

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

MARLINDA PANTOJA BASTOS DE LIMA

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA EM ESCOLA PÚBLICA DE PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)**

PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)

2026

MARLINDA PANTOJA BASTOS DE LIMA

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA EM ESCOLA PÚBLICA DE PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade do Estado do Amazonas como
requisito parcial para obtenção do título de
Licenciada em Letras – Língua Inglesa
(Segunda Licenciatura) pelo Plano Nacional
de Formação de professores da Educação
Básica (PARFOR) sob orientação do Prof. Me.
Francisco Rosa da Rocha e co-orientação da
Prof^a. Me. Adrian Fernanda Bezerra Rodrigues

PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)

2026

A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM ESCOLA PÚBLICA DE PRESIDENTE FIGUEIREDO (AM)

MARLINDA PANTOJA BASTOS DE LIMA

RESUMO:

O presente trabalho apresenta as experiências da prática pedagógica desenvolvida durante o curso de Letras Língua Inglesa, pontuando o uso da ludicidade como ferramenta central, em contexto escolar. A pesquisa fundamentou-se em um relato de experiência, abrangendo a atuação em turmas do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio, em escolas públicas do município de Presidente Figueiredo (AM), durante o Estágio Supervisionado I e II, do curso de Letras – Língua Inglesa nos anos de 2024 e 2025. Esta pesquisa teve como objetivo refletir sobre um caminho metodológico que integre práticas lúdicas ao ensino de Língua Inglesa. Para isso, foram observadas metodologias ativas, visando o desenvolvimento da interação oral, compreensão auditiva, ampliação do vocabulário e engajamento dos alunos. Os resultados indicaram que o uso de práticas lúdicas favorece a motivação, a participação ativa, a aprendizagem significativa e a construção de competências comunicativas em língua inglesa. Além disso, evidenciou-se que tais estratégias exigem planejamento, adaptação ao contexto e conhecimento das especificidades socioculturais dos estudantes. Conclui-se que a ludicidade constitui um recurso pedagógico relevante para a promoção de um ensino de inglês mais dinâmico, inclusivo e contextualizado, contribuindo também para a formação docente inicial e continuada.

Palavras-chave: ludicidade; ensino de Língua Inglesa; metodologias ativas; jogos e atividades lúdicas.

ABSTRACT:

This paper presents experiences from pedagogical practice developed during the undergraduate course in English Language Teaching, highlighting the use of playfulness as a central teaching tool in the school context. The study is based on an experience report carried out with lower secondary (Ensino Fundamental II) and upper secondary (Ensino Médio) students in public schools in the municipality of Presidente Figueiredo, Amazonas, during Supervised Teaching Practice I and II in the years 2024 and 2025. This research aimed to reflect on a methodological approach that integrates playful practices into English Language teaching. To this end, active methodologies were observed, aiming at the development of oral interaction, listening comprehension, vocabulary expansion, and student engagement. The results indicated that the use of playful practices promotes motivation, active participation, meaningful learning, and the development of communicative competence in English. In addition, it became evident that such strategies require planning, adaptation to context, and knowledge of the students' sociocultural specificities. It is concluded that playfulness constitutes a relevant pedagogical resource for promoting more dynamic, inclusive, and contextualized English teaching, also contributing to both initial and continuing teacher education.

Keywords: playfulness; English Language teaching; Active Methodologies; games and playful activities.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa explorou o uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, com ênfase na aplicação de jogos, *quizzes*, músicas e outras atividades lúdicas como ferramentas pedagógicas. O estudo fundamentou-se em um relato de experiência desenvolvido durante o período de observação e regência nas disciplinas de Estágio Supervisionado I e II do Curso de Letras – Língua Inglesa, pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), em Presidente Figueiredo (AM). O contexto da experiência compreendeu turmas do Ensino Fundamental II e Médio de escolas públicas do município de Presidente Figueiredo (AM), durante os anos de 2024 e 2025, durante o Curso.

O objetivo geral da presente pesquisa é refletir sobre um caminho metodológico que integre práticas lúdicas ao ensino de Língua Inglesa (L. I.). Como objetivos específicos, busca-se refletir sobre os benefícios do uso de atividades lúdicas enquanto estratégia metodológica no ensino de L. I.; e apontar alguns desafios para o uso da ludicidade como ferramenta didática nesse contexto.

Considerando os objetivos expostos, formularam-se as seguintes questões de pesquisa:

- a) Como a ludicidade pode ser usada como uma ferramenta didática para o ensino de L. I.?
- b) Quais os desafios do uso de atividades lúdicas como ferramenta didática para o ensino de L. I.?

Cabe ressaltar que, a história do ensino de línguas no contexto educacional brasileiro evidencia a predominância de metodologias tradicionais, centradas na figura do professor como transmissor do conhecimento, enquanto propostas pedagógicas mais inovadoras e voltadas ao aluno permanecem pouco exploradas Leffa (1996).

Além da relevância pedagógica, as experiências vivenciadas ao longo da formação acadêmica e durante os estágios realizados possibilitaram a observação que os alunos demonstravam, de modo recorrente, certo desinteresse e pouco foco durante as aulas de língua inglesa. Tal constatação suscitou a intenção de investigar sobre o uso de estratégias e métodos pedagógicos mais inovadores que pudessem contribuir para o aumento do interesse e do engajamento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

Em consonância à mencionada percepção, demonstrou-se relevante a abordagem sobre o uso da ludicidade como ferramenta didática no ensino de língua inglesa. Segundo Leffa

(2006), a aprendizagem de línguas ocorre de forma mais eficaz quando o aluno está envolvido em tarefas significativas e contextualizadas.

Meu interesse pela ludicidade no ensino, no entanto, vai além da simples ideia de motivação; enxergo-a como um recurso pedagógico poderoso capaz de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência significativa e motivadora. Pretendo ainda contribuir para a construção de práticas docentes que valorizem o engajamento ativo dos estudantes, despertem o prazer pelo estudo da Língua Inglesa, estimulando, de forma integrada, não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também as dimensões social e afetiva dos alunos.

A seguir, apresento o referencial teórico que ampara esta pesquisa.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, apresentam-se os pressupostos teóricos que fundamentaram essa pesquisa e dialogam com a experiência relatada. Para melhor compreensão o referencial teórico foi organizado em três subseções, a saber: A ludicidade na educação: conceituação, importância, aspectos pedagógicos; A Ludicidade no ensino de línguas: potenciais e desafios; e Experiências e metodologias ativas no contexto escolar.

1.1 A ludicidade na educação: conceituação, importância, aspectos pedagógicos

A ludicidade é frequentemente conceituada como a possibilidade de aprender por meio de atividades que envolvem prazer, criatividade e experimentação. Segundo Vygotsky (1991), o jogo e as atividades lúdicas desempenham papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e emocional do indivíduo, pois possibilitam a internalização de conceitos e a aprendizagem mediada pela interação social.

Além disso, Kishimoto (1994) destaca o jogo como um elemento de mediação entre o mundo subjetivo do aluno e os conteúdos escolares, relacionado à liberdade, ao prazer de aprender e ao estímulo à autonomia, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada. Nesse sentido a importância da ludicidade na educação se evidencia em três principais dimensões:

- **Cognitiva:** contribui para a compreensão e memorização de conteúdos, estimula o raciocínio lógico e a resolução de problemas.
- **Social:** favorece a interação entre os alunos, o trabalho em grupo, o respeito às regras e a cooperação.

- **Afetiva:** aumenta a autoestima, reduz a ansiedade e torna o aprendizado mais prazeroso, promovendo atitudes positivas em relação à escola e ao conhecimento.

Do ponto de vista pedagógico, o uso de atividades lúdicas como jogos, *quizzes*, dramatizações e músicas proporcionam:

- **Aprendizagem ativa:** Caracteriza-se pela participação efetiva do aluno na construção do conhecimento. Nesse contexto, o lúdico transforma o estudante em protagonista do processo de aprendizagem, estimulando a exploração, a experimentação e a resolução de problemas. De acordo com Brougère (1998), o jogo constitui uma prática social e cultural que permite aprender por meio da experiência, da tomada de decisões e da resolução de situações-problema, reforçando o papel ativo do aluno no processo educativo. Assim, o uso do lúdico favorece a problematização da realidade e a construção de conhecimentos de forma significativa e contextualizada.

- **Motivação e engajamento:** A motivação e o engajamento dos alunos são fatores essenciais para a efetividade do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, as atividades lúdicas desempenham um papel relevante ao despertar o interesse dos estudantes e criar um ambiente de aprendizagem mais prazeroso e significativo Kishimoto (1994). Ao proporcionar experiências que unem prazer e conhecimento, o lúdico promove maior participação, concentração e disposição dos alunos para aprender.

- **Inclusão e diversidade de estilos de aprendizagem:** A ludicidade contribui significativamente para a inclusão e para o atendimento à diversidade de estilos de aprendizagem, uma vez que possibilita diferentes formas de expressão, interação e compreensão dos conteúdos. Além disso, as atividades lúdicas favorecem a participação de todos, inclusive daqueles que apresentam dificuldades em metodologias tradicionais, promovendo maior equidade educacional.

Nesse sentido, Kishimoto (2011) destaca que o jogo pedagógico permite múltiplas formas de aprendizagem, ao integrar linguagem oral, corporal, visual e simbólica, ampliando as possibilidades de acesso ao conhecimento. Essa diversidade de estratégias contribui para que os alunos aprendam de acordo com suas habilidades e preferências, fortalecendo práticas pedagógicas inclusivas. As atividades lúdicas, ao mobilizarem diferentes inteligências, como a linguística, corporal-cinestésica, musical e interpessoal, favorecem com isso, uma aprendizagem mais democrática e inclusiva.

- **Desenvolvimento socioemocional:** Constitui um aspecto fundamental do processo educativo, estando diretamente relacionado à capacidade do aluno de interagir e lidar com

emoções no ambiente escolar. Por meio de brincadeiras e jogos coletivos, os estudantes aprendem a cooperar, a respeitar regras, a compartilhar e a lidar com frustrações, fortalecendo competências sociais e afetivas (Vygotsky, 1991).

- **Integração de conhecimento:** As atividades lúdicas possibilitam a integração de conteúdos de diferentes áreas do saber, favorecendo a contextualização do aprendizado e a aplicação prática do conhecimento. O lúdico permite ainda a articulação entre diferentes saberes, tornando o aprendizado mais significativo. As atividades lúdicas, ao integrarem diferentes áreas do conhecimento, favorecem a construção de uma aprendizagem crítica e reflexiva, na qual o aluno compreende a aplicabilidade do que aprende em seu cotidiano.

Complementarmente, Kishimoto (2011) destaca que o jogo pedagógico pode ser planejado de forma interdisciplinar, possibilitando a articulação entre conteúdos curriculares diversos, o que amplia as possibilidades de aprendizagem e contribui para uma formação mais integral do estudante. É possível inferir que as atividades lúdicas podem ser planejadas para integrar conteúdos de diferentes áreas do saber, facilitando a contextualização do aprendizado e a aplicação prática do conhecimento.

Assim, os aspectos pedagógicos da ludicidade tendem a se tornar ainda mais dinâmicos no contexto do ensino de L. I.; pois favorecem o engajamento, reforçam o aprendizado linguístico e tornam a aula mais interativa e significativa, favorecendo a comunicação oral e escrita em simulações reais.

1.2 A Ludicidade no ensino de línguas: potenciais e desafios

A ludicidade tem se consolidado como uma abordagem pedagógica relevante no ensino de línguas, ao contribuir para uma aprendizagem significativa e prazerosa, favorecendo a comunicação oral e escrita, bem como a participação ativa e interativa, especialmente por meio de práticas que envolvem simulações reais de uso da língua. Leffa (1999) afirma que a aprendizagem de línguas deve ser contextualizada e significativa, e o uso de jogos e atividades lúdicas contribui para a criação de um ambiente de aprendizado mais dinâmico, que respeita o ritmo e os interesses dos alunos. Para o autor, o lúdico possibilita uma maior interação entre os participantes, elemento essencial no processo de aquisição de uma segunda língua.

Paiva (2003) reforça a importância de práticas pedagógicas que considerem a subjetividade dos aprendizes, destacando o papel do afeto, da motivação e da autonomia na aprendizagem de línguas. Larsen-Freeman (2003) também destaca a importância de práticas

que promovam o uso real da linguagem em contextos interativos e significativos. A autora defende o uso de tarefas lúdicas como forma de se aproximar os aprendizes de situações comunicativas autênticas, favorecendo a aquisição não apenas de estruturas linguísticas, mas também de competências sociocomunicativas.

As práticas lúdicas no ensino específico de L. I. possibilitam o contato com o idioma de maneira contextualizada, mais dinâmica. Reduzindo a ansiedade e o medo de errar, fatores que frequentemente dificultam a oralidade em língua estrangeira.

Segundo Vygotsky (1991), a aprendizagem ocorre por meio da interação social e da mediação, aspectos fortemente favorecidos pelas atividades lúdicas. Jogos, dramatizações, músicas e quizzes criam situações reais ou simuladas de uso da língua, promovendo a comunicação, a cooperação e a negociação de sentidos, elementos fundamentais para a aprendizagem de uma língua estrangeira.

De acordo com Kishimoto (2011), o jogo pedagógico, quando utilizado de forma intencional e planejada, favorece o desenvolvimento cognitivo e social do aluno, além de estimular a autonomia e o engajamento, do mesmo modo, ao promoverem interação e uso real da língua, contribuem para o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas – ouvir, falar, ler e escrever, de forma integrada.

Apesar de seus potenciais, o uso da ludicidade no ensino de Língua Inglesa também apresenta desafios. Entre eles, destacam-se a falta de formação específica dos professores, a limitação de recursos didáticos, o tempo reduzido destinado às aulas e, em alguns contextos, a percepção equivocada de que atividades lúdicas se restringem ao entretenimento, não sendo reconhecidas como estratégias pedagógicas eficazes (Kishimoto, 2011).

Dessa forma, a ludicidade no ensino de Língua Inglesa apresenta-se como uma estratégia com grande potencial para promover aprendizagem significativa, participação ativa e desenvolvimento comunicativo. No entanto, sua eficácia depende de planejamento consciente, formação docente adequada e reconhecimento institucional de seu valor pedagógico. Nessa perspectiva, promover atividades lúdicas em sala de aula, pode apresentar alguns desafios para os professores.

Dentre esses desafios, destacam-se a necessidade de adaptar as atividades ao conteúdo, a falta de recursos, a resistência à mudança, além da necessidade de constante atualização profissional, o tempo para planejamento pedagógico e execução conforme ressalta Brougère (1998), o jogo, para cumprir sua função educativa, precisa estar articulado aos objetivos de aprendizagem; caso contrário, corre-se o risco de perder seu caráter pedagógico. Assim, o

professor deve planejar cuidadosamente as atividades lúdicas, garantindo que estejam alinhadas aos conteúdos curriculares e às necessidades dos alunos.

1.3 Experiências e metodologias ativas no contexto escolar:

As metodologias ativas conceituam-se em abordagens pedagógicas que colocam o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem, atribuindo-lhe um papel ativo na construção do conhecimento. Nessas metodologias, Moran (2018) sustenta que o aluno é incentivado a investigar, refletir, discutir, resolver problemas e tomar decisões, enquanto o professor atua como mediador e facilitador do aprendizado.

De acordo com Moran (2015), as metodologias ativas buscam promover aprendizagens mais significativas ao envolver os estudantes em atividades práticas, colaborativas e contextualizadas, superando o modelo tradicional de ensino baseado na transmissão passiva de conteúdo.

Nesse cenário, as metodologias ativas rompem com o modelo educacional tradicional e propõem estratégias mais colaborativas e participativas. Essas abordagens se alinham às práticas pedagógicas vivenciadas no Estágio Supervisionado. O estágio, nesse sentido, transforma-se em um momento privilegiado de aprendizagem profissional.

De acordo com Moran (2015), a escola precisa se transformar em um espaço mais flexível, aberto a novas linguagens e tecnologias, onde o aluno seja visto como sujeito ativo da aprendizagem. Para o autor, essas novas metodologias favorecem o desenvolvimento da autonomia e da responsabilidade dos estudantes, ao mesmo tempo em que exigem uma ressignificação do papel do professor. Kenski (2012) também destaca que as metodologias ativas exigem uma mudança na postura docente, onde o professor organiza situações de aprendizagem que desafiem o aluno a pensar, investigar e construir saberes de maneira colaborativa.

Complementando essa visão, Perrenoud (2000) aponta que, para que a aprendizagem seja significativa, é necessário criar situações didáticas desafiadoras, contextualizadas e que façam sentido para os alunos. O autor defende a importância de formar o aluno para lidar com a complexidade do mundo contemporâneo, o que demanda desenvolver competências como aprender a aprender, trabalhar em equipe, resolver problemas e pensar criticamente. Segundo Moran (2018), o lúdico não é apenas recreação, mas um recurso poderoso de motivação e construção de sentido. Nessa visão, a mediação pedagógica lúdica surge como uma estratégia importante para o ensino da disciplina de Língua Inglesa.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

A presente pesquisa caracteriza-se pela abordagem qualitativa, conforme definida por Creswell (2018), como a que se dedica à compreensão profunda e detalhada dos sujeitos, explorando suas complexidades, contextos e vivências. Como procedimento metodológico, utiliza-se o relato de experiência, por permitir a descrição, análise e reflexão crítica de situações vivenciadas no ambiente educacional.

O estudo visou descrever analiticamente sobre o uso de atividades lúdicas, como ferramenta didática nas vivências decorrentes da execução das mesmas durante o ensino de L. I., desenvolvidas, durante o estágio supervisionado. Buscou-se compreender a relação entre ludicidade, motivação e aprendizagem, com foco principalmente na aplicação de atividades lúdicas.

Os dados foram gerados após cada aula ministrada, através de registros reflexivos do estagiário e da análise das atividades aplicadas aos alunos durante as aulas de regência de classe. A análise dos dados ocorreu à luz de referenciais teóricos que fundamentam a ludicidade e o ensino de línguas.

A pesquisa foi desenvolvida no âmbito das disciplinas de Estágio Supervisionado I e II, do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, ofertado por meio do PARFOR, em parceria com a UEA, e com a Secretaria Municipal de Educação (SEMED) no município de Presidente Figueiredo (AM).

A proposta pedagógica do curso foi estruturada para a realização das aulas presenciais durante os recessos escolares, ou seja, nos intervalos do calendário letivo regular. As atividades foram organizadas em módulos concentrados, com carga horária intensificada. O curso possui a duração média de três anos, no período de janeiro de 2023 a janeiro de 2026, com aulas ministradas de segunda a sábado, totalizando cerca de oito horas diárias de atividades acadêmicas.

O município de Presidente Figueiredo é conhecido como a “Terra das Cachoeiras”. Localiza-se no estado do Amazonas, na Região Norte do Brasil, está ligado a capital, Manaus, por meio da rodovia BR-174, a cerca de 107 km de distância. A área é caracterizada pela presença abundante da Floresta Amazônica, que confere grande valor ambiental à paisagem local, abrigando mais de 150 cachoeiras catalogadas, além de grutas, cavernas, corredeiras e rios que favorecem a prática de atividades como trilhas ecológicas, pesca esportiva e banhos em águas cristalinas e de igarapés. Esses atrativos naturais atraem visitantes de diversas partes do país e do exterior, especialmente durante o chamado verão amazônico.

A economia de Presidente Figueiredo é dinamizada principalmente pelo setor turístico, mas também conta com atividades expressivas nos segmentos agropecuário e extrativista. Destaca-se ainda a mineração de cassiterita no rio Pitinga e a presença da usina hidrelétrica de Balbina, que contribui significativamente para a matriz energética do estado e para a economia local.

O relato de experiência foi realizado no período do Estágio Supervisionado I e II, cuja experiência se deu em duas escolas distintas, entre os anos de 2024 e 2025. Na primeira, a Escola Municipal de Balbina, localizada na zona rural do Distrito de Balbina, foi trabalhado com turmas de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II. E na segunda, no Centro de Educação de Tempo Integral Maria Eva dos Santos (CETI), com turmas do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II e turmas de 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio.

Foram planejadas e aplicadas diversas atividades lúdicas. Os dados foram gerados por meio de registros reflexivos e anotações em diário de campo, com atenção na reação dos alunos, no engajamento, na frequência de participação e na execução das tarefas propostas. O relato também descreve, informações sobre dificuldades encontradas durante a implementação das atividades, e a resposta dos alunos a cada tipo de atividade lúdica.

As oficinas foram elaboradas para favorecer a apropriação do vocabulário em contextos significativos, explorar palavras de origem inglesa presentes no cotidiano dos estudantes, com o objetivo de ativar conhecimentos prévios, ampliar o repertório lexical e promover a familiarização com estruturas básicas da língua inglesa. Além disso, buscou-se estimular a participação ativa, a criatividade e a interação entre os alunos por meio de atividades lúdicas, e reforçar a confiança na utilização do inglês em situações comunicativas reais.

O planejamento das aulas, atividades e a execução em sala de aula seguiram as orientações discutidas nas disciplinas de Estágio Supervisionado I e II. Inicialmente foram desenvolvidas com turmas de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, em uma escola pública localizada na zona rural do município de Presidente Figueiredo. Nesse contexto, foi elaborado um projeto com o objetivo de despertar o interesse dos alunos pela disciplina de Língua Inglesa, considerando as dificuldades de engajamento observadas durante as aulas propostas na disciplina de Estágio.

Diante da baixa motivação demonstrada pelos alunos na disciplina de Língua Inglesa, optou-se pela implementação de um projeto lúdico intitulado: “Intercâmbio Cultural Virtual” (APÊNDICE A e ANEXOS), proposto pela pesquisadora, em parceria com uma *youtuber* brasileira residente no Canadá chamada, Fernanda Rodrigues (Rodrigues, 2024),

desenvolvido com base em princípios da abordagem comunicativa e do ensino de línguas mediado por tecnologias digitais. A colaboradora enviou um vídeo especialmente produzido para mim, no qual menciona meu nome e enfatiza tratar-se de um material elaborado de forma exclusiva para os alunos da professora Marlinda.

Neste vídeo, Rodrigues (2024) relata sua experiência de mudança para o Canadá, abordando aspectos culturais do país, os desafios enfrentados no processo de aprendizagem da língua inglesa e de adaptação ao contexto sociocultural canadense, além de compartilhar experiências positivas vivenciadas em sua trajetória como imigrante, ressaltando, sobretudo, a importância do aprendizado da língua inglesa.

Na mesma instituição, foi desenvolvido também o projeto lúdico “*Sing and Learn*” (*Cante e Aprenda*), cujo objetivo consistiu em favorecer o aprendizado da língua inglesa por meio do uso de canções (APÊNDICE B e C, ANEXOS). Para a execução do projeto, foram selecionadas as músicas “*Holy Forever*”(Versão: Chris Tomlin) e “*Oh Happy Day*”(Versão: Soraya Moraes). As atividades envolveram a exploração do título das canções, levantamento de hipóteses sobre o conteúdo, estudo de vocabulário, identificação de palavras cognatas, análise de estruturas gramaticais, reconhecimento de verbos, palavras-chave, sons e padrões de pronúncia. Como culminância do projeto, os alunos realizaram uma apresentação coletiva no pátio da escola, cantando as canções em língua inglesa e formando um coral, o que favoreceu a interação, a confiança e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

Além das experiências anteriormente descritas, foram desenvolvidas atividades lúdicas em uma escola da rede estadual, localizadas na sede do município de Presidente Figueiredo, durante a atuação docente nos Estágios Supervisionados I e II. Nesse período, fez-se necessária a realização de oficinas pedagógicas com o intuito de promover uma conexão entre os saberes prévios dos alunos e os novos conhecimentos linguísticos, favorecendo um processo de aprendizagem mais significativo.

Uma das oficinas desenvolvidas teve como foco o uso de palavras originárias da língua inglesa presentes no cotidiano dos estudantes, tais como; “*shopping, internet, hambúrguer, download, game, smartphone, notebook, whatsapp, mouse, link, wi-fi e fast food*”(ANEXOS), possibilitando a ativação de conhecimentos prévios e a ampliação do repertório lexical. Além disso, a oficina contemplou o ensino de *directions* (ANEXOS), por meio de uma atividade lúdica e interativa. Para a realização da dinâmica, foram fixadas duas tiras no chão da sala de aula, representando os lados *left* e *right*. Os estudantes organizaram-se em uma fila composta por doze participantes, sendo seis meninas e seis meninos,

posicionados inicialmente no lado *left*. À medida que respondiam corretamente às instruções relacionadas às direções, avançavam para o lado *right*, sendo considerado vencedor o grupo que completou primeiro esse percurso.

Também foram desenvolvidas atividades voltadas às habilidades de *listening* e *speaking*, provenientes da plataforma digital *Wordwall*, associando aos conteúdos básicos da língua inglesa, tais como *greetings, numbers, colors, body parts, directions, places, addresses* (APÊNDICE D e ANEXOS). Essas atividades foram mediadas pelo uso de recursos tecnológicos, especialmente o datashow, que possibilitou a projeção de jogos e exercícios interativos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As práticas pedagógicas adotadas buscaram articular teoria e prática, contribuindo tanto para a formação docente quanto para a reflexão crítica acerca do uso de metodologias ativas no ensino de línguas estrangeiras. Essas ações fundamentaram-se na concepção de língua como prática social, entendida como um sistema dinâmico construído por meio da interação e do uso significativo simulando contextos reais (LARSEN-FREEMAN, 2023), bem como em princípios construtivistas, que valorizam o protagonismo do aluno no processo de ensino-aprendizagem (VYGOTSKY, 1998a). Sob essa ótica, observa-se que o ensino deixa de ser centrado apenas na estrutura gramatical e passa a valorizar o processo de aprendizagem das situações vivenciadas pelo estudante dentro e fora da sala de aula.

Ao analisar o uso das atividades lúdicas como ferramentas no ensino de Língua Inglesa, constatou-se que, tais práticas se mostraram relevantes para a promoção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e colaborativo. As atividades lúdicas contribuíram significativamente para o desenvolvimento linguístico de forma natural e contextualizada, reforçando a ludicidade como estratégia pedagógica capaz de ampliar a motivação e o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem (KISHIMOTO, 2011). Assim, as práticas implementadas reforçaram a importância de o professor desenvolver e buscar alternativas pedagógicas que possibilitem ao aluno atuar como sujeito ativo na construção do conhecimento.

As atividades desenvolvidas aspiraram sobretudo a promoção da compreensão oral (*listening*), a ampliação do vocabulário e a reflexão sobre aspectos culturais dos países de língua inglesa. Também buscou-se enfatizar a importância do idioma, pois o mesmo, possibilita o acesso a diferentes culturas, ampliando a compreensão intercultural e o respeito à

diversidade. Isso ficou evidenciado no vídeo (Rodrigues, 2024), na qual os alunos puderam confirmar através dos relatos da youtuber sobre sua experiência no Canadá.

Além disso, o estudo do idioma, possibilita a compreensão de músicas, filmes, séries, livros e conteúdos digitais produzidos em países de língua inglesa, favorecendo a formação de cidadãos mais críticos e culturalmente conscientes na medida em que o jogo e a ludicidade promovem experiências culturais significativas no processo educativo (KISHIMOTO, 2011; BROUGÈRE, 1998). Em termos práticos, o contato com diferentes manifestações culturais, de fato, oportuniza os estudantes a vivenciarem situações em uma língua de abrangência global, considerando que o inglês é atualmente a língua universal. Dessa forma as aulas lúdicas ultrapassam a função instrumental do ensino de línguas, assumindo um papel formativo mais amplo.

O trabalho com canções constituiu outra estratégia central, partindo da concepção de que a música é um recurso lúdico-pedagógico relevante no ensino de línguas. Um exemplo representativo dessa abordagem pôde ser observado nas atividades desenvolvidas no projeto *Sing and Learn* (ANEXOS). Por meio dessa proposta, os alunos tiveram contato com as letras das canções em inglês, o que favoreceu a aprendizagem da pronúncia, do ritmo e da entonação da língua. Além disso, as músicas contribuíram para a ampliação do vocabulário e para a memorização de estruturas linguísticas. Como culminância da atividade, os estudantes demonstraram os conhecimentos adquiridos por meio de uma apresentação coletiva no pátio da escola, na qual cantaram as canções em inglês.

Esse resultado corrobora a perspectiva de Leffa (2016), que defende que a aprendizagem de línguas ocorre de forma mais significativa quando o aluno é exposto a práticas comunicativas contextualizadas, nas quais o uso da língua se dá de maneira autêntica e integrada às experiências vivenciadas pelo aprendiz. Para o autor, aprender uma língua envolve interação, contexto e propósito, ou seja, o estudante aprende melhor quando a língua é usada de maneira autêntica, integrada às suas experiências e necessidades comunicativas do dia a dia, uma vez que promove a aprendizagem mediada e significativa, favorecendo o desenvolvimento da compreensão auditiva, da pronúncia, da oralidade e da memorização de estruturas linguísticas (VYGOTSKY, 1998b). Sustentando o argumento; essa abordagem, amplia o vocabulário linguístico dos alunos, bem como contribui no desenvolvimento da produção do diálogo na segunda língua.

O uso da ferramenta *Wordwall* (APÊNDICE D e ANEXOS) permitiu a aplicação de jogos de memória, quebra-cabeças e outras dinâmicas em inglês. Como ferramenta lúdico-didática esse aplicativo se mostrou coerente com os objetivos da proposta pedagógica

analisada. Também foi utilizado material lúdico, produzido e confeccionado previamente de forma artesanal. Todo esse recurso favoreceu a participação ativa dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento da compreensão e produção oral em língua inglesa.

A análise das práticas realizadas permite inferir que o uso de atividades lúdicas constitui uma estratégia pedagógica eficaz para potencializar o ensino-aprendizagem no ensino de línguas. A ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem em Língua Inglesa no contexto analisado, mostrou-se um elemento pedagógico fundamental para a construção de um ensino mais significativo, participativo e contextualizado, favorecendo não apenas o desenvolvimento das habilidades linguísticas, mas também a motivação, o engajamento e a autonomia dos alunos, possibilitando uma aprendizagem que ultrapassa a memorização mecânica de conteúdos e se ancora em experiências reais e socialmente relevantes.

Ao assumir um papel protagonista, o estudante não apenas recebe informações, mas participa ativamente do processo de aprendizagem, interagindo, questionando e reconstruindo saberes. O professor, por sua vez, mantém seu papel, promovendo o conhecimento e criando condições para que a aprendizagem ocorra de forma colaborativa, ampla e dinâmica. Os resultados evidenciam que a Ludicidade, como estratégia de ensino-aprendizagem em Língua Inglesa, contribui de maneira efetiva para a formação linguística e cultural dos estudantes, reafirmando a importância de práticas pedagógicas inovadoras no ensino de Língua Inglesa e do papel do professor como mediador desse processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa representa a consolidação de um percurso formativo permeado por desafios, aprendizagens e superações. As atividades desenvolvidas evidenciaram que a utilização de projetos lúdicos, aliada a metodologias ativas e ao uso de recursos tecnológicos, contribui significativamente para o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa dos alunos.

Os projetos lúdicos desenvolvidos, demonstraram que a aprendizagem da língua inglesa se torna mais significativa quando os estudantes são inseridos em contextos, reais ou simulados, de uso da língua, que valorizam aspectos culturais, musicais e comunicativos.

Os resultados observados ao longo das práticas pedagógicas indicaram que o uso de atividades lúdicas, como jogos, músicas, oficinas interativas e recursos digitais, favoreceu significativamente o desenvolvimento das habilidades linguísticas de *listening* e *speaking*, a

ampliação do vocabulário, a melhora da pronúncia e o fortalecimento da confiança dos alunos para se expressarem em língua inglesa.

Além disso, tais práticas promoveram a participação ativa dos estudantes, valorizando seus conhecimentos prévios e estimulando a aprendizagem colaborativa, conforme defende Vygotsky (1998). Somando à perspectiva do autor, jogos, dramatizações e simulações, também permitem que os alunos pratiquem estruturas gramaticais e vocabulários dentro de contextos comunicativos, tornando o aprendizado mais funcional e próximo da realidade.

Outro benefício importante é o favorecimento de um ambiente descontraído proporcionado pelas atividades lúdicas, criando um espaço seguro, motivando os alunos a se expressarem em inglês sem receio de errar. Tendo em vista que a motivação é um fator central na aprendizagem de línguas, pois influencia diretamente na disposição do aluno para interagir e persistir no aprendizado. Em outras palavras, constata-se que a ludicidade constitui um recurso pedagógico relevante e eficaz para a promoção de um ensino de Língua Inglesa mais dinâmico, inclusivo e contextualizado.

No entanto, também foram identificados desafios relacionados à implementação da ludicidade no ensino de Língua Inglesa, tais como a necessidade de planejamento criterioso, adaptação das atividades ao contexto escolar, disponibilidade de recursos materiais e tecnológicos e gestão do tempo em sala de aula. Esses desafios reforçam a importância da formação inicial e continuada dos professores, bem como da reflexão constante sobre a prática pedagógica, especialmente em contextos educacionais marcados por limitações estruturais. Depreende-se dessa correlação que as atividades lúdicas exigem organização, preparação de materiais e mediação constante do professor.

As experiências relatadas contribuíram não apenas para a aprendizagem dos alunos, mas também para a formação acadêmica dos licenciandos, ao possibilitar a articulação entre teoria e prática e a construção de uma postura reflexiva frente aos desafios do ensino de línguas na educação básica. Tais vivências auxiliaram de maneira significativa para a construção da identidade docente, fortalecendo a compreensão do papel social do professor e da importância de uma prática pedagógica crítica, ética e comprometida com a transformação social.

Espera-se que este trabalho possa contribuir para futuras pesquisas e práticas pedagógicas que valorizem metodologias inovadoras e humanizadas no ensino de Língua Inglesa.

Para além dos aspectos acadêmicos, este relato evidencia a importância das relações interpessoais construídas durante o curso, destacando a empatia, cooperação, amizade e

fraternidade entre os acadêmicos e professores. Esses elementos mostraram-se fundamentais para a permanência, o engajamento e o êxito no processo formativo.

O percurso formativo possibilitou além do desenvolvimento de competências linguísticas e pedagógicas, um significativo amadurecimento pessoal, evidenciando que a formação docente se constitui como um processo contínuo, marcado pela reflexão constante sobre a prática e pela busca permanente por novos saberes. Conforme Perrenoud (2002), a prática reflexiva é elemento central da profissionalização docente, uma vez que permite ao professor analisar criticamente sua ação pedagógica e ressignificar suas estratégias de ensino.

As dificuldades enfrentadas, tanto no âmbito acadêmico quanto pessoal, reforçaram a importância da resiliência, da empatia e da solidariedade no contexto educacional. Nesse sentido, a experiência formativa vivenciada neste curso reafirma que a educação se constrói de forma coletiva, por meio das relações humanas e do compartilhamento de saberes.

Conclui-se, portanto, que a formação em Letras – Língua Inglesa proporcionou uma base sólida para o exercício da docência, despertando o compromisso com uma prática pedagógica sensível às realidades socioculturais dos alunos e fundamentada em princípios éticos, humanos e transformadores. A gratidão pela oportunidade, pelos conhecimentos adquiridos e pelas relações construídas ao longo do curso constitui um sentimento que fortalece o desejo de continuar aprendendo e contribuindo com a educação. Concluo com o sentimento de imensa gratidão, a Deus e a todos os profissionais participantes e responsáveis por essa formação.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2018.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

LARSEN-FREEMAN, Diane. **Teaching language: from grammar to grammaring**. Boston: Heinle & Heinle, 2003.

LARSEN-FREEMAN, Diane. Complex systems and language development. *In*: LARSEN-FREEMAN, Diane. **Language as a dynamic system**. Cambridge: Cambridge University Press, 2023.

LEFFA, Vilson J. **Ensino de línguas: passado, presente e futuro**. Pelotas: EDUCAT, 1996.

LEFFA, Vilson J. **Ensino de línguas: princípios e práticas**. Pelotas: EDUCAT, 2006.

LEFFA, Vilson J. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional**. Pelotas: EDUCAT, 1999.

LEFFA, Vilson J. **Aprendizagem de línguas mediada por tecnologias**. Calidoscópio, São Leopoldo, v. 14, n. 1, p. 12-25, 2016. LEFFA 2016

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2015.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. Aquisição de segunda língua e fatores afetivos. *In*: GERMANO, M. A.; GATTI, M. A. (Org.). **Inglês: ensino e aprendizagem**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

RODRIGUES, Fernanda. **Vídeo especial para os alunos da Escola municipal de Balbina**. YouTube, 3 out. 2024. Disponível em <https://youtu.be/PK-FszLfRQs?si=ytuR5pn7ERlx2zF2>. Acesso em: 30 jan. 2026.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998a.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998b.

APÊNDICE A

Plano de Aula – Língua Inglesa

Projeto: Intercâmbio Cultural

Tema: Experiências de intercâmbio e
motivação para aprender inglês

Recurso principal: Vídeo de youtuber
brasileira no Canadá

Público-alvo: Ensino Fundamental II

Objetivos

- Desenvolver **listening** (compreensão auditiva) em inglês.
- Ampliar vocabulário relacionado a **viagem, estudos, desafios e motivação**.
- Estimular a **oralidade**, por meio de perguntas e discussão sobre experiências culturais.

- Motivar o interesse pela língua.

- Desenvolver **interpretação crítica** de experiências de intercâmbio.

Conteúdos

- Vocabulário: *exchange, challenges, motivation, culture, travel, adaptation, school, friends, learn English*.

- Estruturas simples:

- *I went to...*
- *I faced...*
- *I learned...*
- *My favorite experience was...*

- Listening e speaking.

- Expressão de opinião e motivação.

Desenvolvimento da Aula

- Perguntar aos alunos:

- *Have you ever traveled to another country?*
- *Would you like to study or live in another country? Why?*

- Anotar no quadro palavras-chave que surgirem: *travel, country, school, culture*.

- Atividade rápida: Brainstorming em grupos (3–4 alunos) sobre experiências que eles imaginam de estudar no exterior.

- Apresentar a youtuber: *"She is Brazilian, lives in Canada, and makes videos about her life abroad."*

- Palavras importantes do vídeo: *exchange, challenges, motivation, culture*.

Listening

- Primeira escuta: apenas assistir e compreender a ideia geral.

- Pergunte: *What is the main idea of the video?*

- Segunda escuta:

- Entregar uma ficha com **perguntas de compreensão** ou **lacunas** no texto.

- Exemplos de perguntas:

- *Where does she live now?*
- *What challenges did she face?*
- *What motivates her to learn English?*
- *What advice does she give to students?*

- Corrigir coletivamente, destacando palavras novas e expressões importantes.

Pós-listening: Discussão em duplas ou pequenos grupos:

- *Would you like to live abroad? Why or why not?*
- *What challenges do you think you might face?*
- *How can learning English help you in the future?*

- Atividade criativa: cada aluno escreve uma frase:

- *My dream country to study is... because...*

- Compartilhar algumas respostas com a turma.

Encerramento: Reforçar vocabulário aprendido.

- Destacar a importância de se motivar para aprender inglês.

- Feedback rápido: *Did you like the video? Did it motivate you? Why?*

Avaliação

- Participação oral na discussão.
- Respostas corretas nas atividades de listening.
- Demonstração de compreensão das experiências apresentadas.
- Criatividade e envolvimento na atividade final (*"My dream country to study is..."*).

Atividades Extras / Casa

- Pesquisar um país de interesse para intercâmbio e escrever 5 frases sobre o que gostariam de fazer lá em inglês.
- Assistir a outro vídeo de intercâmbio em inglês e resumir em português ou inglês.
- Criar um mini-dicionário com palavras e expressões novas aprendidas.

APÊNDICE B

Plano de Aula – Língua Inglesa

Tema: “Sing and Learn”

Canção: Happy Day (Soraya Moraes)

Público-alvo: Ensino Fundamental II

Objetivos

- Desenvolver a compreensão oral (listening).
- Ampliar o vocabulário.
- Identificar palavras e expressões simples em inglês/(cognatas).
- Estimular a oralidade e a participação por meio da música.
- Relacionar a canção com experiências pessoais.

Conteúdos

- Vocabulário: *happy, smile, day, sing, joy*
- Estrutura simples no presente.
- Compreensão auditiva.
- Pronúncia.

Desenvolvimento da Aula - Warm-up

- Escrever no quadro a palavra **HAPPY** (Perguntar)
 - *How are you today?*
What makes you happy?
- Incentivar respostas simples (em inglês ou português).
- Mostrar imagens ou fazer mímicas de emoções.

Pré-listening

- Apresentar o título da música: **Happy Day**. (Perguntar)
 - *What do you think this song is about?*
- Trabalhar algumas palavras-chave da música antes de ouvir.

Listening

- Ouvir a música pela primeira vez (apenas para apreciar).
- Na segunda vez:
 - Entregar a letra com **lacunas** para completar.
 - Ou pedir para os alunos circularem palavras conhecidas.
- Conferir as respostas coletivamente.

Pós-listening

- Perguntas orais ou escritas:
 - *Is this a happy or sad song?*
 - *How does this song make you feel?*
- Atividade criativa:
 - Desenhar um “happy day”.
 - Escrever uma frase simples: *My happy day is...*

Encerramento

- Cantar o refrão juntos (se a turma se sentir à vontade)
- Retomar o vocabulário aprendido.
- Feedback rápido: *Did you like the song?*

Avaliação

- Participação nas atividades.
- Envolvimento durante a escuta da música.
- Realização das atividades propostas.
- Uso do vocabulário trabalhado.

Atividade Extra / Casa

- Criar uma lista de palavras que representem um *happy day*.

APÊNDICE C

Plano de Aula – Língua Inglesa

Canção: Holy Forever

Público-alvo: Ensino Fundamental II

Objetivos

- Desenvolver a compreensão auditiva (listening).
- Trabalhar vocabulário básico relacionado a **sentimentos, valores e adoração**.
- Identificar palavras e expressões em inglês por meio da música.
- Estimular a pronúncia e a oralidade.
- Promover reflexão e interpretação textual simples.

Conteúdos

- Vocabulário: *holy, forever, sing, praise, name, glory, heart* (selecionar conforme a turma).
- Verbos no presente simples.
- Listening e speaking.
- Interpretação de texto musical.

Desenvolvimento da Aula

- Escrever no quadro as palavras:

MUSIC – FEELINGS – WORDS

- Perguntar:
 - *Do you like music?*
 - *How does music make you feel?*
- Apresentar algumas emoções em inglês (happy, calm, peaceful).

Pré-listening: Apresentar o título da música: Holy Forever.

- Perguntas:
 - *What does “holy” mean?* (explicar de forma simples)
 - *What do you think this song is about?*

- Trabalhar palavras-chave antes da escuta (tradução + pronúncia).

Listening: Primeira escuta: apenas ouvir e sentir a música. Após a segunda escuta:

- Entregar a letra com **palavras faltando** OU
- Pedir que sublinhem palavras conhecidas.
- Corrigir coletivamente, repetindo as palavras em voz alta.

Pós-listening: Perguntas simples:

- *Is this song calm or energetic?*
- *What words did you understand?*
- Atividade: Relacionar palavras da música com seus significados. Escrever uma frase simples:
 - *This song makes me feel...*
 - *My favorite word is...*

Encerramento:

- Reforçar o vocabulário aprendido.
- Cantar ou repetir o refrão (opcional).
- Feedback rápido:
 - *Did you like the song? Why?*

Avaliação: Participação oral.

- Interesse durante a escuta da música.
- Realização das atividades propostas.
- Compreensão geral da canção.

Atividade Extra

- Ilustrar uma palavra da música.
- Montar um pequeno glossário com 5 palavras aprendidas.

APÊNDICE D

Plano de Aula – Língua Inglesa

Tema: Vocabulário e Expressões em Inglês através de jogos digitais

Recurso principal: [Wordwall!](#)

Público-alvo: Ensino Fundamental II

Objetivos

- Desenvolver vocabulário em inglês de forma lúdica.
- Praticar **leitura, escrita e pronúncia** de palavras e frases.
- Estimular a participação e colaboração entre os alunos.
- Promover a familiaridade com ferramentas digitais educativas.

Conteúdos

- Vocabulário por temas:
 - Cores, animais, objetos da escola, alimentos, sentimentos.
 - Expressões simples: *How are you?, I like..., My favorite...*
- Estruturas gramaticais simples:
 - *I like + noun / verb*
 - *I have / I am*
- Prática de listening e pronúncia (quando houver áudio nos jogos).

Recursos

- Computador ou tablet por aluno ou dupla
- Projetor para exibir a tela principal
- Conta gratuita no Wordwall (professor)

- Quadro para reforçar vocabulário

Desenvolvimento da Aula

- Pergunte: *Do you like playing games?*
- Faça uma atividade rápida oral:
 - Citar objetos ou palavras de um tema específico (ex.: animais).
- Escreva algumas palavras no quadro e revise a pronúncia.

Apresentação do Wordwall

- Mostre o site e explique que a turma fará jogos digitais para praticar inglês.
- Apresente tipos de jogos disponíveis:
 - Quiz / Multiple choice
 - Match-up / Memory
 - Crossword / Word search

- Spin the wheel / Anagram

Atividades Interativas

Divida os alunos em duplas ou trios.

- Cada grupo escolhe ou é designado a um jogo no Wordwall.
- Exemplos de atividades:
 1. **Quiz (Multiple choice):** testar vocabulário sobre animais, cores ou alimentos.
 2. **Match-up:** combinar palavras e imagens ou palavras e traduções.
 3. **Crossword / Word search:** reforçar escrita e leitura.
 4. **Spin the wheel:** responder perguntas sobre frases em inglês ou completar frases.

- O professor circula entre os grupos, auxiliando e reforçando pronúncia e vocabulário.

Feedback e Correção (5–10 minutos)

- Projete no quadro um ranking ou resultados de cada grupo (Wordwall permite mostrar resultados).
- Faça perguntas coletivas sobre palavras ou expressões aprendidas:
 - *What did you learn today?*
 - *Which word was new for you?*
- Refletir sobre o que gostaram no jogo e qual tema querem explorar na próxima aula.

Avaliação

- Participação ativa nos jogos digitais.
- Correção das respostas nos jogos.
- Capacidade de pronunciar corretamente e usar as palavras aprendidas.

- Colaboração em grupo.

Atividades Extras / Casa

- Criar um **Wordwall próprio** com palavras de inglês do tema estudado.
- Jogar em casa no site, registrando suas pontuações.
- Escrever 5 frases usando o vocabulário aprendido.

ANEXO

Figura 1 – apresentação do projeto *Sing and learn*, no pátio da escola.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2024)

Figura 2 – apresentação do projeto *Sing and learn*, no pátio da escola.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2024)

Figura 3 – apresentação do projeto *Sing and learn*, no pátio da escola.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2024)

Figura 4 – apresentação do projeto *Sing and learn*, no pátio da escola.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2024)

Figura 5 – apresentação do projeto Intercâmbio Cultural Virtual.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2024)

Figura 6 – apresentação do projeto Intercâmbio Cultural Virtual.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2024)

Figura 7 – Oficina Pedagógica – *Directions*.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 8 – Plataforma *Wordwall*.



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 9 – Oficina Lúdica (*Listenig and Speaking*).



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 10 – Oficina Lúdica (*Listenig and Speaking*).



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 11 – Oficina Lúdica (*Numbers*).



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 12 – Oficina Lúdica (*Foods*).



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 13 – Atividade Lúdica em grupo (*Reading and Interpretation*).



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 14 – Atividade na Escola Municipal de Balbina



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 15 – Colégio Estadual de Tempo Integral – Maria Eva dos Santos



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)

Figura 16 – Formandos em Letras - Língua Inglesa – PARFOR/UEA - 2026



Fonte: acervo pessoal (Bastos, 2025)