

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS NÚCLEO DE ENSINO SUPERIOR
DE PRESIDENTE FIGUEIREDO LETRAS LÍNGUA INGLESA – PARFOR**

CARLA DOS SANTOS RODRIGUES

**JOGOS DIDÁTICOS E MÚSICAS COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NO
ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA
ESCOLA PÚBLICA DE PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)**

PRESIDENTE FIGUEIREDO – AM

2026

CARLA DOS SANTOS RODRIGUES

**JOGOS DIDÁTICOS E MÚSICAS COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NO
ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA
ESCOLA PÚBLICA DE PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade do Estado do Amazonas como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras – Língua Inglesa (Segunda Licenciatura) pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR) sob a orientação da Prof^ª. Dra. Tatiana Bermond dos Santos Rodrigues e coorientação da Prof^ª. Me. Adrian Fernanda Bezerra Rodrigues.

PRESIDENTE FIGUEIREDO – AM

2026

JOGOS DIDÁTICOS E MÚSICAS COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)

CARLA DOS SANTOS RODRIGUES

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência acerca do uso de jogos didáticos e atividades musicais como estratégias pedagógicas no ensino da Língua Inglesa em turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, em uma escola pública de Presidente Figueiredo (AM). A pesquisa surgiu da necessidade de tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e significativas, considerando as especificidades do público infantil e a realidade da escola pública, tendo como objetivo geral analisar a contribuição de atividades lúdicas como jogos e músicas para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa nos anos iniciais da Educação Básica. Enquanto os objetivos específicos foram: investigar de que forma os jogos didáticos podem favorecer a participação dos alunos nas aulas de Língua Inglesa e analisar a contribuição da música como recurso pedagógico no ensino da Língua Inglesa para crianças. A metodologia adotada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, utilizando o relato de experiência como procedimento metodológico. Os resultados evidenciam que o uso do lúdico favoreceu a motivação, a participação ativa e o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, contribuindo de forma positiva para o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras- Chave: Língua Inglesa; Ensino Fundamental I; aprendizagem lúdica

ABSTRACT

This paper presents an experience report on the use of didactic games and musical activities as pedagogical strategies in teaching English to Early Childhood Education and Elementary School I classes at a public school in Presidente Figueiredo, Amazonas, Brazil. The study emerged from the need to make classes more engaging, dynamic, and meaningful, considering the specific characteristics of young learners and the reality of the public school context. The general objective of the research was to analyze the contribution of playful activities, such as games and songs, to the teaching and learning process of English in the early years of Basic Education. The specific objectives were to investigate how didactic games can encourage student participation in English classes and to analyze the contribution of music as a pedagogical resource in teaching English to children. The methodology adopted is characterized as qualitative research, using the experience report as a methodological procedure. The results indicate that the use of playful strategies enhanced students' motivation, active participation, and development of linguistic skills, contributing positively to the teaching and learning process.

Keywords: English language. Elementary School I; playful learning.

INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Inglesa nos anos iniciais da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I apresenta desafios, especialmente em contextos do interior, como o município de Presidente Figueiredo (AM), onde muitos alunos têm o primeiro contato com a língua estrangeira no ambiente escolar. Nessa realidade, o idioma ainda se mostra distante do cotidiano dos estudantes, o que demanda a adoção de estratégias pedagógicas que favoreçam essa aproximação inicial. Nesse sentido, o uso de jogos didáticos configura-se como uma alternativa metodológica para promover o interesse e a motivação dos alunos, contribuindo para aulas mais dinâmicas e significativas.

Nesse sentido, esta pesquisa tem como foco central a utilização dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica nas aulas de língua inglesa. Por meio de um relato de experiência realizado em turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Escola Municipal Engenheiro Nelson Dorneles, localizada em Presidente Figueiredo (AM), buscou-se analisar como essas práticas influenciam positivamente no engajamento e no desempenho dos alunos. Durante o processo, foram aplicadas atividades lúdicas e digitais que possibilitaram o desenvolvimento de habilidades linguísticas de forma interativa.

O objetivo geral da pesquisa foi analisar a contribuição de atividades lúdicas como jogos e músicas para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa nos anos iniciais da Educação Básica. Enquanto os objetivos específicos foram: investigar de que forma os jogos didáticos podem favorecer a participação dos alunos nas aulas de Língua Inglesa e analisar a contribuição da música como recurso pedagógico no ensino da Língua Inglesa para crianças. Dessa forma, a questão que norteou essa pesquisa foi: de que forma atividades lúdicas como os jogos e músicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa?

A escolha do tema se justifica pela necessidade de encontrar abordagens pedagógicas mais envolventes e eficazes no ensino de línguas, especialmente nas séries iniciais, pois acredita-se que o uso de jogos promove não apenas a aprendizagem do conteúdo, mas também desenvolve competências socioemocionais como cooperação, participação e autonomia. Ao relatar essa experiência prática, espera-se contribuir com outros docentes, oferecendo subsídios que possam enriquecer suas práticas pedagógicas e fomentar novas estratégias de ensino para a Língua Inglesa.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa tem sido amplamente discutido e valorizado por diversos teóricos da educação. A proposta de incorporar o lúdico às práticas pedagógicas vai além de tornar a aula divertida; trata-se de uma estratégia intencional que visa promover a aprendizagem significativa, a motivação, a participação ativa e o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.

Segundo Kishimoto (2008), o jogo é um instrumento essencial para o desenvolvimento da criança, pois une o prazer ao aprendizado. Para a autora, o brincar é uma atividade séria e educativa, que possibilita à criança a construção do conhecimento de maneira espontânea e interativa. A escola, ao incluir o jogo como recurso pedagógico, aproxima-se do universo infantil e torna a aprendizagem mais acessível. Ainda segundo Kishimoto (2008), o jogo proporciona situações reais de uso da linguagem, promovendo o desenvolvimento da oralidade, escuta e leitura, o que é especialmente relevante no ensino de uma língua estrangeira como o inglês.

Lima (2015) foca especificamente na aplicação dos jogos no ensino da Língua Inglesa, defendendo que esses recursos atuam como ferramentas facilitadoras para a fixação de vocabulário, a compreensão de estruturas gramaticais e o desenvolvimento da pronúncia. Segundo o autor, a repetição natural proporcionada pelos jogos permite que os alunos consolidem os conteúdos de forma mais prazerosa, além de contribuir para a redução da ansiedade frequentemente associada ao aprendizado de uma língua estrangeira. Essa perspectiva torna-se relevante para este trabalho, uma vez que reforça a escolha dos jogos como estratégia pedagógica adequada para contextos em que os alunos têm o primeiro contato com a Língua Inglesa no ambiente escolar.

Nesse mesmo sentido, Barbosa (2020) amplia essa discussão ao destacar que os jogos didáticos despertam o interesse dos alunos e ampliam as possibilidades de ensino, promovendo maior engajamento, interação e colaboração entre os estudantes. Ao tratar do ensino da Língua Inglesa, a autora evidencia que as atividades lúdicas criam oportunidades reais de comunicação, aumentando a exposição dos alunos ao idioma de maneira natural e contextualizada.

Além disso, a música também pode ser compreendida como uma estratégia lúdica relevante, uma vez que favorece a interação, a participação e a memorização de conteúdos, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem de forma significativa. A articulação entre Lima (2015) e Barbosa (2020) fundamenta, portanto, a escolha desses autores no

referencial teórico deste trabalho, pois ambos sustentam a utilização dos jogos didáticos como recursos pedagógicos capazes de favorecer tanto o desenvolvimento de aspectos linguísticos quanto a participação e a interação dos alunos nas aulas.

Além disso, é importante destacar as contribuições clássicas de Piaget (1976) e Vygotsky (1991) para a compreensão do papel do jogo no desenvolvimento cognitivo. Piaget (1976) vê o jogo como parte do processo de construção do conhecimento, essencial para o desenvolvimento das funções mentais superiores. Ele defende que, ao brincar, a criança experimenta, descobre e elabora conceitos que posteriormente serão sistematizados. Já Vygotsky (1991) enfatiza o aspecto social do jogo, ressaltando que ele possibilita a aprendizagem por meio da interação com o outro. A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito criado por Vygotsky (1991), evidencia que, com o apoio de um colega ou professor, o aluno pode atingir níveis de aprendizagem mais elevados — algo que os jogos, por sua natureza colaborativa, favorecem amplamente.

A ZDP relaciona-se diretamente com a Teoria da Motivação, uma vez que a aprendizagem mediada, estimulada por desafios adequados e apoio pedagógico, aumenta o engajamento do aluno. Quando o estudante se sente motivado e apoiado, torna-se mais propenso a participar ativamente das atividades propostas, ampliando suas possibilidades de aprendizagem.

Farias (2011), ao abordar a Teoria da Motivação na aprendizagem, ressalta que o engajamento do aluno está diretamente relacionado à sua identificação com o conteúdo e com as estratégias utilizadas pelo professor. De acordo com o autor, a motivação é fator fundamental para o sucesso da aprendizagem, especialmente em disciplinas que exigem abstração e raciocínio linguístico, como é o caso da Língua Inglesa. Quando o professor lança mão de recursos lúdicos, ele contribui para estimular a aptidão linguística e favorece o sucesso na aprendizagem de uma nova língua.

Dessa forma, o uso de jogos no ensino da Língua Inglesa não deve ser visto como uma prática secundária, mas como uma metodologia potente, fundamentada em bases teóricas sólidas e com resultados positivos comprovados. Ao inserir jogos nas aulas de inglês, o professor amplia as possibilidades de aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico, interativo e significativo, sobretudo nas séries iniciais, onde o lúdico é elemento central no desenvolvimento dos alunos.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

Esta pesquisa é de abordagem qualitativa, pois busca compreender, por meio da observação e da análise reflexiva, os significados atribuídos pelas crianças à aprendizagem da língua inglesa por meio de atividades lúdicas. Segundo Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa parte do pressuposto de que o ambiente natural é a fonte direta dos dados, sendo o pesquisador o principal instrumento de coleta e análise das informações, permitindo interpretações aprofundadas da realidade vivida.

Como procedimento metodológico, optou-se pelo relato de experiência, que consiste em compartilhar, de forma crítica e reflexiva, vivências significativas no campo da prática docente. De acordo com Souza (2006), o relato de experiência é uma ferramenta importante para transformar práticas individuais em conhecimento compartilhado, contribuindo para o avanço da formação de professores por meio da sistematização de experiências educativas reais.

A experiência narrada neste trabalho ocorreu entre os dias 15 de abril e 25 de outubro de 2024. O período envolveu o planejamento, a execução e a observação de aulas de Língua Inglesa com a aplicação de jogos didáticos e atividades musicais em turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental I.

As ações foram desenvolvidas na Escola Municipal Engenheiro Nelson Dorneles de Presidente Figueiredo (AM), que atende à Educação Básica, nos níveis da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I. A escola possui 10 salas de aula lotadas e atende discentes provenientes de ramais adjacentes à sede do município. A experiência pedagógica foi realizada em turmas diferentes, sendo 3 da educação infantil e 7 do ensino fundamental I, abrangendo do 1º ao 5º ano com diferentes níveis de aprendizagem e participação dos alunos nas atividades lúdicas propostas, configurando um contexto desafiador e socialmente diverso.

A escola não possui disciplina específica de Língua Inglesa em sua matriz curricular, uma vez que esse componente não é obrigatório para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental I, conforme a legislação vigente. Nesse contexto, as aulas de Língua Inglesa foram desenvolvidas por meio de um projeto pedagógico, elaborado a partir do diálogo entre a Secretaria Municipal de Educação (SEMED), a equipe escolar e a professora responsável pela proposta, autora do projeto. O trabalho foi estruturado com foco no contato inicial dos alunos com a língua inglesa, utilizando músicas, jogos, imagens e outras atividades lúdicas, respeitando as especificidades das faixas etárias atendidas e a realidade da instituição escolar.

O eixo da experiência está centrado na prática docente da autora, com foco na busca de metodologias inovadoras e atrativas para o ensino da Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando as especificidades do público atendido e a realidade local.

As atividades foram planejadas considerando as características gerais de cada etapa de ensino, como a faixa etária dos alunos, o nível de escolaridade e o contato inicial ou progressivo com a Língua Inglesa, o que exigiu a elaboração de propostas pedagógicas diferenciadas para cada turma.

O planejamento das aulas teve como base o uso de jogos didáticos e músicas como recursos pedagógicos no ensino da Língua Inglesa. Nas turmas da Educação Infantil, as atividades foram organizadas priorizando o contato inicial com o idioma por meio de músicas em inglês, repetição oral de palavras e expressões simples, utilização de gestos e associação de imagens. Já nas turmas do Ensino Fundamental I, as atividades foram elaboradas de acordo com o ano escolar, incluindo jogos de memória, dinâmicas coletivas, identificação de palavras e músicas relacionadas aos conteúdos trabalhados, respeitando o planejamento pedagógico previsto.

Os recursos utilizados durante as aulas incluíram músicas em inglês, jogos confeccionados em papel, cartões ilustrativos, quadro e atividades coletivas. A escolha desses recursos e das atividades considerou critérios como a faixa etária das turmas, o nível de escolaridade e a necessidade de adequação das propostas ao contexto de cada grupo. Em algumas situações, foi necessária a adaptação das atividades, como a simplificação das regras dos jogos ou o maior uso de recursos visuais e musicais, a fim de atender às necessidades pedagógicas observadas durante as aulas.

As atividades foram desenvolvidas a partir de um planejamento prévio e aplicadas de forma sistemática ao longo do período letivo, possibilitando a descrição da experiência pedagógica vivenciada, sem a emissão de juízos de valor nesta etapa da pesquisa.

Uma das atividades metodológicas desenvolvidas (APÊNDICE e ANEXO) durante a experiência pedagógica foi a utilização da música como recurso para o ensino da Língua Inglesa. A atividade foi planejada com base em canções infantis em inglês, selecionadas de acordo com a faixa etária das turmas e com o vocabulário previsto no planejamento. Durante a aula, a professora apresentou a música aos alunos, realizando a escuta inicial e, em seguida, incentivando a repetição oral das palavras e expressões presentes na canção. A atividade foi acompanhada por gestos, movimentos corporais e associações visuais, favorecendo a compreensão do significado das palavras. A repetição da música ocorreu de forma gradual,

respeitando o ritmo de aprendizagem dos alunos, possibilitando maior envolvimento, memorização do vocabulário e desenvolvimento da pronúncia, especialmente nas turmas da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Outra atividade metodológica (ANEXO) aplicada foi o uso de jogos didáticos elaborados e adaptados pela professora, com foco no ensino de vocabulário básico em Língua Inglesa. Entre os jogos utilizados, destacou-se a atividade de associação entre imagens e palavras, confeccionada com materiais simples, como papel cartão e figuras ilustrativas. A dinâmica do jogo consistiu em apresentar imagens relacionadas ao cotidiano dos alunos, como cores, animais e objetos, para que fossem associadas aos respectivos vocábulos em inglês.

Durante a realização da atividade, os alunos participaram de forma coletiva e individual, sendo incentivados a pronunciar as palavras em voz alta. O jogo favoreceu a interação entre os estudantes, a cooperação e a participação ativa, além de possibilitar a fixação do conteúdo de maneira lúdica e significativa, respeitando as diferenças de aprendizagem observadas em sala de aula.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A proposta deste trabalho partiu da expectativa de que o uso de jogos didáticos e atividades com música pudessem contribuir para tornar as aulas de Língua Inglesa mais atrativas e favorecer a participação dos alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, especialmente porque esse é o primeiro contato desses alunos com a língua inglesa no contexto escolar.

Ao longo da experiência pedagógica, foi possível observar que a inserção planejada dessas estratégias lúdicas promoveu maior envolvimento dos alunos, refletido na participação ativa durante as atividades, no favorecimento da fixação de vocabulário e da pronúncia, além da interação entre os estudantes. Da mesma forma, revelou-se importante a adaptação dos jogos e músicas para atender as necessidades específicas de cada turma, considerando principalmente a idade, o nível de desenvolvimento cognitivo, o tempo de concentração das crianças e os diferentes ritmos de aprendizagem, aspectos fundamentais para garantir a efetividade das práticas propostas.

Como exemplo das atividades adaptadas, foi desenvolvido um jogo de associação entre imagens e palavras em língua inglesa (ANEXO), elaborado a partir de materiais simples e adequados à faixa etária das turmas. A atividade consistiu na apresentação de imagens

relacionadas ao cotidiano das crianças, como cores, animais e objetos, que deveriam ser associadas aos respectivos vocábulos em inglês. Durante a realização do jogo, os alunos eram incentivados a pronunciar as palavras oralmente, tanto de forma coletiva quanto individual, respeitando o ritmo de cada participante.

Observou-se que a adaptação do jogo favoreceu a interação entre os alunos, uma vez que a dinâmica estimulou a colaboração, a troca de respostas e o apoio mútuo durante a realização da atividade. Além disso, a repetição oral dos vocábulos, inserida de maneira lúdica, contribuiu para a fixação do conteúdo e para o aprimoramento da pronúncia, criando um ambiente participativo e acolhedor para o contato inicial com a língua inglesa.

Esses resultados corroboram as contribuições de Kishimoto (2008), que compreende o jogo como um recurso pedagógico capaz de articular prazer e aprendizagem, aproximando o processo educativo do universo infantil. Durante as aulas, percebeu-se que os alunos se mostravam mais receptivos ao uso da Língua Inglesa quando esta era mediada por jogos e músicas, o que favoreceu a criação de um ambiente mais acolhedor e estimulante para a aprendizagem. Tal constatação reforça a ideia de que o lúdico não deve ser entendido apenas como entretenimento, mas como uma estratégia pedagógica intencional e significativa.

De forma semelhante, Lima (2015) destaca que os jogos didáticos contribuem para a fixação do vocabulário e para a participação ativa dos alunos no ensino da Língua Inglesa. Na prática observada, os jogos possibilitaram a repetição natural de palavras e expressões em inglês, permitindo que os alunos se familiarizassem com o idioma de maneira espontânea e menos ansiosa. Essa dinâmica favoreceu especialmente aqueles estudantes que apresentavam maior timidez ou dificuldades iniciais, ampliando suas oportunidades de participação.

Diante dos resultados observados, compreende-se que o uso de jogos didáticos no ensino da Língua Inglesa, quando planejado e adaptado à realidade das turmas, mostrou-se uma estratégia relevante para favorecer a participação, a interação e o envolvimento dos alunos. A experiência com o jogo de associação de imagens e palavras evidenciou que a ludicidade contribuiu para a criação de um ambiente mais acolhedor, no qual os alunos se sentiram mais confiantes para experimentar a língua, repetir vocábulos e interagir com os colegas. Assim, os jogos, enquanto recurso pedagógico intencional, revelaram-se um caminho possível para aproximar o ensino da Língua Inglesa do universo infantil, respeitando as especificidades dos anos iniciais e potencializando o processo de ensino-aprendizagem.

Os resultados obtidos a partir do uso de atividades com música indicaram que esse recurso contribuiu para tornar as aulas de Língua Inglesa mais dinâmicas e atrativas,

favorecendo a participação dos alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I. Durante as aulas, observou-se que a música despertou maior interesse e envolvimento das crianças, estimulando a atenção, a repetição oral de palavras e a interação entre os alunos, especialmente nos momentos iniciais de contato com o idioma.

Como exemplo dessas práticas, foi desenvolvida uma atividade musical adaptada a partir de uma canção infantil em língua inglesa, com vocabulário de partes do corpo (APÊNDICE) simples e repetitivo. A atividade consistiu na execução da música acompanhada de gestos e movimentos corporais, incentivando os alunos a cantar e a reproduzir as ações correspondentes às palavras trabalhadas. Durante a aplicação da atividade, observou-se que o canto aliado aos movimentos favoreceu a memorização do vocabulário, o aprimoramento da pronúncia e a participação espontânea dos alunos, inclusive daqueles que demonstravam maior timidez. A adaptação da atividade respeitou a faixa etária das turmas e os diferentes ritmos de aprendizagem, promovendo um ambiente interativo e significativo para o ensino da Língua Inglesa.

O uso da música também se mostrou relevante no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que as músicas facilitaram a memorização de palavras e a compreensão oral, além de estimular o interesse dos alunos pelo idioma. Essa observação está em consonância com Barbosa (2020), ao afirmar que atividades lúdicas ampliam as possibilidades de interação e exposição dos alunos à língua estrangeira de forma contextualizada. Assim, a musicalidade revelou-se uma estratégia eficiente para tornar o ensino mais dinâmico e significativo, sobretudo nas turmas da Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

No que diz respeito à motivação, os resultados obtidos dialogam com a Teoria da Motivação apresentada por Farias (2011), que ressalta a importância de estratégias pedagógicas capazes de despertar o interesse e o engajamento dos alunos. Nesse sentido, observou-se que a utilização de jogos e músicas contribuiu para a criação de um ambiente mais participativo, no qual os alunos demonstraram maior disposição para interagir, cooperar e se envolver nas atividades propostas. Esse aspecto evidencia que a motivação desempenha papel fundamental no processo de aprendizagem da Língua Inglesa, especialmente quando associada a práticas pedagógicas contextualizadas.

Apesar dos resultados positivos observados, alguns desafios também foram identificados ao longo da experiência, como a heterogeneidade das turmas e a necessidade de adequar as atividades às diferentes faixas etárias e níveis de aprendizagem. Diante disso, tornou-se necessário adaptar os jogos, simplificar regras e diversificar os recursos utilizados, a fim de

atender às especificidades de cada grupo. Essas adaptações demonstraram a importância do planejamento pedagógico flexível e da sensibilidade do professor diante da realidade escolar.

As estratégias adotadas ao longo da experiência também se aproximam dos pressupostos das metodologias ativas de ensino, uma vez que colocam o aluno como sujeito ativo no processo de aprendizagem. De acordo com Moran (2018), as metodologias ativas favorecem a participação, a autonomia e o engajamento dos estudantes, ao promover situações em que aprendem fazendo, interagindo e refletindo sobre suas próprias ações. Nesse sentido, o uso de jogos e atividades com música pode ser compreendido como parte desse conjunto metodológico, pois estimula a participação ativa dos alunos, a interação com os colegas e a construção do conhecimento de forma significativa, especialmente nos anos iniciais da escolarização.

Assim, a experiência evidenciou que o uso de jogos didáticos e da música, quando aliado a um planejamento consciente e fundamentado teoricamente, contribui de maneira significativa para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa nos anos iniciais. Os resultados obtidos reforçam a relevância das metodologias ativas, como jogos e músicas como estratégias eficazes no contexto escolar para primeiro contato dos alunos com a língua inglesa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou refletir sobre a relevância do uso de jogos didáticos e atividades musicais como estratégias pedagógicas no ensino da Língua Inglesa nos anos iniciais da educação básica. A experiência realizada em uma escola pública de Presidente Figueiredo (AM) permitiu analisar de que forma o lúdico pode ser integrado ao processo de ensino-aprendizagem, considerando as características das turmas e o contexto escolar em que a prática docente está inserida.

O objetivo geral da pesquisa, que consistiu em analisar como os jogos didáticos podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa em turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I em escola pública? uma vez que as atividades desenvolvidas possibilitaram maior participação dos alunos nas aulas e favoreceram o contato com o idioma de maneira mais dinâmica. Da mesma forma, os objetivos específicos, voltados à reflexão sobre o papel motivador das estratégias lúdicas e à identificação de desafios enfrentados pelo professor, também foram contemplados ao longo da experiência.

As questões de pesquisa foram respondidas à medida que se observou que o uso de jogos e da musicalidade pode atuar como recurso de apoio pedagógico no ensino da Língua Inglesa, contribuindo para o engajamento dos alunos e para a organização das práticas pedagógicas. Os desafios identificados, como a diversidade de turmas e a necessidade de adaptação das atividades, foram enfrentados por meio do planejamento e da adequação das propostas às características de cada grupo, o que permitiu a continuidade das ações desenvolvidas.

Conclui-se, portanto, que a utilização de metodologias ativas, como os jogos didáticos e as atividades musicais, favorece não apenas a aprendizagem de conteúdos linguísticos, mas também aspectos sociais, emocionais e cognitivos dos alunos. Dessa forma, recomenda-se que práticas lúdicas sejam incorporadas ao planejamento docente, especialmente nas etapas iniciais da educação básica, como forma de contribuir para um processo de ensino-aprendizagem mais significativo, inclusivo e contextualizado.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Paula. **Jogos e Ensino de Línguas**. São Paulo: Cortez, 2020.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- FARIAS, João. **A Teoria da Motivação e a aprendizagem escolar**. Salvador: Educar, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2008.
- LIMA, Carlos Roberto. **Jogos no Ensino de Inglês: uma abordagem lúdica**. Recife: EDUPE, 2015.
- MORAN, José Manuel (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.
- SOUZA, Elenice. **Relato de Experiência como produção de conhecimento**. Revista Práxis Educacional, Vitória da Conquista, v. 2, n. 3, p. 147–155, 2006.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE

Plano de aula: Atividade musical em Língua Inglesa (40 min.)

Recursos utilizados: Material empírico da pesquisa

Conteúdo: Vocabulário em Língua Inglesa – partes do corpo humano

Público-alvo: Turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I

Faixa etária: Conforme as turmas atendidas na experiência pedagógica

Objetivo geral:

Promover o contato inicial dos alunos com a Língua Inglesa por meio da música, favorecendo a aprendizagem de vocabulário de forma lúdica e significativa.

Objetivos específicos:

Estimular a escuta e a repetição oral de palavras em Língua Inglesa;

Favorecer a memorização do vocabulário trabalhado por meio da musicalidade;

Incentivar a participação e o envolvimento dos alunos durante a aula; Promover a interação entre os alunos por meio de uma atividade coletiva.

Contexto de aplicação: O plano de aula foi aplicado no contexto da experiência pedagógica desenvolvida em uma escola pública do município de Presidente Figueiredo-AM, com turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, nas quais os alunos tiveram contato inicial com a Língua Inglesa por meio de jogos didáticos e atividades musicais.

Metodologia / Desenvolvimento da aula: A aula foi iniciada com a apresentação oral da professora, que introduziu a atividade musical em Língua Inglesa. Em seguida, a canção Head, Shoulders, Knees and Toes foi executada, acompanhada de gestos correspondentes às partes do corpo mencionadas na música. Os alunos foram convidados a acompanhar a música de forma coletiva, repetindo as palavras e realizando os movimentos corporais. A canção foi repetida mais de uma vez, respeitando o ritmo de aprendizagem das turmas e incentivando a participação espontânea dos alunos.

Durante a atividade, a professora mediu a participação, auxiliando os alunos que apresentaram maior dificuldade e reforçando oralmente o vocabulário trabalhado.

Recursos utilizados: Música em Língua Inglesa; Aparelho de som; Espaço da sala de aula para movimentação dos alunos.

Avaliação: A avaliação ocorreu de forma contínua e qualitativa, por meio da observação da participação dos alunos, do envolvimento na atividade musical e da repetição oral do vocabulário em Língua Inglesa, conforme o caráter do relato de experiência.

Observações: O plano de aula foi desenvolvido e aplicado respeitando as especificidades das turmas, os diferentes ritmos de aprendizagem e o contexto escolar, sem caráter avaliativo formal, conforme descrito no corpo do trabalho.

ANEXO**FIGURA 1-** Atividade com uso imagens

Fonte: acervo pessoal (Rodrigues, 2024)

FIGURA 2- Atividade audição e resposta

Fonte: acervo pessoal (Rodrigues, 2024)

FIGURA 3- Atividade com as cores

Fonte: acervo pessoal (Rodrigues, 2024)

FIGURA 4- Atividade com música

Fonte: acervo pessoal (Rodrigues, 2024)