

## **EDILENE BIAGIO PANTAROTTO DA SILVA**

### **O PAPEL DO JOGO NO ENSINO/APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Pós-graduação *Lato Sensu* em Especialização em Ensino de Língua Estrangeira para a Educação Básica do Instituto Federal de Santa Catarina, *Campus* São José.

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Teresa Collares

Florianópolis, SC

2025

Trabalho de Conclusão de Curso no formato de Portfólio foi julgado adequado para obtenção do título de Especialista em Ensino de Língua Estrangeira para a Educação Básica, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina e aprovado na sua forma final pela comissão avaliadora abaixo indicada.

Florianópolis, 24 de novembro de 2025.

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Teresa Collares (Orientadora)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Rosa Costa da Silva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Aline Provedel Dib

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina

## RESUMO

Este estudo de pesquisa-ação teve como propósito analisar de que forma o uso de jogos pedagógicos pode funcionar como estratégia de mediação no ensino da língua inglesa, favorecendo a motivação, o engajamento e a construção de uma aprendizagem mais significativa entre os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I de uma escola municipal. A investigação surgiu da necessidade de repensar práticas didáticas que fossem inclusivas, contextualizadas e participativas, aproximando o conteúdo da realidade dos estudantes e estimulando sua participação ativa nas aulas. A pesquisa, de natureza aplicada e caráter descritivo-exploratório, utilizou os procedimentos da pesquisa-ação e envolveu a elaboração e aplicação de uma sequência de atividades pedagógicas como objeto de intervenção, implementada com 28 alunos. Para a geração de dados, foram empregados questionários, observações em sala, anotações de campo e produções dos estudantes, analisados de forma qualitativa.

**Palavras-chave:** Jogos Pedagógicos; Aprendizagem Significativa; Língua Inglesa; Jogo da Memória.

## ABSTRACT

This action research or classroom-based research study aims to explore how the use of educational games can serve as a mediation strategy in teaching English, helping to increase motivation, engagement, and meaningful learning among 5th grade Elementary School I at a municipal public school. The study emerges from the need to rethink teaching methods that are inclusive, relevant, and interactive, connecting lessons to students' real-life experiences and encouraging their active participation. The applied research, with a descriptive-exploratory approach, follows action research steps and involves creating and using a sequence of teaching activities as an intervention, carried out with 28 students. Data were collected through questionnaires, classroom observations, field notes, and student work, and analyzed qualitatively.

**Keywords:** Educational Games; Meaningful Learning; English Language; Memory Game.

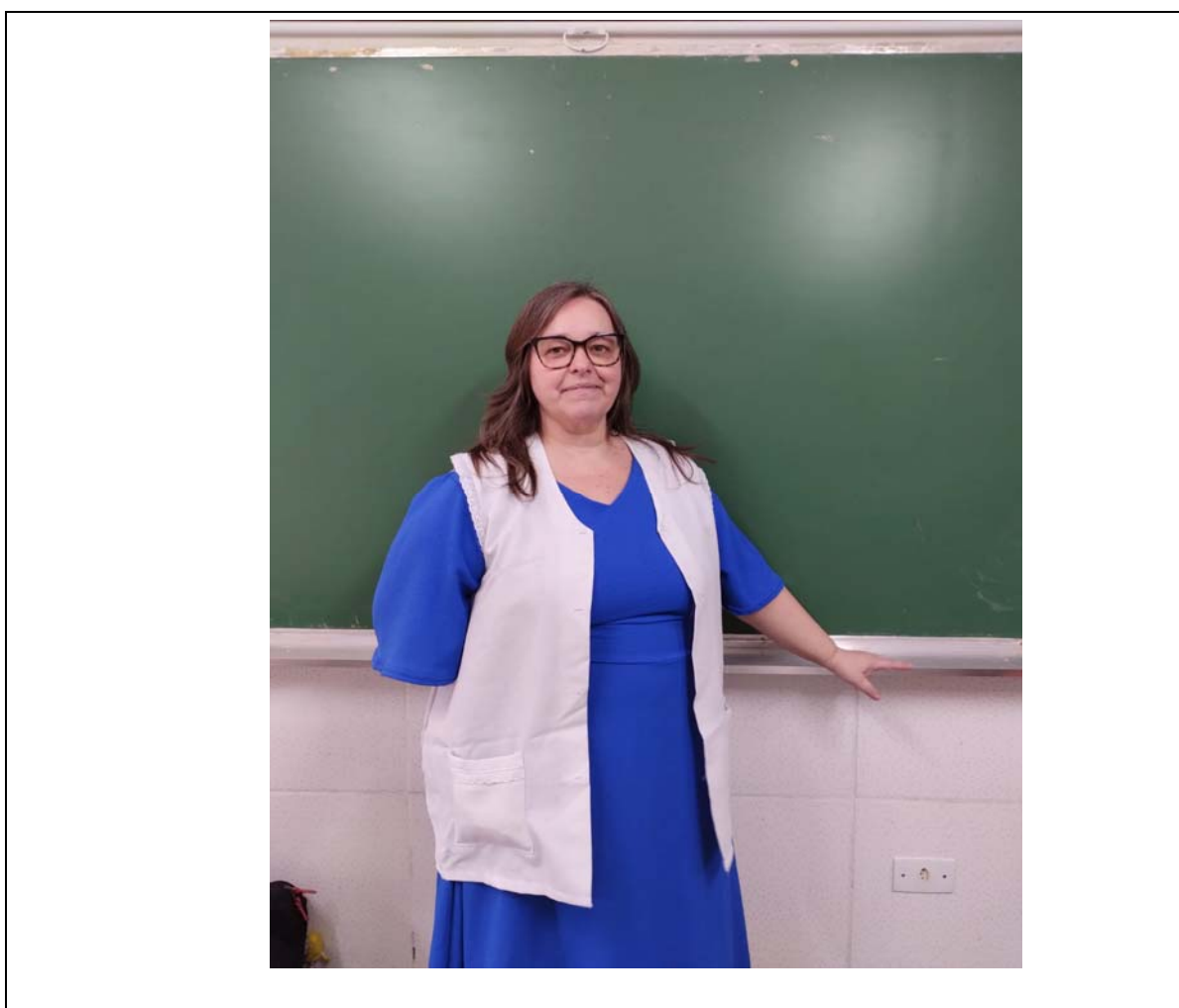
## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: QUEM SOU EU PROFESSOR DE LÍNGUA ADICIONAL?.....	6
2 PLANEJAMENTO DA PESQUISA-AÇÃO: COMO INVESTIGAR A MINHA PRÁTICA PEDAGÓGICA?.....	10
2.1 MEU CONTEXTO DE PESQUISA.....	10
2.2 MEU PROJETO DE PESQUISA.....	12
2.2.1 Problema da pesquisa.....	13
2.2.2 Justificativa.....	15
2.2.3 Perguntas/Objetivos.....	17
2.2.4 Método da pesquisa.....	18
2.2.5 Participantes da pesquisa e Instrumentos/recursos para a coleta e análise dos dados.....	19
2.3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO.....	26
2.3.1 Atividade de aprendizagem.....	26
2.3.2 Sequencia Didática e Plano de Aula.....	29
Objetivo Geral:.....	29
Objetivos Específicos:.....	29
Etapas.....	29
Aula 1: Apresentação e Sensibilização.....	30
Aula 2 – Fixação com Jogos.....	32
3 EXECUÇÃO DA PESQUISA-AÇÃO: COMO ENSINO E POR QUE ENSINO DA FORMA QUE ENSINO?.....	40
3.1 RELATO DA IMPLEMENTAÇÃO.....	40
3.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA.....	50
3.3 REFLEXÕES FINAIS.....	72
REFERÊNCIAS.....	77

## 1 INTRODUÇÃO: QUEM SOU EU PROFESSOR DE LÍNGUA ADICIONAL?

Neste capítulo, apresento uma reflexão teoricamente embasada sobre questões relacionadas à construção da identidade do meu “eu professor” de língua adicional e como essa identidade se reflete na minha prática pedagógica.

**Figura 1: Eu, professor(a)**



**Fonte:** Acervo do autor (2025).

A imagem escolhida — uma fotografia pessoal — representa não apenas quem sou, mas sobretudo o percurso que trilhei até me reconhecer e me constituir como professora. Assim como uma árvore de raízes firmes e galhos em constante

expansão, minha trajetória revela uma base sólida construída ao longo de mais de 25 anos de experiência na área de Recursos Humanos, espaço no qual desenvolvi competências relacionadas à compreensão das relações humanas, à escuta sensível e à valorização do potencial individual. Esses saberes, adquiridos em outro campo profissional, passaram a integrar de forma significativa minha identidade docente, contribuindo para uma prática mais empática, humanizada e comprometida com o desenvolvimento dos sujeitos.

Desde cedo manifestei inclinação para o ato de ensinar e auxiliar o outro em seus processos de aprendizagem. Ainda jovem, iniciei minha formação em Pedagogia, em um curso presencial distante e de alto custo, o que, aliado a dificuldades financeiras e ao desemprego, levou-me à interrupção temporária dos estudos. Posteriormente, ao priorizar a construção da vida familiar, afastei-me momentaneamente do ambiente acadêmico, permanecendo por vários anos atuando na área de Recursos Humanos. Contudo, o desejo de retornar à educação jamais deixou de existir. Com o passar do tempo e diante do desgaste profissional, decidi encerrar esse ciclo e iniciar uma nova etapa, mais alinhada aos meus propósitos e à minha vocação.

Ingressei, então, no curso de Letras – Inglês, no qual reencontrei o sentido de minha escolha pela docência. A participação no Programa de Residência Pedagógica, desenvolvido em uma escola estadual, foi decisiva nesse processo, pois possibilitou uma imersão concreta no contexto escolar, fortalecendo meu vínculo com a prática pedagógica e despertando em mim uma profunda identificação com a dinâmica da sala de aula e o envolvimento direto com os estudantes. Esse percurso consolidou minha escolha profissional e fortaleceu minha identidade docente. Posteriormente, movida pelo desejo de aprofundar minha formação e sanar uma pendência antiga, concluí também a graduação em Pedagogia, ampliando minha base teórica e pedagógica, ainda que minha atuação permaneça concentrada no ensino de Língua Inglesa.

Aos 52 anos, compreendo que minha trajetória como educadora, iniciada em 2016, configura-se como um processo contínuo de crescimento, amadurecimento e ressignificação. Ser professora implica revisitar constantemente minhas práticas,

refletir criticamente sobre minhas ações e aprender, cotidianamente, com os alunos e com os desafios que emergem no contexto escolar. Conforme destaca Nóvoa (1992), a identidade docente constitui-se de forma dinâmica, ao longo do tempo, na articulação entre dimensões pessoais e profissionais. Dessa forma, a metáfora da árvore simboliza essa construção viva e em permanente transformação — um “eu professor” que se nutre da experiência, da empatia e do compromisso ético com a aprendizagem e o desenvolvimento humano.

Mais do que uma profissão, ser professora tornou-se um modo de estar no mundo, fundamentado na escuta sensível, na reflexão crítica e no compromisso ético com a transformação social. Essa compreensão possibilitou-me reconhecer minha identidade como professora-pesquisadora, entendendo que ensinar e investigar constituem dimensões inseparáveis do exercício docente. A prática pedagógica, portanto, exige constante problematização, análise e ressignificação, uma vez que o educador se constrói na relação dialógica com seus educandos e com a realidade em que está inserido. Nesse sentido, a ação docente deve ser pautada pela reflexão crítica sobre a prática, pois, conforme Paulo Freire (1996), é refletindo sobre a própria ação que o professor se torna capaz de transformá-la, promovendo uma educação conscientizadora, libertadora e socialmente comprometida.

A inserção na Pós-Graduação representou uma oportunidade fundamental de atualização e aprofundamento teórico, consolidando-se como uma experiência enriquecedora e transformadora. Antes, minha prática docente encontrava-se ancorada em uma perspectiva mais tradicional, na qual o professor ocupava o lugar central de transmissor do conhecimento. No entanto, ao longo das formações e vivências proporcionadas pelo curso, compreendi que tal concepção já não atende às demandas educacionais contemporâneas, marcadas pela necessidade de práticas mais dialógicas, críticas e participativas.

Atualmente, reconheço que o professor deve assumir, de forma consciente e permanente, o papel de mediador do processo de aprendizagem, promovendo a participação ativa dos estudantes, valorizando seus conhecimentos prévios e estimulando o diálogo e a construção coletiva do saber. Essa mudança de postura contribui para a criação de um ambiente pedagógico mais significativo, inclusivo e

colaborativo, no qual o aluno se reconhece como sujeito protagonista de sua aprendizagem. Dessa forma, minha prática passou a ser orientada por princípios mais humanizados, reflexivos e críticos, possibilitando não apenas a transmissão de conteúdo, mas o desenvolvimento integral dos educandos, contribuindo para a formação de sujeitos autônomos, conscientes e comprometidos com seu papel na sociedade.

Ao aplicar essa concepção em escolas públicas, percebo diariamente como a mediação consciente do ensino transforma não apenas o aprendizado dos estudantes, mas também minha própria realização profissional e compromisso com a educação.

Trabalhar na rede pública de ensino tem reforçado, diariamente, meu sentido de pertença e realização profissional. Estar inserida nesse contexto permite-me compartilhar meus conhecimentos e, ao mesmo tempo, aprender com a realidade diversa e desafiadora dos estudantes, cultivando em mim um profundo compromisso social. Sinto-me plenamente realizada ao perceber que minha atuação pode contribuir, ainda que de forma gradual, para ampliar horizontes, fortalecer potencialidades e promover aprendizagens significativas. Meu maior desejo, enquanto educadora, é que a educação pública brasileira avance de maneira concreta, assegurando condições dignas de ensino e aprendizagem, de modo que todos os alunos tenham acesso a uma formação de qualidade que favoreça seu desenvolvimento pessoal, acadêmico e profissional. Assim, reafirmo meu compromisso ético com uma prática pedagógica transformadora, capaz de impactar positivamente a vida dos estudantes e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa e democrática.

## **2 PLANEJAMENTO DA PESQUISA-AÇÃO: COMO INVESTIGAR A MINHA PRÁTICA PEDAGÓGICA?**

Neste capítulo, trago os aspectos detalhados dos procedimentos para o planejamento da minha pesquisa-ação. Para isso, na seção 2.1, contextualizo o local em que a pesquisa se desenvolve; na seção 2.2, apresento os elementos que constituem o projeto da pesquisa; e, na seção 2.3, apresento a atividade de aprendizagem que constitui a proposta de intervenção/pesquisa de ensino de língua adicional e o plano de aula dessa atividade, indicando possibilidades de investigação da minha prática pedagógica e, quem sabe, de outros.

### **2.1 MEU CONTEXTO DE PESQUISA**

Nesta seção, são descritos os aspectos que caracterizam o contexto no qual a pesquisa foi realizada, incluindo a escola, os participantes (professora e estudantes) e os documentos oficiais que regem o ensino de língua adicional na instituição.

A pesquisa ocorreu em uma escola municipal localizada no bairro de Paraisópolis, na zona sul de São Paulo. A instituição tem como foco proporcionar oportunidades de desenvolvimento a todos os seus membros, oferecendo serviços de educação, cultura e lazer para crianças, jovens e adultos, com o objetivo de promover a melhoria da qualidade de vida na região. Inaugurada em 2016, a escola possui infraestrutura completa, incluindo salas de aula, biblioteca e quadras esportivas. Além do ensino infantil e fundamental, a escola oferece Educação de Jovens e Adultos (EJA), atividades culturais e esportivas e serviços de apoio à comunidade.

Paraisópolis, onde a escola está inserida, é a segunda maior favela de São Paulo e uma das maiores do Brasil, com mais de 100 mil habitantes distribuídos em cerca de 21 mil domicílios, ocupando aproximadamente 10 km<sup>2</sup>. A trajetória do território evidencia uma história marcada por desigualdade, resistência e inovação, refletindo os contrastes urbanos característicos da capital paulista. A ocupação da região remonta a 1921, quando fazia parte da antiga Fazenda Morumbi. Na época, a União Mútua Companhia Construtora e Crédito Popular S.A. loteou cerca de 2.200 terrenos; entretanto, muitos desses terrenos permaneceram desocupados, abrindo

espaço para ocupações informais. Na década de 1970, surgiram os primeiros barracos, atraindo migrantes de diversas regiões do Brasil em busca de trabalho. A localização estratégica, vizinha ao bairro nobre do Morumbi, evidencia o contraste social, mas também fortalece a identidade coletiva da comunidade.

Paraisópolis apresenta uma cultura vibrante, marcada pelo protagonismo juvenil e por manifestações musicais como funk e samba, além de iniciativas culturais e sociais que reforçam a identidade local. A comunidade abriga projetos sociais, cooperativas e *startups* comunitários que transformam desafios em oportunidades e promovem inovação social. A organização comunitária, com destaque para a União de Moradores de Paraisópolis, desempenha papel central na articulação de demandas sociais e políticas, fortalecendo o senso de solidariedade e resistência da população. Essa trajetória demonstra que, apesar das adversidades e da vulnerabilidade social, a comunidade construiu uma identidade cultural própria e formas de organização capazes de gerar soluções coletivas. O reconhecimento cultural e a projeção nacional, por meio da novela *I Love Paraisópolis* e da comemoração do centenário em 2021, consolidam a favela como exemplo de resistência, solidariedade e inovação.

Diante desse contexto, a escola municipal investigada assume papel fundamental no desenvolvimento da comunidade, contribuindo para a qualidade de vida dos estudantes e moradores por meio de oportunidades de aprendizado e crescimento pessoal. A instituição atende crianças de Paraisópolis e de outras comunidades carentes próximas, muitas delas enfrentando condições de vulnerabilidade social, como falta de água encanada, habitação precária, famílias numerosas e dificuldades de alimentação.

O grupo docente é composto por três professoras de inglês, sendo duas efetivas e uma contratada, cada uma com, em média, dez anos de experiência em sala de aula e formação em licenciatura em inglês. Uma das professoras possui experiência internacional, tendo realizado curso de aperfeiçoamento no exterior. O ensino de língua adicional é realizado por meio dos materiais didáticos disponibilizados pela Prefeitura de São Paulo; entretanto, observa-se que muitos alunos encontram dificuldades para acompanhar o conteúdo, que frequentemente se apresenta distante de sua realidade e nível de desenvolvimento linguístico. Apesar da

implementação de estratégias diferenciadas, como apresentação de vocabulários variados, essas ações ainda não são suficientes para garantir aprendizagem efetiva, evidenciando a necessidade de repensar práticas pedagógicas e fortalecer o diálogo entre todos os sujeitos envolvidos no processo educativo.

Segundo Erickson (1993 apud André, 1995, p. 118) reforça que é fundamental “diminuir a distância entre o pesquisador e o pesquisado, tornando o trabalho de pesquisa mais público e mais explícito à crítica, aberto ao escrutínio”. No contexto escolar, isso significa que professores, escola e famílias devem atuar de forma integrada, compartilhando objetivos e refletindo coletivamente sobre estratégias que promovam práticas pedagógicas mais eficazes.

Além disso, é importante considerar que, desde o 1º ano, os estudantes participam do processo de alfabetização em Língua Portuguesa concomitantemente ao aprendizado de Língua Inglesa. A aquisição da linguagem escrita mantém relação de reciprocidade entre as ações de ler e escrever, sendo inserida no contexto social. Dessa forma, tanto no aprendizado da língua materna quanto no de Língua Inglesa, situações reais de interação social e experimentação permitem o desenvolvimento efetivo da aprendizagem (São Paulo, 2019, p. 74).

No entanto, o material didático atual se mostra inadequado às necessidades dos alunos, pois exige avanços que não correspondem à realidade da sala de aula, gerando desmotivação e insatisfação docente. No 5º ano, especificamente, percebe-se baixa concentração, resistência em realizar atividades propostas e desinteresse pelo aprendizado do inglês. Esse cenário evidencia a relevância desta pesquisa, que busca colaborar com a comunidade e a instituição, propondo intervenções pedagógicas contextualizadas, participativas e significativas, capazes de promover maior engajamento e aprendizagem efetiva.

## 2.2 MEU PROJETO DE PESQUISA

Nesta seção apresento, primeiramente, as reflexões iniciais para o planejamento da pesquisa e, na sequência, o método da pesquisa e seus elementos constitutivos.

No contexto investigado, observa-se um grande desafio no ensino-aprendizagem da língua inglesa, especialmente nas turmas do 5º ano do Ensino Fundamental. Apesar da utilização dos materiais didáticos fornecidos pela Secretaria Municipal de Educação, percebe-se que esses recursos não dialogam com a realidade social, cultural e cognitiva dos estudantes. O conteúdo proposto exige avanços que não correspondem às condições de aprendizagem e ao repertório linguístico dos alunos, o que resulta em dificuldades de acompanhamento, baixa participação e desmotivação em sala de aula.

A maioria dos estudantes demonstra pouco interesse em aprender inglês, apresentando dificuldades de concentração, dispersão durante as atividades e resistência em se engajar com a proposta pedagógica. Essa falta de motivação está, em meu entender, diretamente relacionada às condições de vulnerabilidade social em que vivem, às experiências limitadas de contato com a língua adicional fora da escola, à dificuldade em perceber sua relevância para o futuro e formas de aplicá-la, bem como ao distanciamento entre o material didático oficial e suas necessidades reais de aprendizagem. Por esse motivo, durante o desenvolvimento da pesquisa, o material didático oficial não foi utilizado, conforme acordado com a coordenação.

Além desse cenário, observei que a turma apresenta muitas dificuldades em leitura e escrita. Surge, então, a necessidade de repensar as estratégias pedagógicas e o próprio material utilizado, de modo a criar experiências mais significativas, contextualizadas e motivadoras para os alunos. O problema central, portanto, consiste em compreender de que forma é possível adequar o ensino de língua inglesa às especificidades dos estudantes desse contexto, de modo que eles se sintam parte do processo e consigam avançar na aprendizagem.

### 2.2.1 Problema da pesquisa

A questão central que orienta este estudo refere-se à busca por estratégias que tornem o ensino de Língua Inglesa mais significativo e acessível aos estudantes, considerando suas especificidades socioculturais, emocionais e cognitivas. Embora a Secretaria Municipal de Educação disponibilize materiais didáticos estruturados,

observa-se que esses recursos nem sempre dialogam com a realidade dos alunos, resultando em desmotivação, baixo engajamento e dificuldades de acompanhamento do conteúdo. Diante desse cenário, evidencia-se a necessidade de repensar ferramentas que valorizem práticas mais inclusivas, participativas e contextualizadas, capazes de reconhecer os diferentes ritmos de aprendizagem e favorecer o envolvimento ativo dos estudantes.

Nesse contexto, surge a relevância de investigar como o uso de jogos e atividades lúdicas pode atuar como estratégia pedagógica mediadora, contribuindo para tornar o ensino de inglês mais significativo, prazeroso e conectado ao cotidiano dos alunos. O problema não se restringe à falta de recursos ou à complexidade do idioma, mas está relacionado à urgência de promover práticas que construam sentido, motivação e engajamento, permitindo avanços concretos no desenvolvimento da língua adicional.

A ludicidade pode ser entendida como a utilização de atividades que promovem a aprendizagem por meio do prazer, da interação e da experimentação, favorecendo a construção de conhecimento de maneira significativa e contextualizada. Segundo Kishimoto (2011), “o lúdico constitui uma dimensão essencial da atividade pedagógica, pois permite que o aprendizado ocorra de maneira prazerosa, estimulando a criatividade, a socialização e o desenvolvimento cognitivo dos alunos”. Dessa forma, a ludicidade assume papel fundamental na educação, transformando o ambiente de ensino em um espaço mais dinâmico e motivador, especialmente em contextos em que a aprendizagem tradicional se mostra insuficiente ou distante da realidade dos estudantes.

Os jogos didáticos surgem como uma das principais estratégias para operacionalizar a ludicidade em sala de aula, ao integrar diversão e aprendizado de maneira estruturada. Eles promovem interação, tomada de decisão, resolução de problemas e experimentação ativa, permitindo que os estudantes vivenciem situações de aprendizagem de forma colaborativa e engajadora. Segundo Pereira (2021), “os jogos pedagógicos favorecem a memorização, a compreensão de conceitos e a participação dos estudantes, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e motivador”. No ensino de línguas adicionais, como o inglês, esses jogos

possibilitam que os estudantes internalizem vocabulário, estruturas gramaticais e expressões idiomáticas de forma contextualizada, promovendo o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, especialmente em turmas com diferentes ritmos de aprendizagem e realidades socioculturais diversas.

Dessa forma, esta pesquisa justifica-se na necessidade de explorar e analisar o impacto da ludicidade e dos jogos didáticos como recursos pedagógicos, visando a construção de práticas de ensino mais efetivas, significativas e capazes de engajar os estudantes no processo de aprendizagem da Língua Inglesa.

### 2.2.2 Justificativa

O ensino de língua inglesa em contextos de vulnerabilidade social, como é o caso da escola investigada, demanda práticas pedagógicas que reconheçam a realidade concreta dos estudantes, seus repertórios socioculturais e seus diferentes ritmos de aprendizagem. Embora a Secretaria Municipal de Educação disponibilize materiais didáticos estruturados, esses recursos nem sempre dialogam com as vivências dos alunos, o que resulta em desmotivação, dificuldades de compreensão e baixo engajamento. Esse cenário evidencia a necessidade de metodologias capazes de aproximar o ensino do inglês das experiências reais dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa e acessível.

Nesse pensamento, torna-se fundamental adotar abordagens que valorizem o protagonismo discente e favoreçam sua participação ativa no processo educativo. Conforme afirma Freire (1996), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, o que reforça a importância de práticas que permitam aos alunos atribuir sentido ao que aprendem e reconhecer o inglês como instrumento útil e socialmente relevante.

Diante desse desafio, os jogos educativos configuram-se como alternativas pedagógicas promissoras. Por estimularem interação, desafio e prazer, promovem motivação e favorecem o desenvolvimento cognitivo e linguístico. Kishimoto (2011) destaca que os jogos são “atividades estruturadas que promovem aprendizagem por meio da interação lúdica e da resolução de problemas”. Entre eles, o jogo da memória

se mostra especialmente eficaz na ampliação e fixação do vocabulário, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo (Pereira, 2021; Santos, 2022).

Considerando essas demandas, a intervenção proposta neste estudo — composta por uma sequência de atividades lúdicas centradas no uso do jogo — justifica-se como estratégia adequada para enfrentar as dificuldades observadas. Tal intervenção busca favorecer o engajamento dos estudantes, apoiar a construção de vocabulário básico em inglês e promover um ambiente de aprendizagem mais participativo, contextualizado e prazeroso, contribuindo para reduzir a distância entre as exigências curriculares e as condições reais da turma investigada.

A ludicidade pode ser compreendida como a utilização intencional de atividades que promovem aprendizagem por meio do prazer, da experimentação e da interação social, favorecendo a construção do conhecimento de maneira significativa e contextualizada. Segundo Kishimoto (2011), “o lúdico constitui uma dimensão essencial da atividade pedagógica, pois permite que o aprendizado ocorra de maneira prazerosa, estimulando a criatividade, a socialização e o desenvolvimento cognitivo dos alunos”. Na educação, o lúdico assume papel estratégico ao transformar o ambiente escolar em espaço motivador, dinâmico e inclusivo, fortalecendo a participação dos estudantes, especialmente em contextos de vulnerabilidade social, nos quais práticas tradicionais nem sempre se mostram eficazes.

Os jogos educativos representam uma das principais formas de operacionalizar a ludicidade em sala de aula. Ao combinarem diversão e aprendizado estruturado, os jogos promovem a interação, a tomada de decisão e a resolução de problemas, permitindo que os alunos se envolvam ativamente no processo de aprendizagem. De acordo com Pereira (2021), “os jogos pedagógicos favorecem a memorização, a compreensão de conceitos e a participação dos estudantes, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e motivador”. Além disso, estudos demonstram que o uso de jogos no ensino de línguas auxilia na internalização de vocabulário, estruturas gramaticais e expressões idiomáticas de forma contextualizada, ao mesmo tempo em que estimula habilidades socioemocionais, como colaboração, autonomia e confiança (Santos, 2022; Kishimoto, 2011). Dessa maneira, a incorporação da ludicidade e dos jogos nas práticas pedagógicas contribui

para aumentar o engajamento, reduzir a ansiedade frente à aprendizagem de um novo idioma e promover resultados mais efetivos no desenvolvimento da competência comunicativa em inglês.

Dessa forma, o contexto analisado evidencia que o ensino de língua inglesa em turmas de ensino fundamental, especialmente em comunidades marcadas por vulnerabilidade social como Paraisópolis, requer estratégias pedagógicas que transcendam o modelo tradicional de transmissão de conteúdo. A incorporação da ludicidade e dos jogos didáticos mostra-se não apenas relevante, mas essencial para promover engajamento, motivação e aprendizagem significativa. Ao considerar a realidade concreta dos estudantes, seus repertórios culturais e diferentes ritmos de aprendizagem, a prática pedagógica torna-se mais inclusiva, contextualizada e eficaz, contribuindo para a formação integral dos alunos e para a construção de um ambiente educacional mais democrático, participativo e transformador.

### 2.2.3 Perguntas/Objetivos

Algumas perguntas emergem diante desse contexto, pois é inquietante permanecer inerte diante dos desafios observados em sala de aula e, ao mesmo tempo, questionar quais caminhos metodológicos podem efetivamente promover avanços na aprendizagem. Como adequar o ensino de língua inglesa às especificidades socioculturais, emocionais e cognitivas dos estudantes de modo que se sintam parte do processo e avancem em sua aprendizagem? De que forma as práticas pedagógicas podem ser ressignificadas para tornar o ensino de inglês mais inclusivo, motivador e conectado à realidade dos estudantes em situação de vulnerabilidade social? Quais estratégias metodológicas podem favorecer o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa da língua inglesa entre estudantes do 5º ano?

Diante dessas questões, o objetivo central desta pesquisa é compreender de que maneira o uso de jogos pedagógicos pode atuar como estratégia de mediação no ensino da língua inglesa, contribuindo para o aumento da motivação, do engajamento e da aprendizagem significativa dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I.

### **Objetivos específicos**

Identificar as principais dificuldades e percepções dos alunos em relação ao aprendizado da língua inglesa.

Investigar de que forma o uso de jogos pode contribuir para o engajamento e a motivação dos estudantes nas aulas de inglês.

Analisar a eficácia de jogos pedagógicos como recurso de mediação na construção do conhecimento linguístico.

#### **2.2.4 Método da pesquisa**

A pesquisa-ação caracteriza-se como um tipo de investigação que une a produção de conhecimento científico à intervenção prática em um contexto específico, com o objetivo de transformar a realidade estudada. Segundo Thiollent (2011), trata-se de uma metodologia participativa, na qual pesquisadores e participantes colaboram na identificação de problemas, na proposição de alternativas e na implementação de ações que possam promover melhorias no ambiente investigado. Nesse sentido, a pesquisa-ação se mostra adequada ao presente estudo, uma vez que busca compreender e, ao mesmo tempo, intervir no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, propondo estratégias didáticas que dialoguem com a realidade sociocultural dos alunos e favoreçam a construção de sentido e engajamento no aprendizado.

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, por buscar compreender de forma aprofundada como os estudantes percebem e vivenciam o processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa em seu contexto sociocultural, emocional e cognitivo. Segundo Minayo (2012), a pesquisa qualitativa possibilita interpretar a realidade social a partir das interações humanas, respeitando as especificidades dos sujeitos envolvidos.

O tipo de pesquisa será descritivo-exploratória, pois objetiva tanto descrever a realidade observada quanto levantar possibilidades de estratégias didáticas que tornam o ensino de língua inglesa mais significativo para os estudantes. Além disso,

trata-se de uma pesquisa-ação, uma vez que envolve a intervenção direta na prática pedagógica com o propósito de compreender e transformar a realidade observada. Conforme Tripp (2005), a pesquisa-ação caracteriza-se pelo ciclo contínuo de planejar, agir, observar e refletir, permitindo ao professor-pesquisador analisar sua própria prática enquanto busca soluções concretas para os desafios encontrados no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, a pesquisa-ação possibilita não apenas a investigação do processo de ensino, mas também a implementação de estratégias lúdicas, como o uso de jogos pedagógicos, que podem aumentar a motivação, o engajamento e a aprendizagem significativa dos alunos. O ciclo iterativo de planejamento, ação, observação e reflexão garante que cada intervenção seja avaliada e ajustada conforme as necessidades reais da turma, favorecendo uma prática pedagógica mais contextualizada e eficaz

Os participantes da pesquisa serão alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I e a professora-pesquisadora.

Os instrumentos de coleta de dados utilizados serão:

- Observação em sala de aula, com registros sistemáticos sobre as interações, dificuldades e estratégias de aprendizagem empregadas por alunos e professores;
- Questionários adaptados à faixa etária dos estudantes, com perguntas simples e objetivas para identificar seus interesses, motivações e percepções sobre o aprendizado do inglês;

Para a interpretação dos dados, será utilizada a técnica de análise de conteúdo, conforme Bardin (2016), que possibilita a categorização das informações coletadas e sua posterior articulação com o referencial teórico adotado.

#### 2.2.5 Participantes da pesquisa e Instrumentos/recursos para a coleta e análise dos dados

Cabe destacar que a obrigatoriedade do ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental não ocorre de forma homogênea em todo o território nacional, uma vez que cada estado brasileiro possui autonomia para estabelecer normas e diretrizes específicas em sua legislação educacional, definindo, conforme

suas políticas públicas, a inclusão ou não da disciplina de inglês do 1º ao 5º ano nas redes estaduais e municipais de ensino.

O público-alvo, composto por alunos do 5º ano, foi escolhido em razão do caráter recente da implementação do ensino de Língua Inglesa nos anos iniciais da rede municipal de São Paulo. A oferta obrigatória dessa disciplina para estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental teve início em 2022, com a implantação do programa Inova Educação, o que torna esse contexto especialmente relevante para investigação, visto que muitos alunos ainda se encontram em processo de adaptação a essa nova realidade curricular.

Os participantes desta pesquisa são estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I de uma escola municipal localizada na zona sul de São Paulo, bem como a professora-pesquisadora. Trata-se de um grupo heterogêneo, composto por crianças em situação de vulnerabilidade social, cujas realidades familiares e comunitárias influenciam diretamente seus processos de aprendizagem. A seleção desse grupo justifica-se pela necessidade de compreender de que maneira as práticas pedagógicas de inglês podem ser ressignificadas em um contexto marcado por desafios de engajamento e demandas sociais específicas.

A professora-pesquisadora atua de forma ativa e mediadora ao longo do processo, participando das atividades em sala de aula, planejando e ajustando estratégias pedagógicas, bem como registrando e analisando os resultados. Sua presença contribui para a identificação de dificuldades, a proposição de intervenções contextualizadas e a avaliação contínua da eficácia das práticas adotadas, assegurando que o processo de ensino-aprendizagem seja coerente com as necessidades dos participantes.

Instrumentos e recursos para a coleta e análise dos dados: Para a coleta de dados, foram utilizados dois questionários estruturados, elaborados com o objetivo de investigar percepções, interesses e experiências dos alunos em relação ao aprendizado da língua inglesa. Esse instrumento possibilita reunir informações diretas dos participantes, contribuindo para a análise das práticas pedagógicas e para a reflexão sobre estratégias que possam tornar o ensino mais significativo e

contextualizado. Foi aplicado um questionário antes de implementar a atividade e outro após a implementação, conforme mostro a seguir.

### **Formulário de Pesquisa Diagnóstica – Aprendendo Inglês**

**Objetivo:** Entender como você se sente ao aprender inglês, o que gosta, o que não gosta e como podemos tornar as aulas mais legais e interessantes para você.

---

#### **1. Sobre você**

Escreva seu nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ anos

---

#### **2. Como você se sente aprendendo inglês?**

**Você gosta de aprender inglês?**

- Sim, gosto muito
- Mais ou menos
- Não gosto

**Quando você pensa em aprender inglês, como se sente?**

- Animado(a)
- Normal
- Desanimado(a)

**Você se sente capaz de aprender inglês?**

- Sim
  - Às vezes
  - Não
- 

#### **3. O que você acha mais difícil?**

**O que é mais difícil para você?** (Pode marcar mais de uma)

- Falar em inglês

- Entender o que o professor fala
- Escrever as palavras
- Lembrar as palavras novas

**O que você acha mais fácil?**

---

---

#### **4. Sobre as aulas**

**O que você mais gosta nas aulas de inglês?**

- Jogos
- Músicas
- Desenhos e atividades de arte
- Trabalhar em grupo
- Ler e escrever

**O que você menos gosta nas aulas de inglês?**

---

---

**Você acha que aprender inglês é importante? Por quê?**

---

---

**Você tem vergonha de falar inglês na frente dos colegas?**

- Sim
- Às vezes
- Não

#### **5. Motivação**

**Quando você não tem vontade de aprender inglês, o que acontece?**

- Acho chato
- Acho difícil
- Tenho vergonha de errar
- Não sei para que serve
- Outro: \_\_\_\_\_

**O que faria você ter mais vontade de aprender inglês?**

---

---

**Você acha que aprender inglês é importante?**

- Sim
- Não
- Não sei

**Por que você acha isso?**

---

---

## **6. Estilos de aprendizagem**

**Você aprende melhor quando:**

- Escuta músicas e histórias
- Faz atividades de desenho e pintura
- Joga jogos e faz atividades em grupo
- Escreve e lê textos
- Usa computador, tablet ou celular

## **7. Apoio fora da escola**

**Você tem alguém em casa que fala inglês?**

- Sim
- Não

**Você já assistiu filmes, desenhos ou vídeos em inglês?**

- Sim, sempre
- Às vezes
- Nunca

## **8. Espaço para ideias**

**Escreva uma ideia para deixar as aulas de inglês mais divertidas:**

---

---

---

---

## Questionário Final da Pesquisa – Aprendendo Inglês com jogos

**Objetivo:** avaliar a percepção dos estudantes do 5º ano sobre a utilização de jogos nas aulas de inglês, investigando se essas atividades contribuíram para a aprendizagem de novas palavras e estruturas do idioma, bem como seu impacto na motivação e interesse pelo aprendizado da língua.

### 1. Sobre você

Escreva seu nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ anos

### 2. Como você se sentiu aprendendo inglês com os jogos?

- Muito feliz
- Feliz
- Normal
- Triste

### 3. Os jogos ajudaram você a aprender palavras novas em inglês?

- Sim, aprendi muitas
- Sim, aprendi algumas
- Não aprendi quase nada
- Não aprendi nada

### 4. Você gostaria de ter mais aulas de inglês com jogos?

- Sim, sempre!
- Às vezes
- Não

### 5. Qual tipo de jogo você mais gostou?

- Jogos de memória
- Dinâmica *Guess the Word*: mostrar imagens e pedir palpites (com pistas).
- Simon Says usando cores e animais

**6. Qual foi sua parte favorita da aula com jogos?**

- Jogar
- Trabalhar em grupo
- Aprender palavras novas
- Criar um jogo de memória
- Ouvir a professora
- Debater assuntos diferentes na aula (animais abandonados)

**7. Qual jogo você gostaria de ter nas aulas de inglês?**

---

---

**8. Escreva uma palavra ou frase em inglês que você aprendeu com os jogos:**

---

---

**9. O que você mais gostou de fazer nas aulas de inglês com jogos?**

---

---

**10. O que você mudaria ou melhoraria nas aulas de inglês com jogos?**

---

---

**11. Você se sentiu mais motivado em aprender o inglês com jogos?**

- Sim
- Não

Além das respostas fornecidas pelos estudantes nos questionários aplicados, esta pesquisa também se apoiou nas anotações realizadas durante as observações em sala de aula, com o intuito de complementar a análise dos dados. Foram observados aspectos como comportamento, participação, engajamento e facilidade na realização das atividades propostas. Esses registros contribuíram para uma

compreensão mais ampla do processo de ensino-aprendizagem, possibilitando identificar como o uso dos jogos influenciou as atitudes e o desempenho dos alunos nas aulas de língua inglesa. Assim, a observação direta mostrou-se um instrumento relevante para validar as informações coletadas e aprofundar a análise sobre a eficácia das práticas pedagógicas adotadas.

## 2.3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Nesta seção, apresento a proposta de intervenção no contexto escolhido para a pesquisa: a atividade de aprendizagem e o plano de aula para a implementação dessa atividade.

### 2.3.1 Atividade de aprendizagem

SILVA, Edilene Biagio Pantarotto da. **O papel do jogo no ensino/aprendizagem da Língua Inglesa**: jogos de memória como atividade e aula diferenciada promovendo estratégia de mediação para estímulo de interesse na aprendizagem do idioma de língua inglesa, em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental I. Orientadora: Profa. Dra. Maria Teresa Collares, 2025.

**Problema de pesquisa:** desenvolver o interesse e a motivação para a aprendizagem da língua inglesa de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I com jogos.

**Fundamentação teórica acerca dos elementos que favorecem a motivação para a aprendizagem: O papel do jogo na motivação para aprender:** A motivação é um elemento fundamental para a aprendizagem, especialmente quando criança, quando as experiências lúdicas ocupam lugar central no desenvolvimento. Segundo Kishimoto (1995), as brincadeiras são estratégias que podem estimular a curiosidade, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Segundo Kishimoto (2002), o jogo e a brincadeira são práticas essenciais para o desenvolvimento infantil, pois estimulam a curiosidade, a criatividade e a construção de conhecimentos de forma significativa, além de favorecerem a socialização e o trabalho em equipe no ambiente escolar. Elas promovem a

socialização e o trabalho em equipe, habilidades fundamentais para o exercício pleno da cidadania. Além disso, a utilização de jogos educativos favorece a construção de um conhecimento significativo e amplo, pois permite que os estudantes experimentem e se envolvam ativamente com o conteúdo ou objeto de estudo. Conforme citado acima, o jogo, além de ser uma prática prazerosa, pode atuar como um importante recurso pedagógico, capaz de engajar a criança, estimular a curiosidade e promover aprendizagens significativas. Nesse sentido, diferentes teóricos da psicologia do desenvolvimento destacam a importância do brincar como uma maneira de desenvolver processos como: cognitivos, afetivos e sociais, influenciando diretamente a motivação intrínseca para aprender. Segundo Vygotsky (1998), o brincar exerce papel fundamental no desenvolvimento infantil, pois possibilita a articulação de aspectos cognitivos, afetivos e sociais, além de favorecer a motivação intrínseca para a aprendizagem, ao proporcionar à criança a oportunidade de agir, experimentar e interagir em situações significativas.

**Desenvolvimento Teórico:** A motivação para aprender é um fator essencial no processo educativo, e o jogo desempenha papel central nesse contexto. Segundo Vygotsky (2007) o jogo possibilita que a criança atue em nível mais avançado do que aquele que apresenta em suas atividades do dia-a-dia. Para ele, “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo, ela é, por assim dizer, uma cabeça mais alta do que ela mesma” (Vygotsky, 2007, p. 122). Fica evidente que, para Vygotsky, o jogo não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma atividade complexa que promove a internalização de papéis sociais, a autorregulação e o desenvolvimento de funções psicológicas superiores. Dessa forma, o brincar deve ser compreendido como uma prática pedagógica essencial, capaz de promover aprendizagens significativas e ampliar as potencialidades do indivíduo.

Na visão de Wallon (1992), o jogo é ressaltado como uma dimensão essencial para o desenvolvimento afetivo e social da criança. Segundo ele, o ato de brincar vai além da mera atividade de diversão, funcionando como uma forma de expressão emocional e socialização. Ele enfatiza ainda a importância do aspecto emocional do jogo, que ajuda a construção da identidade, o estabelecimento de vínculos e a regulação dos afetos. Além disso, o jogo permite que a criança explore o corpo, o

movimento e as interações sociais, sendo, portanto, uma atividade integradora que articula o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional (Wallon, 1992). Assim, ao envolver emoção, imaginação e ação, o jogo potencializa a motivação intrínseca, levando a criança a engajar-se ativamente no processo de aprendizagem.

Kishimoto (2002) ressalta que o jogo é intrinsecamente motivador, pois se apoia no prazer e no desejo espontâneo da criança em participar. Para a autora, “o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem grande valor educacional, pois a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem” (p.38). E também, “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico” (Kishimoto, 1996, p.37).

A partir das contribuições desses autores, percebe-se que o jogo exerce papel importante na prática pedagógica e é fundamental para promover a motivação na aprendizagem significativa, pois, ao integrar prazer, desafio e interação social, o jogo potencializa o desenvolvimento integral do aluno e aumenta suas possibilidades de aspectos cognitivos, afetivos e sociais que impulsionam o desenvolvimento. Quando incluído no contexto pedagógico, o brincar deixa de ser apenas um momento recreativo e se torna um recurso educativo intencional, capaz de despertar o interesse, promover a participação dos alunos e favorecer a construção de novos conhecimentos, visando aprendizado significativo e desenvolvimento do aluno com engajamento e de forma mais eficaz.

Considerando esses aspectos, o Quadro abaixo apresenta o Plano de Aula proposto para motivar o interesse em aprender a Língua Inglesa dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I de uma escola municipal de São Paulo – capital, com jogos.

### 2.3.2 Sequencia Didática e Plano de Aula

## **SEQUÊNCIA DIDÁTICA E PLANO DE AULA: VOCABULÁRIO EM INGLÊS – CORES E ANIMAIS**

**Ano/Série:** 5º ano do Ensino Fundamental I

**Componente Curricular:** Língua Inglesa

**Tema:** Vocabulário em inglês – cores e animais

**Duração:** 4 aulas de 50 minutos cada

### **Objetivo Geral:**

Ampliar o conhecimento do vocabulário em língua inglesa, reconhecendo e pronunciando corretamente palavras relacionadas a cores e animais, por meio de atividades lúdicas que estimulem a motivação intrínseca e a aprendizagem significativa.

### **Objetivos Específicos:**

- Relacionar palavras a imagens de forma contextualizada.
- Desenvolver a oralidade por meio de jogos interativos.
- Promover a colaboração entre os alunos em atividades em grupo.
- Estimular o interesse e a motivação para aprender inglês utilizando recursos lúdicos.

### **Etapas**

#### **Aula 1 – Apresentação e sensibilização**

**Resumo:** Dinâmica *Guess the Word*: mostrar imagens e pedir palpites (com pistas em inglês e português).

- Introdução ao vocabulário de cores e animais com *flashcards* e dedoches.

- Repetição coletiva utilizando entonações divertidas para aumentar a motivação.
- Bate papo sobre animais abandonados (o que é, por que acontece, o que fazer) e a responsabilidade do tutor.

## **Aula 1: Apresentação e Sensibilização**

**Objetivo:** Apresentar vocabulário básico de cores e animais, estimulando o interesse dos alunos por meio de uma dinâmica divertida. Debater sobre os animais abandonados e as responsabilidades de um tutor.

### **Passo a passo detalhado:**

#### **1. Recepção e introdução (5 minutos)**

- Cumprimentar os alunos e explicar que a aula será diferente e divertida e que vão aprender novas palavras em inglês.
- *Hello, everyone.* Essa aula será diferente e divertida, vamos aprender novas *words* em inglês. Vamos debater sobre animais abandonados e as responsabilidades de um tutor.

#### **2. Dinâmica “*Guess the Word*” com pistas (15 minutos)**

- Mostre uma imagem (*flashcard* e dedoche) sem dizer o nome.
- Agora que vocês estão vendo parte do *flashcard* ou dedoche responda: *What is this?*
- O que parece? *What color is it? Is it big or small? Is it domestic or wild? Does it live in the city or in the forest?*

Dê as pistas em inglês e português para que os alunos tentem adivinhar a palavra.

### **Pistas para Cores**

Palavra **red**: *It's the color of an apple and a fire truck.*

Palavra **blue**: *It's the color of the sky on a sunny day.*

### **Pistas para Animais**

**Fish**: *It lives in water and can swim.*

**Elephant**: *It is very big and has a long trunk.*

- Estimule os alunos a tentarem falar as palavras em inglês após a resposta ser revelada.

### **3. Introdução ao vocabulário com *flashcards* e dedoches (10 minutos)**

- Mostre os *flashcards* ou dedoches com as imagens e diga o nome das cores e animais em inglês.
- Peça para os alunos repetirem em voz alta.
- Pergunte “*What color is this?*” ou “*What animal is this?*” para fixar.

### **4. Repetição coletiva com entonações divertidas (5 minutos)**

- Repita as palavras com diferentes entonações (alto, baixo, cantando, rápido).
- Incentive os alunos a imitarem essas entonações, tornando a atividade mais divertida.

### **5. Debate sobre animais abandonados e as responsabilidades de um tutor (10 minutos)**

- Pergunte o que eles sabem sobre animais abandonados.
- Após entender o conhecimento dos alunos a esse respeito, falar sobre o que é, as possíveis causas dos abandonos e o que fazer quando deparar com animais abandonados ou sofrendo maus tratos.
- Explicar as responsabilidades de um tutor.

- Aproveitar e apresentar as novas palavras deste vocabulário em inglês que são: “*abandoned animals e guardian*”, “*stray dogs*” e “*feral cats*”. Pedir para eles anotarem e repetirem essas palavras.

## **6. Encerramento (5 minutos)**

- Parabenize a turma e faça uma revisão rápida com perguntas simples apontando para os flashcards ou os dedoches.
- Diga que nas próximas aulas aprenderão mais palavras legais.

## **Aula 2 – Fixação com Jogos**

**Objetivo:** Reforçar o vocabulário de cores e animais aprendido na aula anterior por meio de atividades lúdicas e colaborativas.

### **Passo a passo detalhado:**

#### **1. Recepção e revisão rápida (5 minutos)**

- Cumprimente os alunos com entusiasmo.
- Faça uma breve revisão do vocabulário da aula anterior mostrando flashcards ou dedoches de cores e animais.
- Peça para os alunos falarem o nome das imagens em inglês, incentivando todos a participarem.

#### **2. Memory Game em grupos (20 minutos)**

##### **Preparação:**

- Divida os alunos em pequenos grupos (3 a 5 alunos por grupo).
- Distribua para cada grupo um conjunto de cartas de *Memory game* contendo pares de imagens e palavras (exemplo: carta com a imagem do gato e carta com a palavra “*Cat*” ou duas imagens com a figura de gato e escrito abaixo da figura “*Cat*”).

### Como jogar:

- Explique as regras do jogo:
  - As cartas ficam viradas para baixo.
  - Cada aluno, na sua vez, vira duas cartas tentando encontrar o par correspondente (imagem + palavra ou as duas imagens iguais).
  - Se encontrar o par, fica com as cartas e joga novamente.
  - Se não, vira as cartas de volta e passa a vez para o colega.
- Incentive que os alunos falem em voz alta as palavras quando virarem as cartas para fixar o vocabulário.
- Caminhe entre os grupos para ajudar, corrigir a pronúncia e incentivar a participação.

Para tornar o jogo mais dinâmico, estabeleça um tempo limite (ex: 10 a 15 minutos) para a atividade.

### 3. *Simon Says* (Simon diz) – comando com as palavras aprendidas (10 minutos)

#### Preparação:

- Prepare comandos simples usando as cores e animais conhecidos, como:

#### Comandos com cores:

- *Simon says: touch something **red!***
- *Simon says: show me something **green!***

#### Comandos com animais:

- *Simon says: fly like a **bird!***
- *Simon says: stomp like an **elephant!***

### Comandos mistos (cores + animais):

- *Simon says: touch the **blue cat!***
- *Simon says: pretend to be an **orange elephant!***

### Como jogar:

- Explique as regras básicas do jogo “*Simon Says*”:
  - Os alunos só obedecem aos comandos que começam com “*Simon says*”.
  - Se o comando não começar com “*Simon says*”, quem obedecer está fora.
- Comece com comandos fáceis e aumente o desafio gradativamente.
- Use bastante entonação e gestos para deixar a atividade divertida e clara.
- Encoraje os alunos a repetir os comandos em voz alta para praticar a pronúncia.

### 4. Enfatizar o que devemos aprender para ser amigos e cuidadores dos animais. (10 minutos)

- Debater com os alunos sobre o assunto. Perguntando o que eles acham que é importante fazermos para sermos amigos dos animais e cuidadores também.

### 5. Encerramento e feedback (5 minutos)

- Parabenize os alunos pelo esforço e participação.
- Pergunte quais palavras eles mais gostaram e quais acharam mais fáceis ou difíceis.
- Faça uma última revisão rápida com alguns *flashcards* ou dedoches para reforçar o aprendizado.

- Informe que na próxima aula terão mais atividades divertidas.

### **Aula 3 – Produção criativa**

**Resumo:** Elaboração de um “*Memory Game*” ilustrado com os animais que eles já viram, gostam ou têm em casa, podendo incluir insetos (cada aluno desenha ou escolhe figuras impressas, disponíveis na sala, criando duas cartas. A primeira carta é a imagem do animal escolhido. A segunda carta são as escritas de algumas características do animal que o aluno escolheu e o mesmo escreve essas características em inglês com a ajuda da *teacher* ou de um colega).

**Objetivo:** Aprender e lembrar os nomes e algumas características dos animais que já conhecemos, criando um divertido *Memory Game*. Assim, vamos usar a criatividade, trabalhar em equipe e relacionar o jogo com os animais que fazem parte do nosso dia a dia.

#### **Passo a passo detalhado:**

##### **1. Acolhida e revisão inicial (5 minutos)**

- Cumprimente os alunos e explique que hoje eles vão criar seu próprio *Memory Game* em inglês.
- Reforça o nome dos animais que a turma conhece e pergunta suas características principais.

##### **2. Explicação da preparação do *Memory Game* (35 minutos)**

- Cada aluno (ou dupla) recebe papel / cartolina, papel cartão, tesoura, lápis, lápis de cor, canetinha, cola e régua.
- Orientação:
  - Em uma carta, desenhar o animal que gosta ou conhece.

- Ou pode escolher uma figura já impressa, recortar e colar em uma carta.
- Em outra carta, igual, escreva algumas características e o nome em inglês (*It is small and has four legs. It has a long tail, sharp claws, two ears, and big eyes. It is soft, can run fast, climb, and likes to play. This animal is the **cat**.*). Utilize frases modelos passadas pela professora-pesquisadora e em caso de dúvidas peça ajuda.
- O professor circula pela sala, ajudando e reforçando a criação do *Memory Game*.

### 3. Apresentação para os colegas da sala cada criação (5 minutos)

Os alunos vão para a frente da sala e mostram as cartas que fizeram para formar o *Memory Game*.

### 4. Encerramento e valorização do trabalho (5 minutos)

- Peça para que os alunos entreguem à *teacher* as cartas do *Memory Game*, que serão doados para a escola, assim outros alunos poderão usufruir desses jogos.
- O professor pergunta:
  - *What is your favorite animal?* (Qual é o seu animal favorito?)
  - Cada criança responde com apoio do professor (ex.: *My favorite animal is the dog.*).
- Finaliza elogiando o esforço e reforçando que aprender inglês pode ser divertido.
- Parabenize a turma pelo trabalho criativo.

## Aula 4 – Revisão e avaliação

### Resumo:

- *Quiz game* para revisar o vocabulário trabalhado.
- Roda de conversa: como os jogos ajudam na aprendizagem e na motivação.

Atividade individual: escrever e ilustrar duas palavras que mais gostou de aprender.

**Objetivo:** Consolidar o vocabulário de cores e animais, refletir sobre a aprendizagem e avaliar de forma lúdica e criativa.

### 1. Acolhida e explicação da aula (5 minutos)

- Cumprimente a turma e explique: “Hoje vamos revisar tudo o que aprendemos e mostrar o que sabemos!”.
- Mostre rapidamente alguns *flashcards* ou dedoches para relembrar o vocabulário rapidamente.

### 2. Quiz Game (15 minutos)

**Preparação:** • Prepare cartões ou slides com perguntas simples relacionadas às cores e animais já vistos em aulas.

- Divida a turma em 2 ou 3 equipes para incentivar o trabalho em grupo.

**Perguntas como:**

- *What color is the sky?* (Resposta: *Blue*)
- *What animal says ‘meow’?* (Resposta: *Cat*)
- Mostre uma imagem e pergunte: *What is this?*
- Mostre uma cor e pergunte: *Name an animal with this color.*

**Como jogar:**

- Cada equipe responde uma pergunta.
- Se acertar, ganha um ponto.

- Use expressões motivadoras, como: *“Great job!”* ou *“Well done!”*.

Para manter a turma motivada, use gestos e sons como por exemplo: imitar o som do animal, utilizar de mímica para adivinhação do animal. A equipe que acertar ganha pontuação extra.

### **3. Roda de conversa – Reflexão (10 minutos)**

- Organize a turma em círculo.
- Faça perguntas simples em inglês e depois em português para ter certeza de que entenderam o falado.
- Pergunte:
  - *“Which game did you like the most?”*
  - *“Did the games help you learn new words?”*
  - *“What was easy? What was difficult?”*
- Incentive respostas curtas em inglês sempre que possível (ex.: *“I like Memory Game.”*, *“I like Simon Says.”*).
- Valorize a opinião de cada aluno para estimular a autoconfiança.

### **4. Atividade individual – Produção final (15 minutos)**

#### **Instruções:**

- Entregue uma folha dividida em dois espaços.
- Peça aos alunos que:
  - escreva duas palavras em inglês que mais gostaram de aprender (ex.: *Cat e Blue*).
  - faça um desenho para ilustrar cada palavra.
  - deixe exemplos no quadro para apoio.
  - escreva uma frase simples para cada uma:

- *This is a cat.*
- *It is blue.*
- *caminhe pela sala para ajudar a reforçar a pronúncia enquanto eles produzem.*

#### **5. Encerramento e valorização (5 minutos)**

- Peça que alguns voluntários mostrem suas produções para a turma.
- Elogie o esforço de todos.
- Finalize com uma mensagem motivadora: *“You learned a lot! Great job!”*.

### **3 EXECUÇÃO DA PESQUISA-AÇÃO: COMO ENSINO E POR QUE ENSINO DA FORMA QUE ENSINO?**

Neste capítulo, apresento, primeiramente, em (3.1), o relato da implementação das atividades propostas; na sequência, em (3.2), a análise dos resultados encontrados na pesquisa pela implementação de todos os instrumentos, materiais e atividades pedagógicas, retomando os conteúdos teóricos das leituras realizadas ao longo do curso; por fim, em (3.3), apresento reflexões acerca dos resultados encontrados em relação com diversos elementos da pesquisa.

#### **3.1 RELATO DA IMPLEMENTAÇÃO**

Nesta seção, descrevo a implementação das atividades planejadas. A seguir, apresento o relato das quatro aulas realizadas, destacando os conteúdos trabalhados a partir da utilização de atividades lúdicas, especialmente, jogos, como recurso motivador para a aprendizagem do vocabulário em língua inglesa no contexto da sala de aula.

##### **Aula 1**

No primeiro encontro com a turma, a professora iniciou a aula cumprimentando os alunos e explicando que aquele momento seria diferente e divertido, no qual aprenderiam novas palavras em inglês relacionadas a cores (*Colors*) e animais (*Animals*). Além disso, antecipou que fariam uma reflexão sobre animais abandonados e as responsabilidades de seus tutores.

Em seguida, foi realizada a dinâmica “*Guess the Word*”. A professora apresentou imagens por meio de *flashcards* e dedoches, sem revelar os nomes, e fez perguntas como “*What is this?*”, “*What color is it?*” e “*Is it big or small?*”. Foram fornecidas pistas em inglês e português para que os alunos tentassem adivinhar as palavras. Inicialmente, alguns alunos demonstraram timidez, mas, à medida que a

atividade avançava, começaram a se envolver mais, participando ativamente e interagindo entre si. Quando um aluno errava ou acertava a resposta, a professora reforçava o aprendizado pedindo que todos repetissem a palavra em inglês, promovendo a memorização do vocabulário. Essa prática está alinhada com Ausubel (1980), que destaca a importância da interação e da repetição para a aprendizagem significativa, permitindo que o novo conhecimento seja integrado às estruturas cognitivas já existentes.

Na sequência, a professora apresentou diretamente os *flashcards* e dedoches, pronunciando os nomes das cores e dos animais e pedindo que os alunos repetissem em voz alta. Perguntas como: “*What color is this?*” e “*What animal is this?*” foram feitas para fixação do conteúdo. Para aumentar a motivação, a repetição das palavras foi realizada com diferentes entonações — alto, baixo, rápido, cantando — e os alunos eram incentivados a imitá-las. Essa prática favorece a aprendizagem, pois, segundo Vygotsky (1998), o desenvolvimento cognitivo se fortalece por meio da interação social e da mediação do professor, e o uso de atividades lúdicas contribui para engajar os alunos no processo de aquisição do conhecimento.

Em seguida, a professora conduziu um bate-papo sobre animais abandonados, iniciando a discussão com perguntas sobre o que os alunos já conheciam sobre o tema. Durante a atividade, os alunos mostraram-se bastante participativos e curiosos, questionando sobre as responsabilidades dos tutores e possíveis consequências para aqueles que não cuidam adequadamente de seus animais. A motivação e o interesse demonstrados tornaram o ensino do tema uma experiência prazerosa e engajadora. Nesse momento, foram apresentadas novas palavras em inglês, como *abandoned animals* e *guardian*, que os alunos anotaram e repetiram em voz alta, reforçando a aprendizagem do vocabulário. A atividade promoveu a conscientização crítica, alinhando o aprendizado da língua inglesa à reflexão sobre responsabilidades sociais, em consonância com Freire (1987), que defende uma educação participativa, dialógica e conectada à realidade dos estudantes.

Para finalizar, a professora revisou rapidamente o vocabulário usando os *flashcards* e dedoches, elogiou a participação da turma e reforçou que, nas próximas aulas, seriam aprendidas novas palavras de forma igualmente lúdica.

**Figura 2:** *Flashcards: Colors and Animals*



**Fonte:** Acervo do autor (2025).

**Figura 3:** *Dedoches: Colors and Animals*



**Fonte:** Acervo do autor (2025).

## Aula 2

No segundo encontro, a professora iniciou a aula cumprimentando os alunos com entusiasmo e realizando uma breve revisão do vocabulário aprendido na aula anterior, utilizando *flashcards* e dedoches. Os alunos foram incentivados a pronunciar os nomes das cores (*Colors*) e animais (*Animals*) em inglês, promovendo a participação coletiva e reforçando a memorização do conteúdo, conforme destaca Ausubel (1980), para quem a aprendizagem significativa se consolida quando o novo conhecimento é conectado a experiências e saberes prévios.

Em seguida, foi realizado o *Memory Game* em pequenos grupos de cinco alunos. Cada grupo recebeu um conjunto de cartas contendo pares de imagens e palavras correspondentes. Durante o jogo, cada aluno, em sua vez, virava duas cartas tentando encontrar o par correto. Quando acertavam, permaneciam com as cartas e jogavam novamente; quando erravam, devolviam as cartas e passavam a vez. A professora incentivava que os alunos pronunciassem em voz alta os nomes dos animais ao descobrirem as cartas, corrigia a pronúncia quando necessário e circulava entre os grupos para apoiar a participação de todos. Observou-se que, à medida que o jogo avançava, os alunos demonstravam maior engajamento e motivação, interagindo entre si e consolidando o vocabulário de forma lúdica. Essa prática está em consonância com Vygotsky (1998), que ressalta a importância da interação social e da mediação do professor para o desenvolvimento cognitivo.

Na sequência, foi realizado o jogo *Simon Says* (Simon diz), utilizando comandos com o vocabulário aprendido, como “*Simon says: touch something red!*” ou “*Simon says: fly like a bird!*”. Os alunos precisavam obedecer apenas aos comandos iniciados com “*Simon says*”, repetindo as palavras em voz alta e realizando as ações correspondentes. A atividade foi conduzida com entonação expressiva, gestos e ritmo crescente, tornando a prática dinâmica e divertida. A maioria dos alunos participou com alguma resistência, mas, conforme os comandos eram dados, mais alunos se engajavam na brincadeira. Segundo Kishimoto (1998), o uso de jogos e atividades lúdicas aumenta a motivação dos alunos e favorece a aquisição de novos conhecimentos de forma prazerosa.

Após os jogos, a professora conduziu um breve debate sobre como ser amigo e cuidador dos animais. Os alunos compartilharam suas ideias sobre atitudes responsáveis e a importância do cuidado, relacionando o vocabulário aprendido com situações práticas do dia a dia. Essa abordagem promoveu uma reflexão ética e social, alinhada à perspectiva de Freire (1987).

Para encerrar, a professora parabenizou os alunos pelo esforço e participação, fez uma última revisão do vocabulário com *flashcards* e dedoches, e perguntou quais palavras eles mais gostaram ou consideraram mais fáceis ou difíceis.

**Figura 4: Memory Game: Animals**



**Fonte:** Acervo do autor (2025).

### **Aula 3**

No terceiro encontro, a professora iniciou a aula cumprimentando os alunos e explicando que, naquele dia, eles iriam criar seu próprio *Memory Game* em inglês. Antes de começar a atividade, foi realizada uma breve revisão dos animais já conhecidos pela turma, e os alunos foram convidados a recordar e comentar algumas características principais desses animais. Essa etapa inicial ajudou a ativar os

conhecimentos prévios, favorecendo a aprendizagem significativa, conforme proposto por Ausubel (1980).

Em seguida, a professora apresentou as orientações para a criação do *Memory Game*. Cada dupla recebeu materiais como papel/cartolina, papel cartão, tesoura, lápis, lápis de cor, canetinhas e régua. Foi solicitado que, em uma carta, desenhassem ou colassem a figura de um animal que conhecem, gostam ou possuem em casa, podendo incluir insetos. Na carta correspondente, os alunos deveriam escrever algumas características do animal em inglês, com apoio da professora ou de colegas, como: *“It is small and has four legs. It has a long tail, sharp claws, two ears, and big eyes. It is soft, can run fast, climb, and likes to play. This animal is the cat.”*

Durante a execução da atividade, a professora circulou pela sala, auxiliando na escrita das características, incentivando a criatividade e reforçando o uso do vocabulário aprendido nas aulas anteriores. Observou-se grande engajamento dos alunos, que demonstraram prazer em desenhar, escolher figuras e escrever as descrições em inglês. A atividade favoreceu o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e da cooperação entre os alunos, alinhando-se à perspectiva de Vygotsky (1998).

Após a criação das cartas, cada aluno apresentou seu *Memory Game* para os colegas, mostrando suas figuras e lendo as características em inglês. Esse momento de socialização permitiu que os estudantes compartilhassem suas produções, fortalecendo a confiança, a expressão oral e o senso de valorização do trabalho coletivo.

Para encerrar, os alunos entregaram os *Memory Games* à professora, que indicou que eles seriam doados para a escola, ampliando o sentido social da atividade. A professora conduziu uma breve interação com perguntas como *“What is your favorite animal?”*, e cada criança respondeu em inglês, com apoio, reforçando a prática da língua de maneira significativa e prazerosa.

**Figura 5:** Material para criação de *Memory Game: Animals*



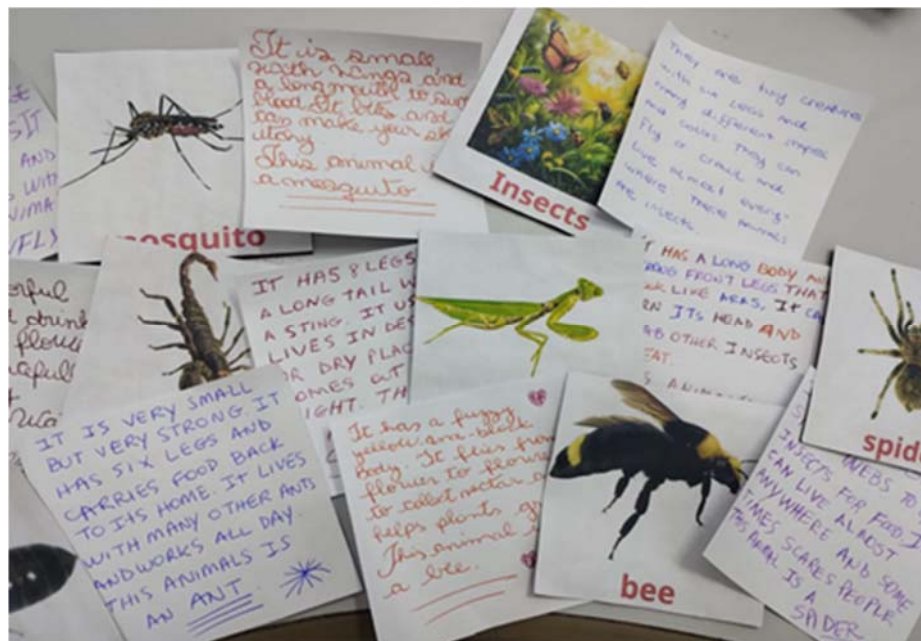
**Fonte:** Acervo do autor (2025).

**Figura 6:** Material para criação de *Memory Game: Animals*



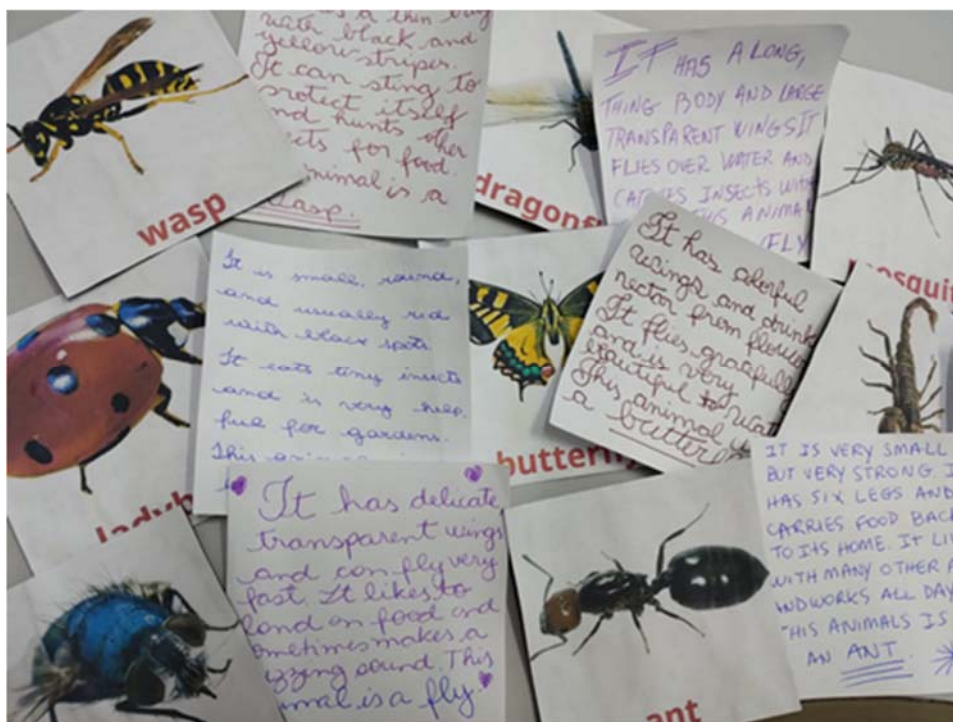
**Fonte:** Acervo do autor (2025).

**Figura 7: Memory Game: Animals criado pelos alunos**



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

**Figura 8: Memory Game: Animals criado pelos alunos**



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

## Aula 4

No quarto encontro, a professora iniciou a aula cumprimentando os alunos e explicando que aquele momento seria dedicado à revisão de todo o vocabulário aprendido, bem como à demonstração do conhecimento adquirido de maneira lúdica e criativa. Para ativar os conhecimentos prévios, a professora apresentou rapidamente alguns *flashcards* e dedoches com as cores (*Colors*) e animais (*Animals*) estudados, permitindo que os alunos recordassem o conteúdo de forma participativa, em consonância com Ausubel (1980).

Em seguida, foi realizado o *Quiz Game*, dividido em equipes, com perguntas simples sobre cores e animais, como: “*What color is the sky?*”, “*What animal says ‘meow’?*” ou “*Name an animal with this color.*” As respostas corretas garantiam pontos para a equipe, e a professora incentivava o uso de gestos, sons e mímicas para tornar a atividade mais divertida e interativa. Observou-se entusiasmo, engajamento e cooperação em equipe, consolidando o vocabulário aprendido de forma dinâmica. A sala ficou em alvoroço, pois a maioria dos alunos queria participar e ninguém queria perder.

Após o *quiz*, a turma participou de uma roda de conversa para refletir sobre as experiências de aprendizagem. A professora fez perguntas como “*Which game did you like the most?*”, “*Did the games help you learn new words?*” e “*What was easy? What was difficult?*”, repetindo-as em português para garantir a compreensão. As respostas curtas em inglês foram incentivadas, valorizando a opinião de cada aluno e estimulando a autoconfiança, em consonância com Freire (1987).

Na sequência, foi realizada uma atividade individual de produção final. Cada aluno recebeu uma folha dividida em dois espaços e foi orientado a escrever duas palavras em inglês que mais gostou de aprender, ilustrando cada uma com um desenho e construindo frases simples, como “*This is a cat.*” ou “*It is blue.*” A professora circulou pela sala, auxiliando na pronúncia e na escrita, reforçando o vocabulário e estimulando a autonomia dos alunos. A atividade permitiu consolidar o aprendizado de maneira criativa, relacionando a língua inglesa a experiências visuais e cognitivas significativas.

Para encerrar, alguns alunos voluntários compartilharam suas produções com a turma, recebendo elogios pelo esforço e criatividade. A professora finalizou com uma mensagem motivadora: *“You learned a lot! Great job!”*, reforçando o engajamento e a percepção de que aprender inglês pode ser divertido e prazeroso.

Os resultados obtidos nesta etapa da implementação foram também bastante positivos, pois os alunos tiveram mais segurança ao participar da atividade, visto que já estavam familiarizados com os nomes das cores. Dois alunos, em particular, necessitaram de auxílio para poder concluir a mistura das cores, pois eles ainda não conheciam os nomes das cores na língua materna e, portanto, tiveram dificuldade em identificar os nomes das cores na língua adicional. Isso pode ter ocorrido devido ao fato de eles estarem em estágios diferentes de adaptação.

Conforme a BNCC (Brasil, 2018) as crianças que estão na fase de adaptação da educação infantil para o ensino fundamental requerem muita atenção em seu processo de aprendizagem, a fim de respeitar as singularidades e diferentes relações que elas estabelecem com o conhecimento. Além disso, muitas crianças não frequentaram a creche, o que pode ser um fator preponderante para a lacuna existente sobre o conteúdo abordado. Embora o tempo de aula não tenha sido suficiente para que todos os alunos participassem, o objetivo da aula foi alcançado, ou seja, a participação e interação ativa dos estudantes. Após a atividade proposta, os alunos mostraram os resultados das cores para os colegas de turma e deixaram os cartazes expostos em sala de aula.

Após a análise e implementação da atividade, verificamos que os jogos e as atividades lúdicas propostas parecem ter prendido a atenção dos alunos servindo como recursos que devem ser aproveitados na aprendizagem, não apenas como instrumentos motivacionais, mas também como estratégias promotoras de interação social entre os estudantes. À medida que os alunos internalizavam o vocabulário, sentiram-se mais seguros e estimulados a pronunciar os nomes das cores de forma significativa e autônoma. Observou-se, ainda, a interação entre alunos com maior domínio do vocabulário e aqueles que ainda não possuíam conhecimento das cores, nem mesmo na língua materna, e estavam tendo esse contato pela primeira vez, situação que se alinha ao que é previsto na Zona de

Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito proposto por Vygotsky (1986), que compreende o espaço entre aquilo que a criança já é capaz de realizar de forma independente e o que pode alcançar com a mediação de um adulto ou de pares mais experientes.

Como foi observado, a idade é um dos aspectos importantes para o processo de aprendizagem de uma língua, já que a criança aprende de forma mais natural, o que facilita o processo de aprendizagem da língua adicional. Além disso, segundo Shumin (2002, *apud* Amorim *et al* 2023, n.p.), o lado afetivo do aluno é um dos aspectos que mais influencia no sucesso da aprendizagem de línguas, pois se a criança se sente encorajada e segura para fazer novas tentativas de falar novas palavras, ela irá aprender com maior facilidade.

### 3.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA

Nesta seção, analiso, com base no referencial teórico estudado ao longo do curso, os resultados encontrados pela aplicação dos instrumentos, materiais e atividades pedagógicas, conforme os objetivos específicos da pesquisa.

Algumas perguntas emergem diante desse contexto, pois é inquietante permanecer inerte diante dos desafios observados em sala de aula e, ao mesmo tempo, questionar quais caminhos metodológicos podem efetivamente promover avanços na aprendizagem. Como adequar o ensino de língua inglesa às especificidades socioculturais, emocionais e cognitivas dos estudantes de modo que se sintam parte do processo e avancem em sua aprendizagem? De que forma as práticas pedagógicas podem ser ressignificadas para tornar o ensino de inglês mais inclusivo, motivador e conectado à realidade dos estudantes em situação de vulnerabilidade social? Quais estratégias metodológicas podem favorecer o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa da língua inglesa entre estudantes do 5º ano?

Diante dessas questões, o objetivo geral desta pesquisa é compreender de que maneira o uso de jogos pedagógicos pode atuar como estratégia de mediação no ensino da língua inglesa, contribuindo para o aumento da motivação, do engajamento

e da aprendizagem significativa dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I na escola pesquisada.

Para alcançar esse propósito, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Identificar as principais dificuldades e percepções dos alunos em relação ao aprendizado da língua inglesa;
- Investigar de que forma o uso de jogos pode contribuir para o engajamento e a motivação dos estudantes nas aulas de inglês;
- Analisar a eficácia de jogos pedagógicos como recurso de mediação na construção do conhecimento linguístico;

Na sequência, serão apresentados os gráficos referentes aos questionários diagnósticos e finais aplicados aos alunos, antes e depois da implementação das ações pedagógicas, possibilitando a visualização dos resultados e a análise dos impactos das práticas desenvolvidas em sala de aula.

Após a construção e aplicação do questionário diagnóstico, os resultados obtidos foram organizados e estão apresentados nos gráficos a seguir.

### Resultado do Questionário Diagnóstico

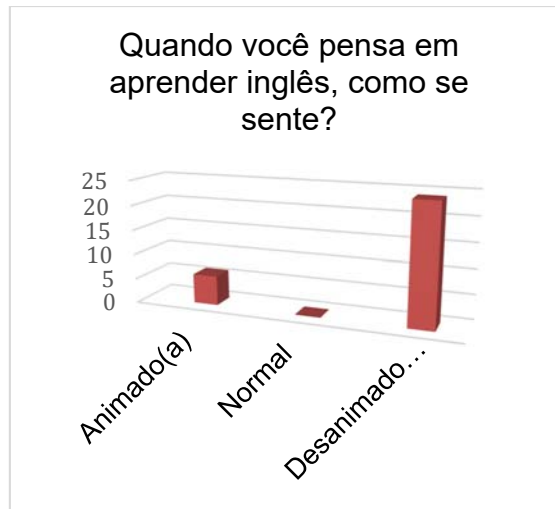
**Figura 9: Gráfico 1 – Interesses dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Observa-se no Gráfico 1 que a maioria dos alunos demonstra mais ou menos interesse em aprender inglês nas condições atuais, o que reforça a necessidade de repensar as estratégias pedagógicas utilizadas.

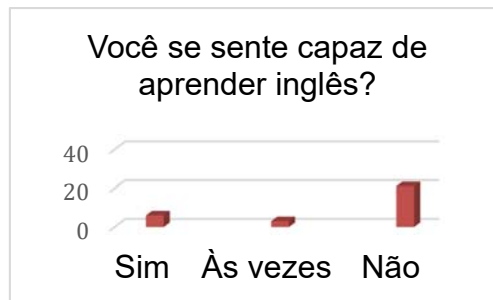
**Figura 10: Gráfico 2 – Sentimento dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Observa-se no Gráfico 2 que a maioria dos alunos demonstra falta de interesse, desanimado, em aprender inglês das formas que são hoje, deixando claro a falta de motivação em aprender, servindo como ponto de atenção para mudarmos as estratégias de nossas aulas.

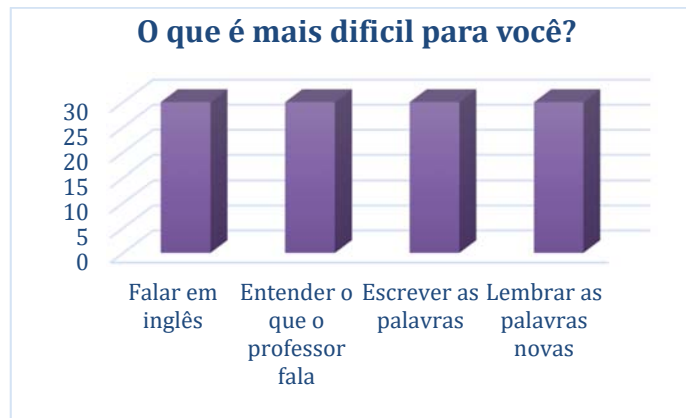
**Figura 11: Gráfico 3 – A capacidade dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Observa-se no Gráfico 3 que é evidente que a maioria dos alunos não se sentem capazes em aprender inglês, fica como alerta para melhor entendimento e desenvolvimento de planos de ação para mudar essa situação.

**Figura 12: Gráfico 4 – Percepção das maiores dificuldades dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Observa-se no Gráfico 4 que os alunos demonstram ter dificuldades para eleger apenas um item aonde tenham maior dificuldade de aprendizagem, expondo nesse questionamento questões como falar, entender o professor, escrever e lembrar de vocabulários em inglês, nesse sentido parece que devemos ter um olhar mais crítico e se valer de ferramentas diversificadas para melhor poder entender as reais dificuldades desses alunos.

**Figura 13: Gráfico 5 – Facilidades dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Observa-se no Gráfico 5, que enquanto no gráfico 4 eles colocam que tem dificuldades em tudo, aqui, no gráfico 5, para eles o mais fácil é lembrar de vocabulários, talvez tenham essa visão por aprender com diversas ferramentas, umas mais lúdicas que outras.

**Figura 14: Gráfico 6 – Interesses dos alunos nas aulas de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 6, observa-se que a maioria dos alunos demonstra uma clara preferência por aulas de inglês que envolvam o uso de jogos. Tal resultado sugere que a ludicidade exerce um papel relevante no processo de aprendizagem, uma vez que, em seu cotidiano, as crianças estão mais habituadas a interações lúdicas, o que contribui para tornar o aprendizado mais dinâmico, prazeroso e significativo.

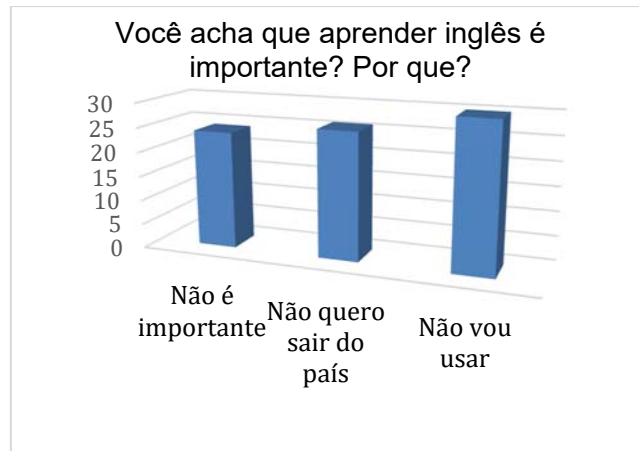
**Figura 15: Gráfico 7 – Interesses dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Observa-se no Gráfico 7, que para eles o que menos gostam é de falar o inglês, talvez por acharem que seja mais difícil, já que a fala é bem diferente da nossa língua nativa, ou talvez por ter vergonha e acreditar que esteja falando errado e que os colegas possam rir deles. É outro ponto interessante a se aprofundar.

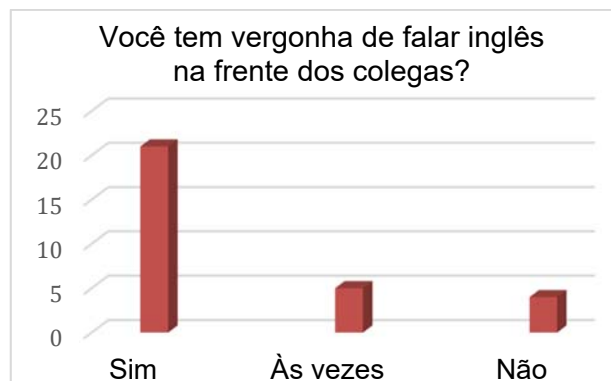
**Figura 16: Gráfico 8 – Importância de aprender inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme demonstrado no Gráfico 8, indica que esses alunos não percebem relevância em aprender inglês, por não planejarem sair do país e considerarem a língua pouco útil. Isso evidencia a urgência de revisarmos nossas estratégias de ensino, dada a importância do idioma nos âmbitos profissional e pessoal.

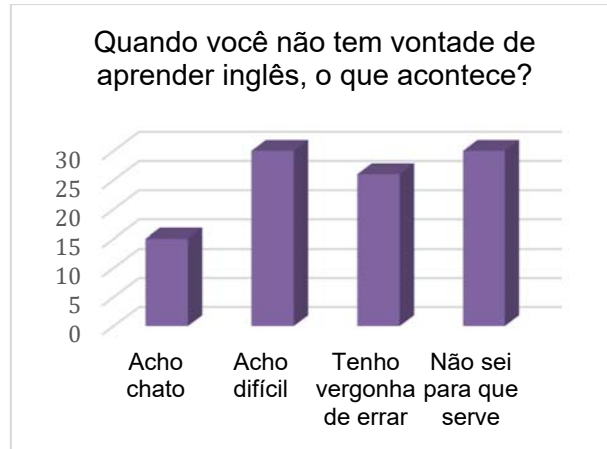
**Figura 17: Gráfico 9 – Sentimento dos alunos no falar inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

No Gráfico 9, apresenta que muitos alunos sentem vergonha de se expressar em inglês diante dos colegas, possivelmente devido à dificuldade em pronunciar corretamente as palavras. Essa insegurança pode ser intensificada pelo receio de cometer erros, pelo baixo vocabulário disponível e pela falta de prática em situações de conversação, fatores que juntos acabam desestimulando a participação ativa nas aulas.

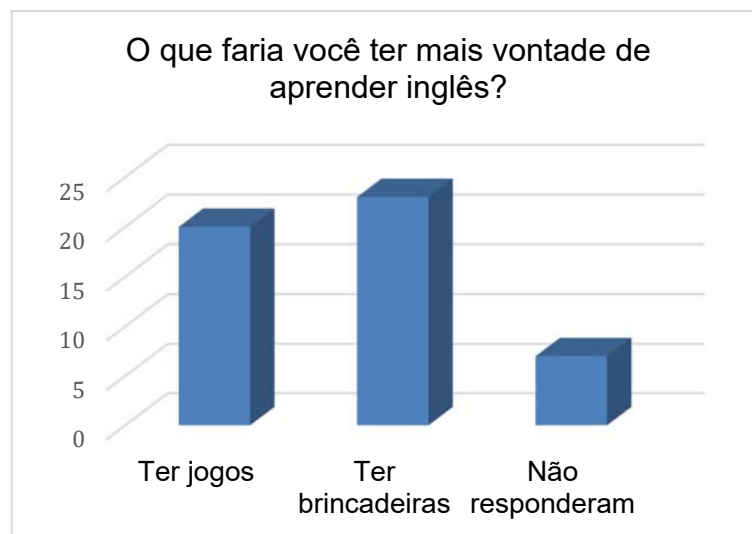
**Figura 18: Gráfico 10 – Interesses dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresenta o Gráfico 10, demonstra que muitos alunos não compreendem plenamente a importância de aprender a língua inglesa. Mesmo sem terem experiências significativas com o idioma, eles apresentam dificuldades percebidas e tendem a pré-julgar o aprendizado como algo chato ou difícil. Essa postura pode ser influenciada por fatores como a falta de motivação intrínseca, experiências anteriores negativas em outras disciplinas, influência de colegas ou familiares que reforçam a ideia de dificuldade, e a ausência de estratégias pedagógicas que conectem o inglês à sua realidade cotidiana, tornando o aprendizado mais significativo e atrativo.

**Figura 19: Gráfico 11 – Interesses dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

No Gráfico 11, indica que a maioria dos alunos considera mais prazeroso aprender inglês por meio de brincadeiras e jogos. Essa preferência sugere que atividades lúdicas podem aumentar o engajamento e a satisfação dos estudantes.

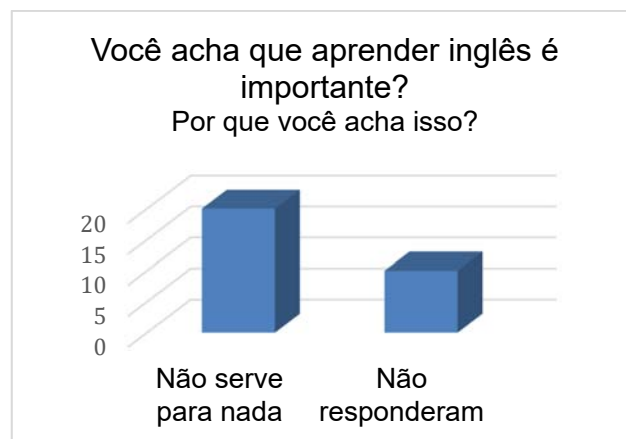
**Figura 20: Gráfico 12 – Importância dos alunos em aprender inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme mostrado no Gráfico 12, revela que a maioria dos alunos não consegue compreender a importância de aprender o idioma inglês, o que ressalta a necessidade de repensarmos as práticas pedagógicas, tornando as aulas mais significativas e demonstrando como o domínio do idioma pode contribuir para sua carreira profissional e desenvolvimento pessoal.

**Figura 21: Gráfico 13 – Importância dos alunos em aprender inglês, por que?**

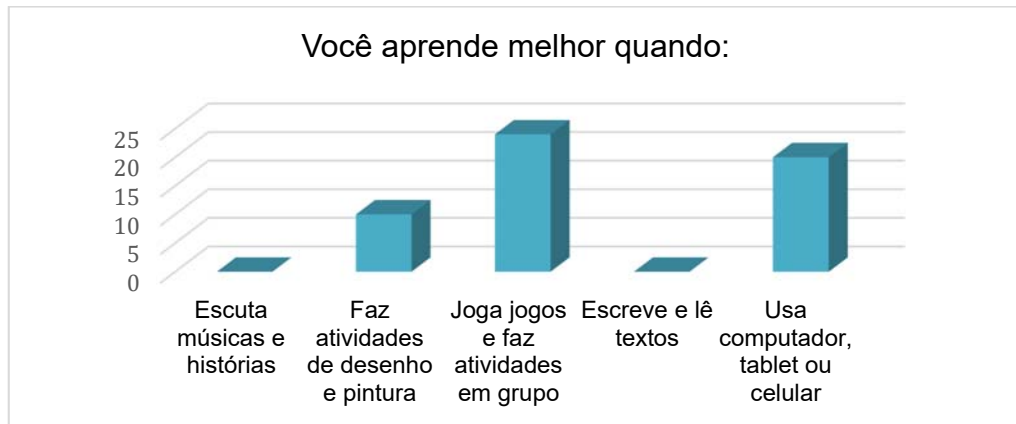


**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

No Gráfico 13, em continuidade à análise do Gráfico 12, observa-se que a maioria dos alunos acredita que o inglês não lhes traz benefícios concretos e não compreende a real importância de aprender um novo idioma. Essa percepção pode

estar relacionada à dificuldade de associar o conhecimento da língua a situações significativas do seu cotidiano.

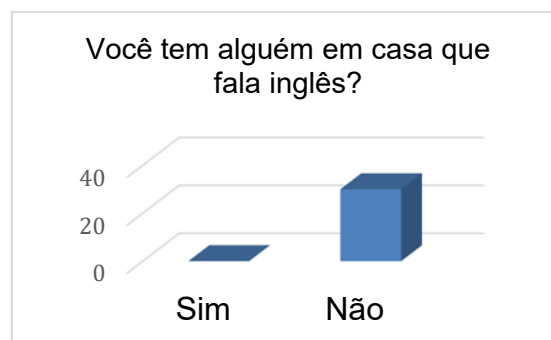
**Figura 22: Gráfico 14 – Forma de os alunos aprenderem o inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme visto no Gráfico 14, verifica-se que a maioria dos alunos acredita aprender inglês de forma mais eficaz por meio de jogos ou utilizando ferramentas eletrônicas, como computador, celular ou tablet. Essa preferência pode estar relacionada à praticidade e ao dinamismo proporcionados por esses recursos, que tornam as aulas mais lúdicas, interativas e envolventes.

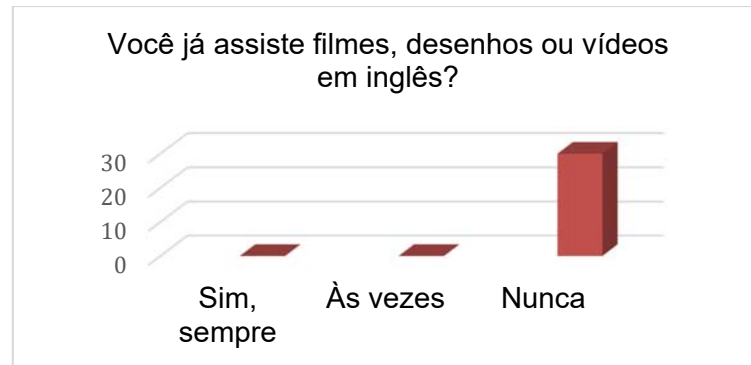
**Figura 23: Gráfico 15 – Questionamento sobre a família dos alunos que sabem inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme mostrado no Gráfico 15, nota-se que a maioria dos alunos não possui contato com falantes de inglês em seu ambiente familiar, o que pode dificultar a percepção da utilidade prática do idioma e reforça a necessidade de estratégias pedagógicas que proporcionem maior vivência da língua.

**Figura 24: Gráfico 16 – Interesses dos alunos no aprendizado de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 16, observa-se que a maioria dos alunos nunca assistiu a filmes ou desenhos ou vídeos em inglês, o que indica uma exposição limitada ao idioma fora do contexto escolar.

**Figura 25: Gráfico 17 – Sugestões dos alunos para aulas de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

No Gráfico 17, observa-se que os alunos também sugeriram a realização de aulas utilizando celulares e jogos como recursos para aprender inglês, demonstrando a preferência por aulas mais lúdicas, interativas e alinhadas ao seu cotidiano digital.

Ao interpretar os gráficos, torna-se evidente que os alunos não demonstram grande interesse em aprender o idioma inglês nas condições atuais de ensino. Nas práticas observadas, nota-se que eles têm dificuldade em atribuir significado à importância do aprendizado de uma língua estrangeira, o que pode resultar em desmotivação e falta de envolvimento nas atividades. As dificuldades de compreensão

e o distanciamento entre o conteúdo e sua realidade cotidiana podem contribuir para a pouca adesão e interesse nas aulas.

Entretanto, observa-se um aumento de engajamento e curiosidade quando o ensino é mediado por jogos e brincadeiras. Essa resposta positiva pode estar relacionada ao fato de que os alunos pertencem ao 5º ano do Ensino Fundamental I, uma fase em que a aprendizagem ocorre de forma mais significativa por meio de atividades lúdicas e interativas. Segundo Piaget (1976), “o jogo é a forma mais elevada de pesquisa, pois é através dele que a criança explora, experimenta e compreende o mundo à sua volta”. Essa perspectiva reforça a importância de estratégias pedagógicas que valorizem o brincar como parte essencial do processo de aprendizagem.

Além disso, conforme Vygotsky (1991), o desenvolvimento cognitivo da criança acontece por meio da interação social e da mediação cultural, sendo o aprendizado um processo construído coletivamente. Assim, o uso de atividades colaborativas e lúdicas no ensino de língua inglesa pode potencializar a aprendizagem ao permitir que o aluno atue de forma ativa e interativa. Paulo Freire (1996) também reforça essa ideia ao afirmar que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Portanto, ao criar experiências significativas e contextualizadas, o professor contribui para que o aluno se sinta parte do processo e perceba o aprendizado como algo útil e prazeroso.

Dessa forma, compreende-se que incorporar práticas lúdicas, colaborativas e contextualizadas no ensino de língua inglesa é fundamental para aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes e promover uma aprendizagem mais ativa, significativa e motivadora. Essa constatação reforça a importância de repensar as ferramentas tradicionais, buscando alternativas que despertem o interesse, a criatividade e o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem.

Diante dos resultados obtidos por meio do questionário diagnóstico, a pesquisa evidenciou que os alunos apresentam significativa falta de motivação para aprender inglês, muitos relataram não compreender plenamente o significado e a utilidade do idioma em seu cotidiano, o que contribui para o desinteresse nas aulas. Além disso, as práticas pedagógicas fundamentadas exclusivamente em livros e atividades

tradicionais são percebidas como monótonas, reforçando a necessidade de estratégias mais lúdicas e interativas, como jogos e dinâmicas práticas, capazes de tornar o aprendizado mais significativo e engajador. Como ressalta Paulo Freire (1996), “a alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca”, indicando que o prazer no processo de aprendizagem é essencial para motivar os alunos. De forma complementar, Piaget (1997) afirma que “o ideal da educação não é aprender ao máximo, maximizar os resultados, mas é antes de tudo aprender a aprender”, reforçando a importância de ferramentas que promovam a autonomia e o desenvolvimento contínuo do estudante.

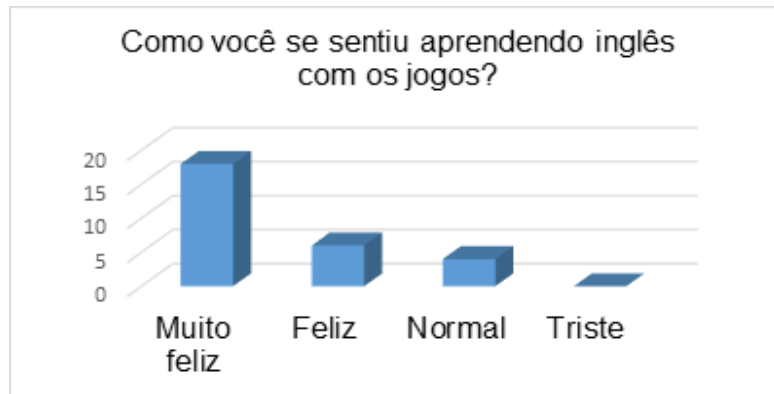
Com base nas informações obtidas por meio do questionário diagnóstico, identificou-se que o processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa apresenta desafios significativos, fortemente relacionados às condições sociais e educacionais dos estudantes. Embora os materiais didáticos fornecidos pela Secretaria Municipal de Educação sejam utilizados nas aulas, observou-se que esses recursos nem sempre dialogam com o contexto sociocultural, cognitivo e emocional dos alunos, o que contribui para a falta de engajamento e desmotivação nas atividades propostas. Esse cenário evidenciou a necessidade de repensar as práticas pedagógicas, buscando estratégias mais próximas da realidade dos estudantes e capazes de promover uma aprendizagem significativa.

A partir dessa necessidade, foram implementadas atividades lúdicas, com o intuito de investigar seus efeitos sobre o interesse e a participação dos alunos. Os gráficos apresentados a seguir ilustram os resultados obtidos após a aplicação dessas atividades, oferecendo uma visão detalhada das percepções dos participantes em relação ao aprendizado de inglês por meio do lúdico. A análise dos dados procura demonstrar como o uso de jogos pedagógicos pode contribuir para transformar o ambiente escolar em um espaço mais interativo, prazeroso e significativo, em consonância com os princípios teóricos e metodológicos que sustentam esta pesquisa.

Após a aplicação da intervenção proposta, desta pesquisa, os resultados obtidos foram organizados e estão apresentados nos gráficos a seguir.

## Resultado do Questionário Final da Pesquisa – Aprendendo Inglês com jogos

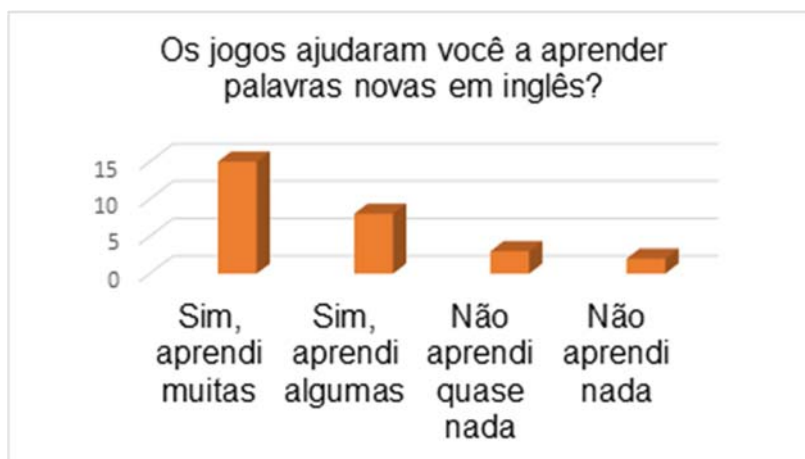
**Figura 26: Gráfico 18 – O sentimento dos alunos no aprendizado de inglês com jogos.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 18, observa-se que a maioria dos alunos demonstrou se sentir muito feliz com as aulas de inglês mediadas por jogos, indicando que o uso de atividades de aprendizagem lúdicas constitui um importante recurso pedagógico para favorecer o engajamento, a motivação e o interesse pela aprendizagem do idioma.

**Figura 27: Gráfico 19 – Aprendizado de vocabulário em inglês com jogos.**

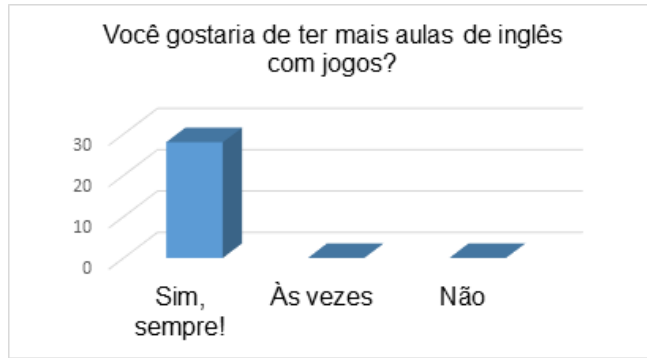


**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 19, nota-se que a maioria dos alunos relatou ter aprendido novas palavras e expressões em inglês por meio dos jogos, o que

ressalta a importância da utilização de recursos lúdicos como ferramentas pedagógicas capazes de potencializar a aprendizagem e tornar as aulas de inglês mais significativas e atrativas.

**Figura 28: Gráfico 20 – Preferência ou não de ter aulas de inglês com jogos.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 20, todos os alunos participantes desta pesquisa afirmaram o desejo de ter mais aulas de inglês com a utilização de jogos. Esse resultado evidencia a necessidade de repensar as práticas pedagógicas tradicionais, de modo a incorporar estratégias de ensino mais dinâmicas e interativas, capazes de despertar o interesse e a motivação dos estudantes. Nesse sentido, Santos (2022, p. 18) destaca que a aplicação do jogo da memória no ensino da língua inglesa “proporciona uma aprendizagem mais significativa, estimulando a curiosidade, a concentração e o envolvimento ativo dos alunos no processo de construção do conhecimento”.

**Figura 28: Gráfico 21 – Qual tipo de jogo prefere ter para aprender o inglês?**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Como apresentado no Gráfico 21, verificou-se que a maioria dos alunos apresentou maior interesse em aprender o idioma inglês por meio dos jogos de memória, dentre as opções de jogos propostas nesta pesquisa. Essa preferência evidencia a relevância do uso de estratégias lúdicas que estimulem a participação ativa dos estudantes e favoreçam a memorização de vocabulário e estruturas linguísticas. Nesse sentido, Pereira (2021, p. 15) destaca que o jogo de memória, quando utilizado no ensino de inglês, “contribui significativamente para o desenvolvimento da atenção, da concentração e da fixação de novos conteúdos de forma prazerosa e significativa”.

**Figura 30: Gráfico 22 – A preferência do momento da aula com jogos.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 22, a maioria dos alunos demonstrou satisfação e entusiasmo durante os momentos em que participaram dos jogos propostos nas aulas de inglês, evidenciando o impacto positivo das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Esses resultados reforçam a importância de se promover aulas mais dinâmicas e alinhadas aos interesses dos estudantes, de modo a favorecer a motivação e o engajamento na aprendizagem do idioma. Segundo Vygotsky (1998, p. 117), “é no brincar que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade e acima de seu comportamento diário”, o que demonstra o potencial dos jogos como mediadores do desenvolvimento e da aprendizagem.

**Figura 31: Gráfico 23 – Jogos nas aulas de inglês.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme observado no Gráfico 23, esse estudo dos alunos demonstrou maior interesse pelo jogo da memória como recurso para aprender o idioma inglês, destacando-se entre os diferentes tipos de jogos utilizados nas aulas.

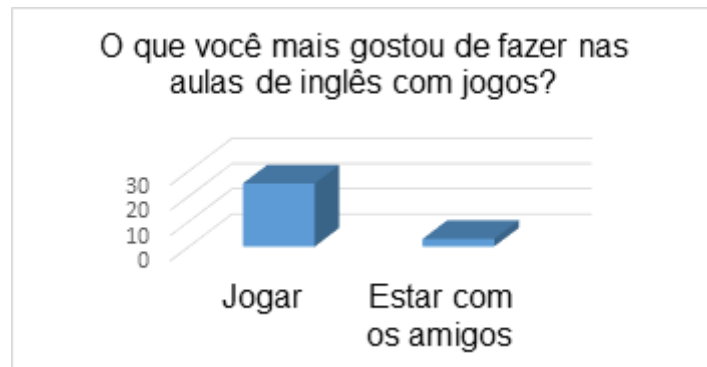
**Figura 32: Gráfico 24 – Palavras e frases aprendidas nas aulas de inglês com jogos.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 24, a utilização de jogos em sala de aula contribuiu significativamente para que os alunos, participantes desta pesquisa, aprendessem diversas palavras e frases em inglês, demonstrando maior motivação, interesse e engajamento no processo de aprendizagem.

**Figura 33: Gráfico 25 – Preferências nas aulas de inglês com jogos.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 25, grande parte dos alunos demonstrou preferência por atividades que envolvem o ato de jogar efetivamente para aprender inglês, pois permite que a criança explore, experimente e construa novos conhecimentos por meio da ação.

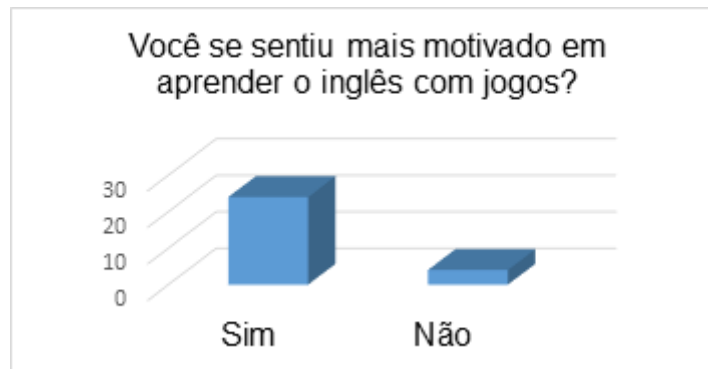
**Figura 34: Gráfico 26 – O que melhorar nas aulas de inglês com jogos.**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme observado no Gráfico 26, muitos alunos indicaram a necessidade de diversificar os tipos de jogos utilizados nas aulas de inglês. Essa questão evidencia a importância de estratégias de ensino mais dinâmicas e variadas no processo de ensino-aprendizagem.

**Figura 35: Gráfico 27 – Motiva ou não ter jogos nas aulas de inglês?**



**Fonte:** Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no Gráfico 27, todos os alunos participantes desta pesquisa afirmaram sentir-se mais motivados a aprender inglês quando as aulas envolvem o uso de jogos. A ludicidade, nesse contexto, contribui não apenas para o desenvolvimento cognitivo, mas também para o engajamento e a participação ativa dos estudantes.

A motivação é um fator central no processo de aprendizagem, especialmente no ensino de línguas estrangeiras, pois influencia diretamente o engajamento, a persistência e o interesse dos alunos. No contexto do ensino de inglês, pesquisas recentes (Pavnoski, 2023; Santos, 2022; Alekseenko, 2021) têm demonstrado que a utilização de jogos, em particular o jogo da memória, pode desempenhar um papel significativo na promoção da motivação e da aprendizagem ativa.

Santos (2022) investigou a aplicação do jogo da memória no ensino de inglês e constatou que as atividades lúdicas aumentaram o interesse dos alunos, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. De acordo com a autora, os jogos estimulam a curiosidade, a atenção e o envolvimento dos estudantes no processo de construção do conhecimento, reforçando a importância de metodologias ativas no contexto educacional (Santos, 2022, p. 18).

De maneira complementar, Alekseenko (2021) abordou a psicologia dos jogos aplicada à aprendizagem de inglês, destacando que jogos tornam o aprendizado mais atrativo e eficaz, facilitando a memorização de vocabulário e expressões. Embora seu estudo seja predominantemente teórico, ele evidencia o papel dos jogos na motivação

dos alunos, ao transformar atividades cognitivamente desafiadoras em experiências envolventes e lúdicas.

Além disso, Pavnoski (2023) analisou a aplicação prática de um jogo de memória para promover aprendizagem significativa, evidenciando que o uso de recursos lúdicos permite que os alunos ancorem novos conhecimentos em suas experiências prévias. O estudo demonstra que jogos não apenas favorecem a retenção de conteúdo, mas também aumentam o engajamento e a motivação ao tornar o aprendizado mais relevante e conectado às vivências dos estudantes.

Dessa forma, os três estudos convergem para a conclusão de que o uso de jogos, e em especial do jogo da memória, constitui uma estratégia pedagógica eficaz para potencializar a motivação e o interesse dos alunos no aprendizado do inglês, reforçando a necessidade de aulas mais dinâmicas e alinhadas aos interesses dos estudantes.

A análise dos dados apresentados nos gráficos 18 a 27 evidencia que o uso de jogos nas aulas de língua inglesa despertou maior motivação, engajamento e interesse entre os alunos participantes da pesquisa. As respostas demonstram que, ao incorporar atividades lúdicas — especialmente o jogo da memória —, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se mais prazeroso e significativo, favorecendo a participação ativa e a construção de novos conhecimentos.

Os resultados apontam que a ludicidade não apenas desperta o entusiasmo dos estudantes, mas também contribui para a ampliação do vocabulário e o aprimoramento da compreensão oral e escrita. Conforme Vygotsky (2007, p. 122), “é no brincar que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, e acima de seu comportamento diário”, o que reforça a importância do jogo como mediador do desenvolvimento cognitivo e social.

Tais achados dialogam com estudos empíricos recentes, como o de Santos (2022), que constatou o aumento da motivação e da retenção de vocabulário em turmas que utilizaram o jogo da memória no ensino da língua inglesa. De forma semelhante, Pavnoski (2023) evidenciou que o jogo da memória promove uma aprendizagem significativa ao associar imagens, palavras e contextos comunicativos,

favorecendo o envolvimento ativo dos alunos. Pereira (2021) também aponta que o uso de jogos de memória amplia a capacidade de concentração e contribui para o aprendizado por meio da repetição lúdica e contextualizada.

Além disso, Alekseenko (2021) destaca que os jogos têm papel relevante no desenvolvimento da motivação intrínseca, uma vez que criam ambientes de aprendizagem emocionalmente positivos, nos quais o erro é percebido como parte natural do processo. Essa perspectiva reforça a importância de recursos didáticos mais dinâmicas e interativas no ensino de línguas, especialmente nos anos iniciais da Educação Básica, em que o interesse e o prazer em aprender são determinantes para o sucesso escolar. No contexto desta pesquisa, o tema do cuidado com os animais aproximou o conteúdo da realidade dos alunos, promovendo maior identificação com as atividades e favorecendo o engajamento. Além disso, o fato de os estudantes participarem ativamente da criação de um jogo possibilitou valorizar seus conhecimentos prévios e sua criatividade, transformando-os em protagonistas do processo de aprendizagem. Esse momento de produção foi especialmente significativo, pois revela envolvimento, colaboração e sentido no uso da língua inglesa de forma contextualizada e significativa, mesmo que para essa realização de atividade eles tenham contado com apoio de frases prontas e dicas da professora-pesquisadora.

Dessa forma, conclui-se que o uso de jogos nas aulas de inglês não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também atua como um mediador essencial entre o conhecimento prévio e o novo conteúdo. A ludicidade configura-se como um recurso pedagógico relevante para o desenvolvimento de competências linguísticas, cognitivas e socioemocionais, favorecendo a construção de uma aprendizagem significativa e duradoura. Desse modo, os jogos revelam-se ferramentas pedagógicas potentes, capazes de transformar o ambiente escolar em um espaço de experimentação, criatividade e participação ativa no processo de aprendizagem da língua inglesa.

A realização desta pesquisa possibilitou uma análise aprofundada sobre o papel da ludicidade no ensino da língua inglesa e suas contribuições para o processo de aprendizagem dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I. Ao longo do estudo,

constatou-se que o uso de jogos pedagógicos, promoveu maior envolvimento, motivação e interesse nas aulas de inglês, tornando o aprendizado mais prazeroso, dinâmico e significativo.

Os resultados indicaram que os alunos passaram a participar com mais entusiasmo das atividades e demonstraram avanços perceptíveis na memorização de vocabulário e no reconhecimento de palavras e expressões em inglês. O ambiente lúdico criado pelas práticas pedagógicas contribuiu para reduzir a ansiedade e ampliar a autoconfiança dos estudantes, elementos fundamentais para a aprendizagem de uma língua estrangeira. Essa constatação dialoga com Vygotsky (2007), que defende o brincar como um mediador do desenvolvimento cognitivo e social, e com os estudos empíricos de Santos (2022), Pereira (2021) e Pavnoski (2023), que evidenciam o potencial do jogo da memória para favorecer o aprendizado por meio de experiências interativas e contextualizadas.

Contudo, nem todos os aspectos apresentaram resultados plenamente satisfatórios. Observou-se dificuldade em manter a concentração de todos os alunos durante o uso dos jogos, além da limitação de tempo para a aplicação das atividades de forma mais aprofundada. Também se percebeu a necessidade de um planejamento mais sistemático para integrar o conteúdo curricular às práticas lúdicas, de modo que o jogo não se torne apenas um momento recreativo, mas parte efetiva da construção do conhecimento. Tais desafios revelam a importância de uma mediação docente intencional, planejada e reflexiva.

Além disso, o trabalho destacou a relevância do papel do professor como mediador, responsável por criar um ambiente que favoreça a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral do aluno. Conforme aponta Alekseenko (2021), o uso de jogos no ensino de línguas contribui para o fortalecimento da motivação intrínseca, pois o erro é compreendido como parte natural do processo e não como fracasso, o que favorece a persistência e a autoconfiança dos aprendizes.

Dessa forma, esta pesquisa reforça a necessidade de práticas pedagógicas inovadoras, que considerem as dimensões cognitivas, afetivas e socioculturais do ensino da língua inglesa. O uso de jogos mostrou-se uma ferramenta eficaz para

aproximar o conteúdo da realidade dos alunos e potencializar sua participação ativa no processo de aprendizagem.

Em síntese, os resultados indicam que os objetivos da pesquisa foram parcialmente atingidos. O uso de jogos pedagógicos, especialmente o jogo da memória, mostrou-se eficaz como estratégia de mediação no ensino da língua inglesa, favorecendo motivação, engajamento e aprendizagem significativa na maioria dos alunos. Observou-se progresso na memorização de vocabulário e no reconhecimento de palavras e expressões em inglês, embora nem todos tenham se envolvido da mesma forma, refletindo diferenças individuais de estilo de aprendizagem e interesse.

As atividades lúdicas permitiram identificar dificuldades e percepções dos estudantes, fortalecer o papel do professor como mediador e propor práticas contextualizadas e dinâmicas. Para a análise, foram utilizados questionários, observações em sala de aula, anotações de campo e produções dos alunos, instrumentos que se mostraram suficientes para avaliar comportamento, participação e desempenho nas atividades. Ainda assim, a inclusão de entrevistas individuais e registros escritos poderia ampliar a triangulação dos dados e fornecer evidências mais consistentes.

Ressalta-se que os resultados se limitam aos participantes desta pesquisa e não podem ser generalizados. Estudos futuros podem explorar diferentes estratégias lúdicas, contextos variados e instrumentos de coleta mais diversificados, contribuindo para uma compreensão mais ampla sobre a eficácia dos jogos pedagógicos no ensino de inglês em contextos de vulnerabilidade social.

As observações realizadas em sala de aula configuraram-se como parte essencial da análise qualitativa deste estudo, de caráter descritivo-exploratório e fundamentado nos procedimentos da pesquisa-ação. Por meio da observação participante, foi possível acompanhar de perto o comportamento, o envolvimento e as interações dos alunos durante as atividades propostas, registrando evidências concretas do impacto do uso de jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Esse acompanhamento sistemático permitiu compreender não apenas os avanços cognitivos dos estudantes, mas também

aspectos afetivos e sociais, como o aumento da autoconfiança, da colaboração e do interesse em participar das aulas. As anotações de campo revelaram que o ambiente lúdico proporcionado pelas atividades despertou maior engajamento, favorecendo a expressão espontânea e a interação entre os pares, especialmente entre aqueles com diferentes níveis de domínio do vocabulário. Assim, a observação direta foi fundamental para confirmar que a ludicidade, quando aliada à mediação pedagógica reflexiva, contribui de maneira significativa para o desenvolvimento linguístico e socioemocional dos alunos, em consonância com os princípios da pesquisa-ação, que busca transformar a prática docente a partir da reflexão sobre a própria ação.

Em suma, as observações qualitativas reafirmam que o uso de jogos pedagógicos, quando planejado de forma intencional e contextualizada, é uma estratégia potente para promover aprendizagens significativas e transformar a prática docente no ensino da língua inglesa. Porém, nesse contexto, é fundamental ressaltar que o jogo, por si só, não é suficiente. A mediação consciente do professor, a valorização dos conhecimentos prévios dos alunos e a oportunidade de que criem e participem ativamente do processo são elementos indispensáveis que, em conjunto, potencializam e a tornam significativa e eficaz.

### 3.3 REFLEXÕES FINAIS

Nesta seção, faço uma reflexão como pesquisadora, levando em consideração a minha identidade, as atividades realizadas, as teorias discutidas, a pesquisa desenvolvida e analisada, bem como os benefícios, limitações e sugestões para melhorar não apenas o meu desenvolvimento como professora-pesquisadora, mas também o projeto do curso.

A condução desta investigação proporcionou uma análise detalhada sobre o papel da ludicidade no ensino da língua inglesa e suas contribuições para o processo de aprendizagem dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I. As atividades de aprendizagem planejadas e implementadas, especialmente o uso do jogo da memória, mostraram-se potentes ferramentas para transformar a realidade inicialmente

observada — marcada pela baixa motivação, insegurança e pouca participação dos estudantes nas aulas de inglês. O uso de jogos contribuiu significativamente para o aumento do engajamento, da autoconfiança e do interesse dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, interativo e prazeroso. Contudo, essa transformação exige constante reflexão sobre o papel do professor como mediador e sobre a necessidade de adaptar as atividades de modo a integrar o conteúdo curricular às práticas lúdicas, evitando que o jogo se restringisse a um momento recreativo. Assim, percebeu-se a importância de qualificações futuras no planejamento das aulas, especialmente no que se refere ao tempo de execução e à ampliação das estratégias de acompanhamento da aprendizagem.

Em relação aos instrumentos de pesquisa utilizados — questionários, observações de campo e registros em diário de bordo —, eles se mostraram adequados para coletar informações ricas sobre as percepções e comportamentos dos alunos. Esses instrumentos permitiram identificar com clareza as mudanças ocorridas durante o processo, confirmando que os objetivos da pesquisa foram alcançados. As respostas dos alunos e as observações do professor revelaram avanços tanto na memorização do vocabulário quanto na disposição para participar oralmente das atividades. Apesar disso, sugere-se que, em futuras investigações, sejam incorporadas entrevistas individuais e mais produções escritas dos alunos, a fim de ampliar a triangulação dos dados e fornecer evidências ainda mais consistentes sobre a eficácia das práticas lúdicas. Embora os estudantes tenham confeccionado um jogo da memória com as características dos animais — atividade que envolveu a escrita de palavras e expressões em inglês —, entende-se que a ampliação das práticas de escrita pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades linguísticas mais complexas, como a produção textual, a estruturação de frases e o uso contextual do vocabulário aprendido. Assim, integrar atividades lúdicas que também estimulam a escrita favorece uma aprendizagem mais completa e significativa do idioma.

Em síntese, a análise dos resultados demonstra que os objetivos propostos por esta pesquisa foram parcialmente atingidos. Constatou-se que o uso de jogos pedagógicos constitui uma estratégia de mediação eficaz no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental,

especialmente quando se trata de uma realidade marcada por vulnerabilidade social, como a da comunidade escolar pesquisada.

As práticas lúdicas desenvolvidas ao longo da intervenção — tais como jogos linguísticos (*Memory Game*, *Quiz Game*, *Simon Says* e *Guess the Word*), atividades manuais e criativas (confecção coletiva do jogo da memória com descrições autorais), dinâmicas de interação social (rodas de conversa, trabalhos colaborativos e compartilhamento público das produções), práticas expressivas (uso de entonação, gestos, mímicas e dramatizações) e atividades temáticas com enfoque ético e socioambiental (discussões sobre respeito e cuidado com os animais) — contribuíram significativamente para a criação de um ambiente pedagógico mais acolhedor, participativo e significativo. Essas práticas favoreceram o desenvolvimento de habilidades comunicativas, socioemocionais e cognitivas, ampliando o engajamento dos estudantes, sua participação ativa e o sentimento de pertencimento ao processo educativo.

Observou-se, ainda, notável mudança na postura dos alunos diante da aprendizagem da língua inglesa, uma vez que os jogos forneceram um ambiente de segurança emocional, diminuíram a ansiedade diante do erro, estimularam a autoconfiança e promoveram a aprendizagem pela experimentação. Dessa forma, o brincar extrapolou a função de entretenimento e assumiu valor pedagógico estruturado, atuando como ferramenta mediadora da aprendizagem significativa, nos termos de Ausubel (1980).

A relevância da proposta se evidencia também no alinhamento com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que orienta práticas pedagógicas voltadas ao protagonismo discente, ao desenvolvimento integral e à valorização dos saberes socioculturais dos estudantes. Nesse sentido, a abordagem adotada consolidou-se como prática pedagógica inclusiva, democratizadora e dialógica, contribuindo para uma educação de línguas que passa a integrar aspectos culturais, sociais e emocionais.

No que se refere à pesquisadora, a realização desta investigação proporcionou um movimento de ressignificação da própria prática docente, ampliando a

compreensão sobre o potencial didático do lúdico e consolidando uma perspectiva pautada na mediação, na escuta sensível, na valorização dos saberes prévios e na construção coletiva do conhecimento. Para os alunos, registraram-se ganhos expressivos relacionados não apenas à aprendizagem linguística, mas também ao desenvolvimento de autonomia, cooperação, empatia, criatividade e autoestima. Para a instituição escolar, a pesquisa ofereceu subsídios para uma reflexão crítica acerca de práticas pedagógicas mais adequadas, sustentáveis e alinhadas ao contexto sociocultural dos estudantes. Por fim, no âmbito acadêmico, o estudo contribuiu como referência prática de pesquisa-ação aplicada à escola pública brasileira, demonstrando o potencial dos jogos pedagógicos como ferramentas de inclusão, engajamento e transformação social no ensino de línguas adicionais.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, algumas limitações se fizeram presentes. O tempo disponível para a aplicação das atividades foi reduzido, o que dificultou a observação de resultados de longo prazo. Além disso, o número de alunos envolvidos e a diversidade de seus perfis limitaram a possibilidade de generalização dos resultados. Também se observou a necessidade de mais momentos de formação e troca entre professores da área, a fim de potencializar o uso de jogos de forma articulada ao currículo.

Para investigações futuras, recomenda-se ampliar o estudo para mais turmas de 5º anos e outras séries do Ensino Fundamental e incluir diferentes tipos de jogos e tecnologias educacionais, como jogos digitais e aplicativos interativos, que possam potencializar ainda mais o aprendizado de língua inglesa. Seria igualmente relevante explorar o impacto dessas práticas sobre a oralidade e a escrita dos alunos, bem como sobre o desenvolvimento de competências interculturais.

Conclui-se que os objetivos desta pesquisa foram parcialmente alcançados, evidenciando que o uso de jogos pedagógicos constitui uma estratégia eficaz de mediação no ensino da língua inglesa, promovendo engajamento, motivação e aprendizagem significativa entre os estudantes. As práticas lúdicas implementadas contribuíram para transformar o ambiente escolar em um espaço de construção coletiva, criatividade e pertencimento, reafirmando o potencial do lúdico como recurso inclusivo e formativo, especialmente em contextos de vulnerabilidade social. Nesse

sentido, destaca-se a necessidade de continuidade e ampliação de metodologias participativas, criativas e contextualizadas, garantindo o direito de aprender com sentido, prazer, identidade e dignidade.

Além disso, evidencia-se que o ensino da Língua Inglesa torna-se mais significativo quando o professor assume uma postura mediadora consciente, reconhecendo e valorizando os saberes prévios dos alunos e criando condições para que estes participem de maneira ativa e protagonista do processo de aprendizagem. Ao favorecer espaços de escuta, interação e construção coletiva do conhecimento, o docente contribui para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes, capazes de promover não apenas o aprendizado do conteúdo, mas também o engajamento, a autonomia e a confiança dos estudantes, fortalecendo a aprendizagem de modo integrado e permanente.

## REFERÊNCIAS

- ALEKSEENKO, E. **Psicologia dos jogos e sua importância na aprendizagem do inglês**. São Paulo: EducArte, 2021.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papirus, 1995.
- AUSUBEL, David Paul. **Educational psychology: a cognitive view**. 2. ed. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1980.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 18.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- IBARRA SANTACRUZ, Diana; HIDALGO DÁVILA, Helda Alicia; PAREDES CASTILLO, Erika Silvana. **Jogos para treinamento da memória de trabalho na aprendizagem de línguas estrangeiras**. *MEXTESOL Journal*, v. 44, n. 4, 2020. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1311157.pdf>. Acesso em: 15 out. 2025.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação infantil**. 10. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.
- NÓVOA, António. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.
- PAVNOSKI, L. **Um jogo de memória promovendo a aprendizagem significativa**. Curitiba: Editora Appris, 2023.

PEREIRA, Mônica de Sá Gomes. **O jogo de memória no ensino-aprendizagem da língua inglesa: uma proposta lúdica para o ensino fundamental**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras - Inglês) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2021.

PEREIRA, Mônica de Sá Gomes. **Jogos de memória e o ensino de língua inglesa na Educação Básica**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2021.

PIAGET, Jean. **A educação e a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: LTC, 1997.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

SANTOS, J. B. F. **Aplicando o jogo da memória no ensino da língua inglesa**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras - Inglês) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. **Currículo da Cidade: Língua Inglesa**. São Paulo: SME, 2019. Disponível em: <https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/08/CC-Lingua-Inglesa.pdf> Acesso em 18 ago, 2025.

SEDUC-SP; EFAPE. **Inova Educação – Anos Iniciais 1ª Edição/2022: Regulamento**. 2022. Disponível em: [https://efape.educacao.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/Regulamento Inova 1Ed 2022 AnosIniciais v5.pdf](https://efape.educacao.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/Regulamento%20Inova%201Ed%202022%20AnosIniciais%20v5.pdf). Acesso em: 27/11/2025

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/Zx9H96h48wrzY7DsrggHTQq/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28 out. 2025.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.