem a relação entre a estruturação da ludicidade e seus efeitos nos processos cognitivos de aprendizagem.

Referências

- BENKER, D. J.; VIECELI, G. A importância da psicomotricidade no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Básica. **Anuário Pesquisa E Extensão Unoesc Videira**, v. 5, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.unoesc.edu.br/apeuv/article/view/25230>>. Acesso em: 14 fev. 2026.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- BORTONI-RICARDO, S. M. **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola, 2008.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. 1. ed. Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2017. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/534718/eca_1ed.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2026.
- BROWN, H. Ds. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 2nd ed. San Francisco: State University, 2001.
- DAMIANI, M. F. Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios. **Educar**, Curitiba, n. 31, p. 213-230, 2008. Editora UFPR. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/er/a/FjYPg5gFXSffFxr4BXvLvyx/>>. Acesso em: 17 jan. 2026.
- DOHME, V. D. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- GARDNER, R. C. **Correlation, causation, motivation and second language acquisition**. Canadian Psychology, v. 41, n. 1, p. 1–24, 2000. Disponível em: <<https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0087134>>. Acesso em: 7 jul. 2026.
- MAR, G. D. do. O lúdico, o ensino de línguas e os temas transversais. **Nuances: estudos sobre Educação**. Presidente Prudente, SP, ano XII, v. 13, n. 14, p. 153-165, jan./dez. 2006. Disponível em: <<https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/375/410>>. Acesso em: 05 jun. 2026.
- MARTINS, V. L. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. **Intr@ciência**, Revista Científica, 10ed, Guarujá, 2015, pp 1 – 21. Disponível em: <https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170531134517.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2026.

MENDES, J. G. L. **A Música Potenciadora de Aprendizagem**. 2018. 120 p. Dissertação (Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico). Instituto Superior de Ciências Educativas do Douro. Penafiel, Portugal. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/28956/1/A%20Mu%CC%81sica%20Potenciadora%20de%20Aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2026.

MEOTTI, M. B. **Os multiletramentos na formação continuada: uma pesquisa-ação crítica colaborativa com tecnologias digitais de informação e comunicação**. 2020. 325p. Tese (Doutorado em Letras). Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel – PR. Disponível em: <<https://tede.unioeste.br/handle/tede/4799>>. Acesso em: 11 mar. 2026.

MIZUKAMI, M. I. da C. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

MONTSSORI, M. **The secret of childhood**. New York: Ballantine Books, 1965.

OLIVEIRA, R. de C. M. de. (Entre) linhas de uma pesquisa: o diário de campo como dispositivo de (in) formação na/da abordagem (Auto) biográfica. **Revista Brasileira de Educação de Jovens e Adultos**, v. 2, n. 4, p. 69-87, 2014. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6828607/mod_resource/content/1/1059-Texto%20do%20artigo-2503-1-10-20141231.pdf>. Acesso em: 09 fev. 2026.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PORLÁN, R.; MARTÍN, J. **El diario del profesor: un recurso para la investigación en el aula**. Sevilla: Díada, 1997.

ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: **X Semana de Letras da PUCRS**, 2009, Porto Alegre. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2026.

SANTOS, V. F. dos. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem**. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia na Modalidade a Distância) - Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/19704/1/VFS03032021.pdf>>. Acesso em: 09 abr. 2026.

SILVA, E. M. H.; MENDES, M. C. F. Educação e pesquisa: a música como suporte pedagógico na disciplina de História na Escola Estadual Professor Paulo Pinheiro Viveiros. **IX Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas: História, sociedade e educação no Brasil**. Universidade federal da Paraíba, João Pessoa, 2012. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/626768071/EDUCACAO-E-PESQUISA-A->

MUSICA-COMO-SUPORTE-PEDAGOGICO-NA-DISCIPLINA>. Acesso em: 06 jun. 2026.

TIBEAU, C. C. P. M. Concepções sobre criatividade em atividades motoras. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**. Brasília, v. 10, n. 2, 2002. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/447/473>>. Acesso em: 13 jan. 2026.

WATHIER, I.; GUIDOTTI, C. S.; PORTO, L. O Lúdico em sala de aula: um recurso educativo para potencializar o ensino da Matemática. In: **II Conferência Nacional de Educação Matemática; I Encontro Nacional Pibid/ Residência Pedagógica / Matemática – FACCAT; VII Jornada Pedagógica de Matemática do Vale do Paranhana (JOPEMAT); XXV Encontro Regional de Estudantes de Matemática**, 2019, Taquara. Taquara: Biblioteca Eldo Ivo Klain, 2019. v. 1. p. 1-13. Disponível em: <<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/14%20CO.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2026.