



PROPOSTA DE ANALISAR METODOLOGIAS DE ENSINO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: AS METODOLOGIAS DE ENSINO DO INGLÊS E A EDUCAÇÃO IMAGINATIVA, DIFERENTES FORMAS DE ATUAR PARA A APRENDIZAGEM

Letícia Silva de Abreu¹

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar as Metodologias de Ensino da Língua Inglesa da língua inglesa, nas aulas de inglês da Escola de Polícia Militar de Caldas Novas, descrever e comparar metodologias, técnicas e abordagens de ensino na aprendizagem da língua inglesa e contribuir para o aprimoramento das aulas de inglês apresentando a proposta de ensino da Pedagogia Imaginativa, contribuindo para a aprendizagem. A pesquisa com enfoque qualitativo baseada na coleta de dados, observações e entrevistas na Escola da Polícia Militar de Caldas Novas Goiás, que atende alunos do Ensino Fundamental e Médio, com análise dos dados tentará verificar se a metodologia utilizada transforma o ambiente escolar em um contexto motivador e atrativo, levando à aprendizagem.

Palavras-chave: metodologia lúdica; pedagogia imaginativa; ensino-aprendizagem; metodologia da língua inglesa.

ABSTRACT

The present work aims to analyze the English Language Teaching Methodologies of the English language, in the English classes at Caldas Novas Military Police College, describe and compare teaching methodologies, techniques and approaches in English language learning and contribute to improving English classes by presenting the proposal of teaching of Imaginative Pedagogy, contributing to learning. The research with a qualitative focus based on data collection, observations and interviews at the Military Police College of Caldas Novas Goiás, which serves Elementary and High School students, with data analysis will try to verify whether the methodology used transforms the school environment into a motivation and attractive context, leading to learning.

Keywords: ludic methodology; imaginative pedagogy; teaching-learning; English language methodology.

¹ Possui Graduação em Letras Modernas - Licenciatura Plena - Habilitação em Português/Inglês pela Universidade de Rio Verde - GO - Pós graduação Latu Sensu - Metodologia do Ensino da Língua Inglesa Instituto Prominas - Belo Horizonte - MG e Educação Especial e Inclusiva com ênfase em Deficiência Intelectual e Múltipla - MG. Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Internacional SEK Chile em Santiago-Chile. Professora de Língua Inglesa no Município de Caldas Novas – GO. leticia.abreu@seduc.go.gov.br



INTRODUÇÃO

O estudo visa analisar as metodologias de ensino das aulas de inglês no Colégio da Polícia Militar de Caldas Novas, descrevendo e comparando técnicas e abordagens de ensino da língua inglesa e contribuindo para melhorar a aprendizagem nas aulas e apresentando a proposta da Pedagogia Imaginativa.

O ensino público é marcado pela desigualdade social, econômica e cultural. As metodologias descontextualizadas, a desvalorização profissional, a falta de formação dos educadores, tecnologias obsoletas, a falta de investimentos e políticas públicas mal dirigidas, propiciam um ensino público com pouco fomento. Por vários anos, e até mesmo, nos dias de hoje, o ensino da língua inglesa é baseado em práticas sem significância social.

Diante dos problemas e incertezas é necessário que o professor esteja consciente da necessidade em incluir na sua rotina diária momentos de reflexões e questionamentos sobre suas ações, sendo um profissional que envolve, expressa, constrói, diversificando suas metodologias, levando o aluno ao mundo da descoberta, motivação do querer entender, e buscar conhecimento. Diante disso, a metodologia utilizada pelo professor influencia muito na aprendizagem dos alunos.

O ensino do inglês já passou por diversas metodologias, como o método tradicional, situação de aprendizagem em que os alunos traduziam palavras por palavras de um texto, memorizavam regras gramaticais, incentivo a tradução literal e o professor seria o único com o detentor do saber.

O primeiro método para o ensino de línguas é o Método Gramática-Tradução, surgiu no século XIX, e o principal objetivo era: formar leitores, capacitar estudantes a ler e a escrever. Essa metodologia tem mais tempo de uso na história do ensino de línguas, e é o mais criticado por não levar em consideração as habilidades comunicativas dos alunos. Conhecido como método tradicional, foi a maneira encontrada para trabalhar línguas clássicas como o grego e o latim, o enfoque gira em torno da tradução, leitura e versão de textos literários (Barros, 2016). De acordo com Couto (2018), as principais características do método são: aulas ministradas na língua materna, ensinando a estrutura formal da língua e as regras são aplicadas através de exercícios de gramática e



tradução, com ênfase na escrita, estuda o significado literal da frase, ignora-se a comunicação, descreve a gramática detalhadamente e memoriza o léxico, o vocabulário é ensinado através de lista de palavras isoladas, aula expositiva de gramática para o ensino de regras sintática, textos literários e dicionários que são frequentemente utilizados para exercícios repetitivos de tradução e/ou substituição.

No final do século XIX, início do século XX, alguns linguistas e especialistas no ensino das línguas sentiram a necessidade de melhorar o ensino das línguas modernas. Este grupo de investigadores, nomeados por alguns autores como os reformistas, acreditavam que o método tradicional não era adequado para uma boa aprendizagem de línguas, então era necessária uma mudança nos processos de ensino.

De acordo com Fradão (2020) a repercussão destas ações verificou-se a origem ao Método Direto, que embora jamais tenha sido plenamente concretizado na maioria dos sistemas de ensino europeu, marcou uma nova fase do ensino das línguas, no qual caracterizou-se essencialmente pela defesa da utilização da língua, este apresenta uma finalidade comunicativa, e por privilegiar o uso da língua alvo em sala de aula.

Segundo Couto (2018) relata que neste método é trabalhado a leitura, as habilidades orais de fala e a aquisição de vocabulário por meio de objetos e imagens para explicar os significados das palavras, sem fazer uso da tradução.

Entre a década de 1950 e 1960, com o desenvolvimento dos meios tecnológicos e com as inovações no campo da psicologia, surgem os Métodos Audiolingual e Audiovisual. Conjugando os estudos de comportamento humano behaviorista e a perspectiva estruturalista da linguística, os seguidores destes métodos defendiam que a aprendizagem de uma língua deveria basear-se na modificação de comportamentos através do fornecimento de estímulos (Fradão, 2020).

Da mesma forma que o método direto, o método áudio-lingual privilegia a oralidade, seguindo as teorias estruturalistas de condicionamento operante, ou seja, os alunos aprendem o idioma a partir de estímulo constante, na medida em que, antes do trabalho com a parte escrita, o aluno deve ouvir e repetir as frases alvo o maior número de vezes possível, utilizando-se de técnicas variadas, para



que o aluno possa ser capaz de repetir as frases com uma pronúncia mais próxima possível de um nativo (Freeman, 2011).

Os métodos eram vistos como filosofia de ensino e abordagem depois da definição dos objetivos da Abordagem Comunicativa, os linguistas começaram a criar diversos programas de ensino com filosofias e técnicas diferenciadas. O objetivo central dessa abordagem é viabilizar o desenvolvimento das quatro habilidades (ouvir, ler, falar e escrever), e levar o aluno a interagir e adquirir a competência comunicativa na língua-alvo.

Esta envolve diferentes aspectos do conhecimento (sociolinguístico como: saber adequar o uso da língua à audiência aos interlocutores) e às diferentes situações e intenções comunicativas; compreender e produzir diferentes tipos de textos (por exemplo, narrativas, reportagens, entrevistas, conversação, e-mails, etc.); e, a despeito das limitações no conhecimento linguístico, saber manter a comunicação através de estratégias de comunicação (Schneider, 2010).

A Pedagogia Imaginativa visa contribuir de maneira estimulante para a aprendizagem mais significativa, desenvolvendo a capacidade de sonhar, criar e transformar. A imaginação encontra-se como que no ponto crucial onde a percepção, a memória, a geração de ideias, a emoção, a metáfora e outros aspectos da vida se cruzam e interagem. A aprendizagem imaginativa envolve inevitavelmente toda a educação. Ser imaginativo é dar flexibilidade, energia e vivacidade à razão. (Egan, 2007, pp.13-34).

Giglio (2018) afirma que na obra de Vygotsky a criatividade está associada ao valor, significação no contexto social, produções culturalmente significativas para o desenvolvimento da humanidade, considerando a criatividade como produção de algo socialmente significativo. Diante disso, partindo do raciocínio de Vygotsky o processo de criação ocorre quando o sujeito imagina, combina e modifica a realidade.



CAPÍTULO 1

1.1. Metodologia Lúdica

A metodologia lúdica inclui uma coleção de aspectos-chave do processo de aprendizagem, desde os princípios didáticos até modelos recriados pelo professor jogos e atividades esportivos até exercícios envolventes. Nesse contexto, por meio desse método de ensino, os alunos podem aprender por meio da interação cooperativa, denominada diversão.

Almeida (2003) afirma que desde a Antiguidade até hoje, os jogos têm trazido grandes mudanças no processo de ensino e aprendizagem, facilitando assim a aquisição de conhecimentos, incorporando o aluno ao ambiente escolar, tornando-o mais acolhedor, incentivando a fuga de um ambiente tradicional e desgastante para aulas mais prazerosas e divertidas e, portanto, mais proveitosas e produtivas.

Dessa forma, a atividade lúdica pode afetar a praticidade do aluno em fazer parte do seu processo de aprendizagem e torná-lo protagonista. Pois com a estimulação, eles podem se interessar por determinados conteúdos, enriquecer sua participação durante as aulas para conseguir uma melhor assimilação e compreensão do que é transmitido.

Deste modo, com a implementação de atividades lúdicas na escola Santos (2010) pondera que a aplicação de atividades lúdicas na escola é um recurso muito rico para relações de valorização, onde atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores, a cultura do desenvolvimento e, claro, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo assim a sociabilidade e a criatividade.

Para tentar entender de forma concreta como a ludicidade pode influir no método de aprendizado e conhecimento, é preciso entender em que configuração reside o seu significado. Para Almeida (2009) “o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo” (p. 01).



Deste modo, o jogo direciona um percurso ao longo do qual a aprendizagem pode ser erigida e influencia no alargamento para aprimorar o conhecimento dos discentes. Segundo Kishimoto (1996) “uso de jogos promove a exploração e a construção do conhecimento porque há uma motivação geral para jogar” (p. 37).

Conseqüentemente, enquadrar o processo de aprendizagem é completo e significativo. Basicamente para o desenvolvimento e para o melhor ensino. Castro (2011, p. 29) conclui que os aspectos podem ajudar a moldar o conhecimento dos alunos observa que “os jogos são uma alternativa válida e interessante para melhorar a relação professor-aluno-conhecimento proporcionando ao indivíduo um ambiente de aprendizado agradável e fácil.

Segundo Kishimoto (2003, p.13) pontua que o jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas. O jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Friedmann (2012 p. 44) argumenta que “formar cidadãos sensíveis, criativos, inventivos e exploradores, capazes de distinguir o que está comprovado do que não está, deve ser o objetivo principal da educação”. Assim, falando da sua finalidade, logo se começou a pensar na constituição de cidadãos. No que diz respeito ao conteúdo escolar, o sujeito deve ser capaz de criar e saber distinguir, para que através dele possa realmente haver aprendizagem, uma vez que os processos de educação e aprendizagem são fortemente pertinentes.

Não obstante, deve-se considerar que educação não significa apenas ensino sistemático, incluso ao ambiente educacional. Cada indivíduo traz consigo uma gama de conhecimentos e experiências particulares, experiências que cada educador deve levar em conta antes de expor qualquer conteúdo na sala de aula.

Assim, a ludicidade baseada em jogos atende à trajetória metodológica do professor diversificando os métodos de ensino, o qual permitem que os alunos sejam motivados, e desenvolva o processo de construção do conhecimento. Que tenha contribuições importantes e juntos promovam a participação como o principal meio de aprendizagem.



METODOLOGÍA

Essa investigação se caracteriza por uma metodologia qualitativa pragmática, ou seja, a partir de diretrizes de observação com eixos temáticos e um sistema de códigos que permitem ordenar, classificar e apresentar as informações por meio de figuras das observações de aulas presenciais e não-presenciais, cujo objetivo é investigar o estilo de metodologia no ensino da língua inglesa, as diferenças na forma de ensinar, quantidade de participantes e se os alunos conseguem aprender.

Optou-se por utilizar a técnica de observação no sentido de obter provas sobre o ensino presencial e à distância na escola investigada, pois é sabido que, os processos observacionais permitem um contato mais direto com a realidade educacional.

Para Lakatos (2003) observa que “do ponto de vista científico, a observação oferece uma série de vantagens e limitações, como as outras técnicas de pesquisa, havendo por isso, necessidade de se aplicar mais de uma técnica ao mesmo tempo” (p. 65).

A observação foi utilizada com requisitos pré-estabelecidos para responder aos propósitos, ou seja, seguindo critérios sociais, estruturais e comunicativos, dessa forma essa técnica foi considerada extremamente relevante para obtenção de dados nessa pesquisa, pois acredita-se que para descrever as situações que das práticas pedagógicas, essa técnica torna-se indispensável.

A presente tese descreveu as metodologias de ensino da língua inglesa e analisou as aulas de inglês do Colégio da Polícia Militar de Caldas Novas. Na análise comparativa das metodologias de ensino da língua inglesa e das estratégias utilizadas no Colégio da Polícia Militar de Caldas Novas, verificou-se que predomina as metodologias de: leitura, lúdica e tradicional com aspectos inovadores, dando ênfase na leitura, análise de textos de diferentes gêneros: informativo, poemas, diálogos, canções e outros.

Nas primeiras observações de aulas a professora utilizou a metodologia tradicional, com o ensino de regras gramaticais e traduções. Metodologia para ensinar a gramática e tradução de palavras e textos, além da memorização de regras gramaticais e do vocabulário. A aula foi expositiva, o professor é a figura central e transmissor do conhecimento.



Quando o aluno só recebe o conhecimento, fica mais difícil desenvolver a capacidade de ser mais criativo e resolver questões, mas não deve ser abandonado e nem utilizado em todas as aulas, pois o aluno perde o interesse e gera a falta de protagonismo, o ideal é quando o aluno coloca a mão na massa, e vai em busca do conhecimento, da resolução de algo para desenvolver as suas habilidades.

Capítulo 2

2.1. Ludicidade e a Educação imaginativa

Tancrede (2014) defende a tese de que a ludicidade é uma característica central da vida cultural humana, portanto somos o modelo de entreter-se. O autor afirma que conceitos como *faber* e *sapiens*, *sapiens* estão superados porque não conseguem abranger de forma fidedigna o tão complexo que é o ser humano, que não pode ser definido apenas por sua ocupação profissional ou por suas atividades mentais de pensamento.

De maneira escassa para a complexidade humana, deve ser deixado de lado e adotar um novo conceito que possa lançar luz sobre a complexidade. De outra forma, o jogo existia antes de qualquer sinal de civilização e é parte integrante de quem somos. Desta forma o jogo é entendido como fundamento da cultura e sua permanência.

Tancrede (2014), querendo refletir sobre isso, afirma que brincar significa estar em um momento imaginário, em um espaço ficcional predeterminado, com códigos e regras sociais, no qual permanecemos fora do comum.

Temos a partir da combinação de ideias e a criatividade como base do jogo e a sua recreação, e toda ação de algo novo criado. O imaginário ou fantasia denota a atividade de combinar e criar novos comportamentos, objetos, elementos, bem como reproduzir formas de algo que já existe.

Desta forma, a imaginação é a base para todas as atividades criativas. Quer se trate de arte, ciência, tecnologia, são todas as atividades sociais e culturais nas quais as pessoas estão envolvidas incluindo o brincar (Vygotsky, 2012). A brincadeira infantil é resultado de novas produções, atividades criativas e lúdicas diante das demandas emocionais das crianças recriando em detalhes o que as crianças viram, escutaram e sentiram. Chega ao jogo como uma



adaptação de todos os sentimentos vivenciados, produto da ludicidade. (Rocha, 2015).

A brincadeira é um ótimo exemplo de como nos ajudar a quebrar a sabedoria convencional. A imaginação está além de ir apenas para os contos de fadas ou apenas para a educação das crianças. Ao brincar, a criança não cria e imagina, mas elabora a partir de elementos da realidade e de sua experiência anterior, quanto mais variada a experiência maior o potencial imaginativo.

Mesmo os contos de fadas e estórias mais complicados são uma nova mistura de elementos da realidade processado pela imaginação bem como invenções humanas, e imaginar algo que nunca foi cabido antes é importante para o desenvolvimento do aluno. Conseqüentemente, a imaginação também é uma condição necessária para todos os empreendimentos intelectuais (Vygotsky, 2012).

A conexão entre jogos e imaginação é inegável. É no universo do jogo que outras narrativas são criadas pela (nova) construção de regras sociais. Tancrede (2014), querendo refletir sobre isso, afirma que “brincar significa estar em um momento imaginário, em um espaço ficcional, pré-estabelecido com códigos e regras sociais, onde nos mantemos fora do pensamento comum, mesmo que ainda estejamos inseridos” (p. 05).

A vibração criada no jogo atrai o participante para as regras estabelecidas e compartilhadas para aquele momento específico do jogo, e elas acabam perdendo seu efeito após esse período de tempo.

Através da educação é possível reconhecer a possibilidade do brincar. Colocar a maior parte dos recursos para a educação em qualquer nível educacional, desta forma incorporar o uso de jogos como parte do processo educacional e do desenvolvimento global da criança, é aprimorar o intelecto e cognitivo dos estudantes.

No entanto, a imaginação está desaparecendo do currículo da educação, tanto no ensino fundamental e ensino médio. Deste modo tornando a definição de imaginação relevante apenas para crianças e brincadeiras. A imaginação ainda é considerada não séria e, portanto, não caber no ensino de crianças maiores, adolescentes e adultos, embora essa visão seja bem difundida, vários autores a confrontam, ambos mostrando que o brincar/brincadeira pode implicar



em profunda seriedade, e também para demonstrar que as outras fases da vida devem ser pautadas apenas na seriedade.

No ensino médio a criatividade serve como uma das aptidões a serem desenvolvidas II - O Processo Criativo: Envolve o uso e o conhecimento científico aprofundado para criar e edificar experimentos, modelos, protótipos para criar um processo ou produto que atenda às especificações. Para a solução de problemas identificados na sociedade (Resolução CNE / CEB nº 3/2018, art. 12 § 2º).

Evidencia a criatividade porque é um processo cognitivo próximo da imaginação, como disse Vygotsky, você tem que imaginar um novo enredo, ir para aquele lugar em outro tempo e erigir a partir daí. No entanto, isso não significa que criatividade e imaginação sejam a mesma coisa, mas sim que houve uma escolha no currículo de favorecer uma em detrimento da outra.

A imaginação narrativa de Nussbaun (2014) é uma possibilidade. Entendida como uma capacitância necessária para compreender o outro, a imaginação narrativa é o ato de se colocar no lugar do outro para entendê-lo, não apenas de ler ou observar o outro, mas de imaginar nesse papel.

Essa ideia nos lembra uma das quatro atividades imaginativas propostas por Vygotsky. No caso de Nussbaun (2014), essa ideia combina os ideais de justiça social e democracia nos quais as escolas devem se basear. Oferece aos alunos a oportunidade de aprender empatia e uma consciência mais abrangente.

Inserir-se no lugar de outros sujeitos é uma atividade importante para o ensino de uma forma geral, portanto, aprender a imaginar histórias deve ser explorado. Andrade (2007) apresenta o uso da comédia como estratégia imaginativa no ensino. Isso mostra que o conhecimento histórico é muito receptivo aos recursos do jogo, e não é apenas uma ferramenta motivacional, contudo também intervém e transmite significados, conceitos e conteúdos enriquecedores.

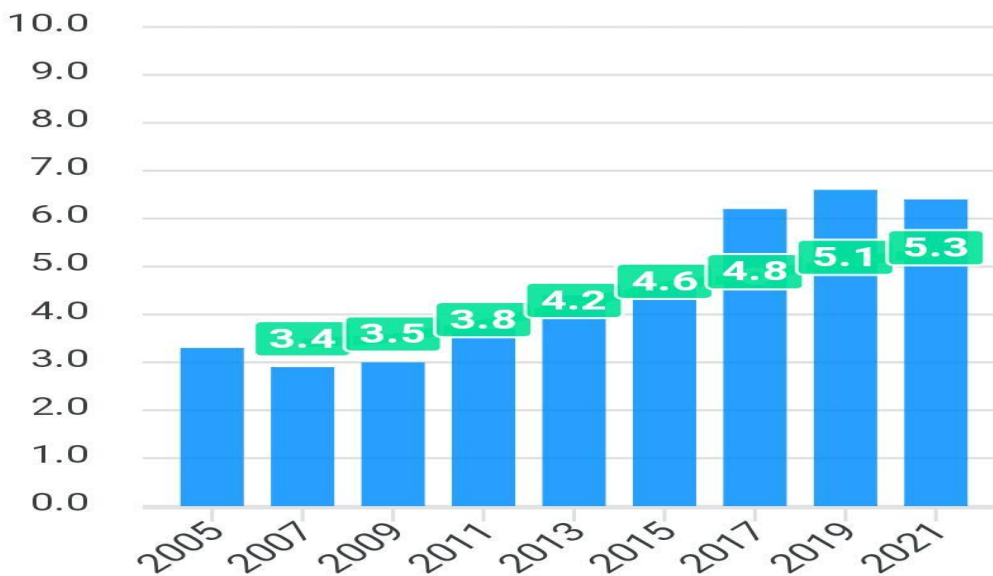
RESULTADOS

Este estudo enfatiza a pesquisa qualitativa pragmática tendo como resultados obtidos através do Ideb (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica), criado em 2007, pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), formulado para mensurar a qualidade do aprendizado nacional e estabelecer metas de melhoria do ensino. O gráfico abaixo mostra a



evolução do aprendizado dos alunos ao longo dos anos. Em relação ao aspecto de como o aluno aprende melhor o conteúdo. O Ideb mostra a evolução de 2005 a 2021.

Fig. 1: Evolução do Ideb



FONTE: Ideb-Inep

Como se observa, existe uma elevação dos dados desde o ano de 2005 e o ano 2021. Visualiza-se que a numeração com a cor verde é o índice projetado, e a barra em azul mostra o índice atingido pelo Colégio Estadual da Polícia Militar de Goiás de Caldas Novas Nivo das Neves. Percebe-se que no ano de 2021 o índice projetado foi de 5,3, e o Colégio alcançou a nota 6,4.

A sistematização com as metodologias do ensino de inglês e a educação imaginativa observou-se que o aprendizado se tornou mais agradável, e chama a atenção do estudante. Aprendendo melhor com o auxílio de aulas lúdicas, e com o auxílio de jogos aprendem melhor o conteúdo lecionado pelo professor(a), permitindo assim, destacar que com a influência de práticas e jogos, os mesmos, conseguem assimilar e entender melhor o conteúdo proposto.

Quando o docente costuma realizar aulas diferenciadas as aulas ficam mais atrativas, porém quando o professor não é inovador em suas aulas, demonstra-se uma aula desarmoniosa. Às vezes por falhas metodológicas o professor ainda segue ligeiramente o modelo convencional em suas aulas.



Assim, com a ludicidade tem-se alcançado de forma efetiva no que concerne o interesse dos alunos nas aulas e o empenho pelo ensino e aprendizagem, os jogos contribuem de forma exitosa na participação e interesse pela exposição dos novos conteúdos.

Deste modo Rizzi e Haydt (2007, pp. 13-14) afirmam que o jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco [...]. Mas além desse valor educacional, que lhe é inerente o jogo tem sido utilizado como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo ensino-aprendizagem: o jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. A atividade de jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

Esses dados justificam que com a ajuda dos jogos os alunos ficam mais conscientes de participar das aulas porque são mais divertidas, então se interessam por determinado conteúdo e através disso conseguem aprender melhor com uma experiência marcante. O interesse e a participação dos alunos foram notáveis, eles conseguem trabalhar de forma cooperativa com a turma.

Segundo Teixeira (2010, p. 71), a aprendizagem lúdica é possível, com o objetivo de estimular a aprendizagem graças à iniciativa do aluno e à motivação gerada pelo trabalho em grupo. Nesta medida, o envolvimento do docente no jogo visa ajudá-los e a compreender como podem participar na aprendizagem e na convivência de um modo geral.

Acredita-se que o modo inovador de iniciar o desenvolvimento das aulas, ainda que simples novidades, irá gerar muito interesse e curiosidade para os alunos assistirem. Porque para eles este é um dos primeiros aspectos para se familiarizar com o que está sendo transmitido, mesmo em um nível mais complexo, todavia ele foi capaz de mostrar determinação no aprendizado.

DISCURSÃO

Quanto à sapiência do conteúdo discorrido é notável declarar pelos avanços através das notas do Ideb, que os alunos conseguiram absorver com mais êxito o conteúdo com o auxílio da metodologia aplicada. Assim, percebemos que



a metodologia lúdica e imaginativa auxilia de uma forma bastante integral no aprendizado do discente.

Sob esse ponto de vista, pode-se apontar que a presença da ludicidade no ensino foi de grande relevância no método de ensino e aprendizagem dos alunos, visto que tendo uma novidade inserida em aula, os alunos demonstraram aspectos de contribuição de interesse, conseguiram ter interação, cooperação e ainda podem se divertir com conteúdos teoricamente abstratos, além de influir sua participação ativa, permitindo assim maior visibilidade do conteúdo. Dessa forma, você pode identificar e determinar onde e como a maneira como o jogo afeta o processo de aprendizagem.

A ludicidade têm permitido encontrar novas soluções para as percepções e dificuldades comuns à aprendizagem tradicionalista (Contreras et al., 2020, p. 80). Parte das soluções tem sido ministrada à distância, e posteriormente, por videoconferência e, neste aspecto, a aprendizagem através do lúdico tem tido o maior impacto. Esta mudança de paradigma educativo, como refere Largo-Tarbada et al., (2022), vai abordar “competências para a implementação de diferentes estratégias pedagógicas” (p. 282), e que com essas novas metodologias sendo inseridas no ensino isso significa um aumento da exposição a estímulos visuais para um melhor e íntegro aprendizado do discente.

Deve-se notar que este estudo demonstra que a metodologia da ludicidade influi de uma forma ampla nesse processo, pois comprova que por meio dela, o aluno aumenta significativamente suas chances de compreender uma disciplina que antes tinha um certo empecilho para a sua compreensão, mas destaca-se que pesquisas futuras sobre o tema são importantes para elevar-se a concretude desse tipo de metodologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das diversas metodologias aplicadas durante as aulas de língua inglesa, constatou-se que não há uma metodologia melhor que a outra, o importante é que o aluno esteja evoluindo na aprendizagem, pois cada educando aprende de uma forma. Em uma mesma aula há diferentes tipos de aprendizagens, alguns alunos são introvertidos, outros extrovertidos e agitados. Portanto,



não há certo ou errado, melhor ou pior. É tudo uma questão de respeitar as diferenças e utilizar metodologias que mais se enquadre a realidade.

Quanto mais metodologias diversificadas o professor utilizar, não priorizando um ou outro, mas conciliando todos, mais atingirá os seus objetivos pois dará oportunidades para todos alcançarem a aprendizagem (Richards & Rodgers, 2001).

Diante dos estudos e investigação a respeito das metodologias de ensino nas aulas de língua inglesa houve a proposta de uma nova metodologia que é a Pedagogia Imaginativa, pois a imaginação é a base de toda a atividade criativa, e pode manifestar-se em qualquer aspecto da vida, possibilitando criações artísticas, científicas e técnicas. No qual o professor poderá despertar nos alunos a capacidade de imaginar situações e problemas para eles criarem alternativas diferentes e com novas visões e perspectivas.

Por isso, a contribuição das metodologias da ludicidade no campo do ensino é de grande importância, pois partindo da recriação de ideias como fundamento do aprendizado do aluno torna-se um aspecto em que ele pode ser o personagem principal do seu privativo conhecimento. Porque identificar esse estilo não valoriza apenas o aluno em questão, também valoriza o professor, e ambos estão trabalhando juntos para melhorar o ensino. Deste modo, mostra uma integração que garante uma interação mais intrínseca e, em última análise, um melhor aprendizado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos, 2009.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª edição. Edições Loyola. São Paulo. Brasil, 2003.

BARROS, W. F. P. **Tradução e Ensino de Língua Inglesa: uma abordagem funcionalista**. Monografia do Curso de Letras do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande. Cajazeiras-PB, 2016.

BRASIL. **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira** (Inep). **Resumo Técnico: Censo Escolar da Educação Básica, 2021**. <https://qedu.org.br/escola/52071863-colegio-estadual-da-policia-militar-de-goias-de-caldas-novas-nivo-das-neves/ideb>



BRASIL. **Conselho Nacional de Educação**; Câmara de Educação Básica. Parecer nº 3, de 8 de novembro de 2018. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, observadas as alterações introduzidas na LDB pela Lei nº 13.415/2017. Diário Oficial da União, Brasília, 21 de novembro de 2018, Seção 1, p. 49.

CASTRO, B. J., COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias**, vol. 6, núm. 2, julio-diciembre, pp. 25-37, 2011.

CONTRERAS, S., INFANTE, L., SALAZAR, O., & MAYORGA, M. Enseñanza Remota de la Química en Educación Secundaria-Universitaria. **Educación Química**, 31(5), 73-87, 2020. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2021.5.77099>

COUTO, T.C.P., SILVA, F. C., & SILVA, F. M. N. R. Métodos e Técnicas nas Aulas de Inglês. **Web Revista Sociodiaeto**, pp. 125-151, 2018. Disponível em: <https://sociodiaeto.com.br/index.php/sociodiaeto/article/view/96>.

EGAN, K. **Por que a Imaginação é Importante na Educação** Infância: Imaginação e Educação. (p.15- 35). Campinas: Papirus, 2007.

FRADÃO, S. J. R. **Inovar o Ensino de Inglês com Tecnologias Digitais**: desafios emergentes das concepções e práticas relatadas por professores. Dissertação (Tese de doutorado). Lisboa. Universidade de Lisboa, 2020.

FRIEDMAN, A. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão / 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

FRREMAN, D. L. ANDERSON. M. **Techniques & Principles in Language Teaching**. Oxford. University Press, Third Edition, New York, 2011.

KISHIMOTO, T. F. A. **Brinquedos e Brincadeiras de Creches**. Ministério da Educação, Brasília. Ministério da Educação, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LAKATOS, E. M., & MARCONI, M. D. A. **Fundamentos da Metodologia Científica**. In Fundamentos da Metodologia Científica. Altas, 2003.

LARGO-TABORDA, W., ZULUAGA-GIRALDO, J., LÓPEZ-RAMÍREZ, M., & GRAJALES-OSPINA, Y. Enseñanza de la química mediada por TIC: un cambio de paradigma en una educación en emergencia. **Revista Interamericana de**



Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP, 15(2), 261-288, 2022.
<https://doi.org/10.15332/25005421.6527>

NUSSBAUM, M. C. **Educação e Justiça Social**. Portugal: Editora Pedago, 2014.

RICHARDS, J. C., & RODGERS, T. S. **Approaches and methods in language teaching**. New York: Cambridge University Press, 2001.

RIZZI, L., HAYDT, R. C. C. **Atividades lúdicas na educação infantil**: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau. 7 Ed. São Paulo: ática, 2007.

ROCHA, M. S. P. M. L. Imaginar, calcular, ressignificar: articulações entre imaginação e cognição em práticas pedagógicas. **Revista de Educação PUC-Campinas**, [S.l.], v. 19, n. 3, p. 227-237, abr. 2015. ISSN 2318-0870. doi:<https://doi.org/10.24220/2318-0870v19n3a2850>.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. 50f. Monografia de especialização. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

SCHNEIDER, M. N. “**Abordagens de Ensino e Aprendizagem de Línguas: Comunicativa e Intercultural**”, in *Contingentia*, vol.5, nº1, 2010. <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/contingentia/article/viewArticle/13321/7601>

TANCREDE, O. **Johan Huizinga: jogos culturais e performances culturais um diálogo**. Dissertação (Mestrado) apresentada ao Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás – UFG, 2014.

TEIXEIRA. S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010.

VYGOTSKY L. S. **Imaginação e Criatividade na Infância**. Ensaio de Psicologia. Tradução, introdução e notas de João Pedro Fróis. Lisboa: Dinalivros, p. 21-46, 2012.