



**Este artigo** está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

**Você tem direito de:**

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.

**De acordo com os termos seguintes:**

Atribuição — Você deve dar o **crédito apropriado**, prover um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.

Não Comercial — Você não pode usar o material para **fins comerciais**.

Sem Derivações — Se você **remixar, transformar ou criar a partir** do material, você não pode distribuir o material modificado.

**Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos jurídicos ou **medidas de caráter tecnológico** que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.



**This article** is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

**You are free to:**

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

**Under the following terms:**

Attribution — You must give **appropriate credit**, provide a link to the license, and **indicate if changes were made**. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — You may not use the material for **commercial purposes**.

NoDerivatives — If you **remix, transform, or build upon** the material, you may not distribute the modified material.

**No additional restrictions** — You may not apply legal terms or **technological measures** that legally restrict others from doing anything the license permits.

# II Encontro de Aprendizagem Lúdica



ANAIS - 18 e 19 de novembro de 2016

REALIZAÇÃO



**GEPAL**  
Grupo de Estudos e Pesquisas  
Sobre Aprendizagem Lúdica

APOIO





# **II Encontro de Aprendizagem Lúdica**

## **Anais**

**18 e 19 de novembro de 2016**

### **ORGANIZAÇÃO**

Antônio Villar Marques de Sá

Cleia Alves Nogueira

Bárbara Ghesti de Jesus

Brasília – DF

Faculdade de Educação

2017

Projeto gráfico e diagramação: Walner Pessoa  
Ilustração da capa: Keila Cristina Araújo Reis  
Revisão: Antônio Villar Marques de Sá e Danuzia Queiroz  
Financiamento: Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal

## COMISSÃO ORGANIZADORA DO II EAL

---

*Antônio Villar Marques de Sá - Presidente*  
*Alessandra Lisboa da Silva*  
*Américo Junior Nunes da Silva*  
*Ana Brauna Souza Barroso*  
*Bárbara Ghesti de Jesus*  
*Cleia Alves Nogueira*  
*Dayse do Prado Barros*  
*Eurípedes Rodrigues Neves*  
*Josinalva Estacio Menezes*  
*Keila Cristina Araújo Reis*  
*Luiz Nolasco de Rezende Júnior*  
*Marcos Paulo Barbosa*  
*Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda*  
*Maria Dalvirene Braga*  
*Mônica Regina Colaço dos Santos*  
*Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas*  
*Simão de Miranda*  
*Virgínia Perpetuo Guimarães Pin*  
*Wesley Pereira da Silva*

---

## COMISSÃO CIENTÍFICA DO II EAL

---

*Antônio Villar Marques de Sá - Coordenador*  
*Alessandra Lisboa da Silva*  
*Américo Junior Nunes da Silva*  
*Josinalva Estacio Menezes*  
*Luiz Nolasco de Rezende Júnior*  
*Marcos Paulo Barbosa*  
*Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas*  
*Simão de Miranda*

---

ISBN versão impressa: 978-85-5983-001-9  
ISBN versão eletrônica: 978-85-5983-002-6

## Ficha catalográfica

S456e Encontro de Aprendizagem Lúdica (2. : 2016 : Brasília).  
II Encontro de Aprendizagem Lúdica : anais, 18 e 19 de  
novembro de 2016 [recurso eletrônico] / organização Antônio Villar  
Marques de Sá, Cleia Alves Nogueira, Bárbara Ghesti de Jesus. -  
Brasília : Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

Documento em PDF.  
ISBN 978-85-5983-002-6 (E-book).  
Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Jogos educativos. 3. Brincadeiras -  
Educação. I. Sá, Antônio Villar Marques de (org.). II. Nogueira,  
Cleia Alves (org.). III. Jesus, Bárbara Ghesti de (org.). IV. Título.  
V. Título: Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica.

CDU 371.382

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)  
Faculdade de Educação - Campus Darcy Ribeiro  
Universidade de Brasília  
70910-900 - Brasília -DF - Brasil

## 44 O DESAFIO DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO E ATUAÇÃO DO PROFESSOR DE LÍNGUA ESTRANGEIRA: REFLEXÕES E CRÍTICAS

---

- Angélica Gisele Melo Silva, Universidade de Brasília (angelicagmelos@gmail.com)
- Otília Maria A. N. A. Dantas, Universidade de Brasília (otiliadantas@gmail.com)

### 1 RESUMO

Este é um relato de experiência da formação e atuação lúdica de uma professora de língua estrangeira e sua influência para aprendizagem dos alunos. Este estudo objetiva refletir sobre a ludicidade no curso de Licenciatura em Espanhol e sua influência quando utilizada pela professora iniciante. A metodologia, de natureza qualitativa, teve como viés metodológico as reflexões da professora sobre sua formação e sobre os jogos utilizados em sala, juntamente aos aportes de Cosson (2011), Gatti (2016) e Santos e Cruz (2011). Os resultados apontam para a deficiência no curso de licenciatura quanto à formação lúdica dos professores. Entende-se que a ludicidade favorece a relação professor aluno e entre os integrantes da turma, além de desenvolver diversas capacidades nos alunos, tais como reflexão e criatividade. Com todos esses pontos, mostra-se ainda um caminho para o não desgaste do professor por frustrações quanto ao ensino e/ou pela relação com os alunos.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Formação docente. Ensino e aprendizagem.

### 2 INTRODUÇÃO

A profissão de professor, como já bem sabido, não é das mais simples. Isso não ocorre apenas pelos salários baixos, o grande número de alunos em sala de aula, a estrutura precária para as aulas, as dificuldades em lidar com a educação dos alunos e os inúmeros desrespeitos sofridos, mas ainda pela precária formação do professor adquirida nos cursos de licenciatura, já averiguada por vários autores, entre eles Bernardete Gatti (2016), que afirmou que nem as universidades públicas e nem as privadas estão realmente formando professores, principalmente pela falta de interdisciplinaridade entre suas matérias específicas e pedagógicas e pela pouca prática desses profissionais enquanto discentes. Com todas essas deficiências, não é difícil encontrarmos professores frustrados pela sua profissão, desmotivados e descrentes com a aprendizagem dos alunos.

Ao ministrar aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE), em uma instituição de ensino fundamental II e médio, percebi a precariedade de minha formação, em especial, do meu pouco conhecimento acerca da ludicidade. Porém, ao utilizá-la inicial e superficialmente em sala de aula, notei o impacto que causou nos alunos, não se referindo apenas à absorção de conteúdos e maior interesse deles, mas, como afirmaram Santos e Cruz (2011, p. 11), “[...]”

o desenvolvimento pessoal, social e cultural, também colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

Logo, este relato de experiência reflete sobre a ludicidade na minha formação como professora em ELE e sobre seu impacto nas aulas do ensino fundamental II e médio.

### 3 LUDICIDADE: DESAFIO E SOLUÇÃO

Há muito, eu desejava ser professora, porém me assustava esta ideia, pois sentia certa deficiência didático-pedagógica na prática da minha graduação. Entendia que seria pela prática reflexiva que eu realmente aprenderia a ser docente. Logo, aceitei o desafio de ser professora em uma instituição particular de ensino fundamental II e médio.

O primeiro dia foi um choque. Os alunos estavam contentes pela troca da professora anterior, mas demonstravam um verdadeiro repúdio pela matéria. Inclusive fui chamada pela coordenadora para que ela me explicasse que os alunos não gostavam de espanhol e que eu teria um grande desafio. O espanhol naquela escola havia se tornado um tabu. Pelo livro didático, posteriormente apresentado a mim, inadequado à aprendizagem significativa, pude compreender as dificuldades da antiga professora.

Nos primeiros meses, houve facilidades e dificuldades, estas últimas com mais consistência. Eu utilizava a linguagem adequada com os alunos, aproximava o conteúdo das vivências deles e de seus conhecimentos, levava textos interessantes e músicas, mas algo ainda faltava: os alunos ainda se mostravam desinteressados; alguns dormiam em sala de aula, inclusive chegavam a chatear-se por ter aula de espanhol quando um professor se ausentava, o que feria a mim como a qualquer outro professor. Entre as palavras, eu ouvia dos alunos:

*“Como alguém estuda algo tão chato?”*

*“Ah não, aula de espanhol de novo.”*

*“Professora, você é legal, mas espanhol é chato.”*

*“Eu odeio espanhol.”*

Com todas as tentativas e logo o pensamento sobre a desistência e que não havia o que fazer, além de desconfiança sobre minha capacidade para exercer a profissão, utilizei de algumas alternativas e entre elas estava o jogo. Inicialmente foi superficial: o utilizava apenas como repasse para as matérias, mas já percebia que os alunos tinham maior preferência pela revisão do conteúdo em si.

Também sabia da existência da ludicidade, pois meus professores falavam muito, mas também como repasso de matéria, daí minha influência. Pediam aulas com jogos, porém nunca ensinaram a como trabalhá-los, escolhê-los, criá-los e modificá-los. Nunca os havia estudado, o que conhecia referia-se a jogos que eu conseguia na internet, outros que eu criava, e, muitas vezes, faltavam porque eu não sabia adequá-los aos alunos. Além disso, o único benefício do jogo, mencionado pelos professores, referia-se a maior facilidade para aprender e, talvez, a motivação. Não sabia eu que havia muitos outros.

Na universidade, por inúmeras vezes, já havia discutido com os professores questionando-lhes como eu ensinaria aqueles conteúdos aos alunos, uma vez que eu mesma estava entediada em sala e sentia dificuldades nas matérias. Tentava introduzir brincadeiras, relacionando-as à minha vivência, mas não era muito aceita pelos professores. Por vezes, recebi respostas afirmando que os alunos não se interessam, que meus colegas não se interessavam, que o curso seria apenas para conseguir o diploma.

Recordo-me nas aulas de literatura onde eu novamente questionei o porquê daqueles textos tão carregados, os quais demorávamos muito tempo para compreender uma página. Como aquelas leituras poderia inicialmente fomentar o letramento literário dos alunos e,

ao mesmo tempo, questionava a postura do meu professor, sentando-se todos os dias na mesma cadeira, dando o mesmo *boa noite* e falando sobre um livro, praticamente em um monólogo em que raramente um aluno falava. Era unânime quando conversava com os meus colegas, eles faziam piadas: “*Nas aulas de literatura você tem que sair para descansar, caso contrário você pira*”. As mesmas críticas que ouvi de outras licenciaturas quando fui monitora de Didática Fundamental. Após essa queixa, novamente questionei e obtive a seguinte resposta: “*É assim que se ensina literatura. Não há uma didática para o ensino de literatura*”. Eu sabia que aquele ensino não motivava aos meus colegas. Para Cosson (2011, p. 32), “o professor é o intermediário entre o livro e o aluno, seu leitor final. Os livros que ele lê, leu e gostou, são os que terminam invariavelmente nas mãos dos alunos”. Logo, eu já indagava como eles poderiam causar interesse nos alunos quando eles mesmos não o tinham.

Tendo essas dificuldades com a ludicidade, busquei professoras que a conhecessem. Com elas, consegui dicas e livros os quais tive de adaptá-los ao ensino de espanhol. Também pesquisei em *sites* estrangeiros e participei de alguns cursos.

Fazendo um maior uso do lúdico em sala de aula, percebi, pouco a pouco, a melhora na aprendizagem dos alunos. Todavia o avanço ocorreu também na própria relação professor-aluno e entre seus pares. Se antes havia discussões, com o uso do lúdico nas aulas de espanhol, passaram a inexistir, praticamente. Percebi a criatividade aflorar nos alunos e o quanto eles se moviam e estavam motivados nos jogos e riam, até mesmo a turma mais criticada pelo seu desinteresse em todas as aulas participava. Entre os alunos que demonstravam possuir autoestima baixa, um deles percebeu que tinha raciocínio rápido em jogos, outros perceberam a criatividade e a capacidade de criticar.

Os momentos cumes de toda essa vivência lúdica ocorreram, justamente, com a literatura.

Como sabia que aquele pensamento do meu professor estava equivocado, apesar de que talvez realmente não exista uma didática para o ensino da literatura, utilizei do fato de que existem textos que fazem parte da minha história de vida e, junto a um projeto de leitura para crianças do qual faço parte, resolvi testá-lo com os alunos. A atividade consiste na leitura dialógica de um texto: enquanto lemos; interpretamos falas, imagens e nossas vivências perante as histórias. Apesar de ser indicada para crianças, os adolescentes também gostaram, ainda mais com o suporte de jogos, como de suposições e adivinhações sobre os personagens. Muitas vezes, eles terminavam as leituras e ficavam dialogando sobre o final do texto, algo incomum a eles sobre alguns personagens, as atitudes que não gostaram e coisas que fariam diferente. Acabei percebendo que essa prática oportunizara aos alunos o contato, também, com outras vivências. Havia, entretanto, uma dificuldade: eles se esqueciam do conteúdo gramatical que estávamos discutindo em sala para se envolverem com os enredos.

Utilizando uma nova metodologia, trabalhei uma dessas leituras com alunos do 7º ano: os alunos em coro repetiam a fala do personagem principal (pois ele sempre usava o mesmo discurso). Ao fim da leitura, uma aluna me pediu para que realizássemos uma peça com o livro. Todos se animaram e pediram o mesmo. Fiquei assustada, pois nunca havia ensaiado uma peça. Resisti, mas, ao final, aceitei. Eles combinavam de ensaiar inclusive depois da aula e, apesar de pouco falarem espanhol, todos se dedicaram a aprender a pronúncia, criar os figurinos dos seus personagens, pensar nas atuações, escolher entre eles os personagens, ajudar uns aos outros nos gestos de cada um e inclusive, no dia da peça, com barbante e pedaços de TNT, criaram uma cortina que abria e fechava durante as apresentações. Nesses dias, percebi o avanço da capacidade, da colaboração e do compromisso dos alunos para o sucesso da peça, desarticulando a antiga formação social da turma – pequenos grupos (ou panelinhas). A peça foi um sucesso e a primeira apresentação em espanhol.

Com o uso da ludicidade, pude perceber as capacidades e o desenvolvimento de cada aluno e sentir, enfim, a realidade nas palavras de Almeida (2016, p. 32) ao falar que a ludicidade:

integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Pois, seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnica para as reflexões críticas, criadoras, inteligentes, socializadoras fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer e satisfação individual.

Assim, as aulas deixaram de ser difíceis não apenas para eles, que agora se divertiam. Eu também me divertira deixando de chamar a atenção e exigindo o compromisso com as atividades.

Foi pensando no lúdico que, na medida do possível, deixei de apoiar-me nos livros didáticos, optando por utilizá-los para tarefas de casa e apoio nos jogos. Mas havia complicações, pois o livro didático faz parte da identidade da escola. Quanto ao cumprimento dos conteúdos, dada a já conhecida fama deste estabelecimento de ensino como conteudista, dificultou o uso da ludicidade, bem como de uma aprendizagem mais significativa, ainda mais pelas constantes provas.

Contudo, nessas brechas, se havíamos que estudar números, jogávamos bingo com cálculos, ou o jogo da atenção (cada aluno fala um número, mas, se for múltiplo de 3, bate palma). Se o assunto era alfabeto, nada melhor que força. Se fosse expressar gosto, jogavam verdade ou mentira sobre o que gostavam. Ao final desse jogo, percebi a inserção de uma aluna que sempre ficava quieta e sem conversar com a turma. Ao se abordar sobre seus gostos, a turma reagiu que os tinha parecidos. Com os outros jogos, percebi que esta aluna ia se

inserindo mais e mais até chegar o dia em que, meio tímida, discordou do texto que líamos e expressou o que sentia, propondo mudança no seu final. A atitude desta aluna surpreendeu a própria turma, que logo a parabenizou e, felizmente, hoje ela está inserida no grupo.

O problema dos jogos infelizmente é o barulho, ainda não sei controlar isso muito bem nas turmas, aliás, nem me parece que precisa, mas a diretora julga que aluno aprende quieto e em silêncio. Outro entrave é a falta de tempo, algo que desgasta a mim e acabo não conseguindo pesquisar atividades, buscar livros, histórias, crônicas (os alunos gostam muito delas), adaptar contos ao espanhol e, ainda, como não me sinto segura sobre meus conhecimentos em ludicidade, penso que me falta a criatividade e, acabamos usando mesmo o livro. O último, é claro, é o livro didático, de uso obrigatório, mas que tão pouco motiva o aprendizado dos alunos e o uso da ludicidade, por suas questões de múltipla escolha e sua abordagem altamente conteudista.

Ainda sim, o que tenho ouvido dos alunos é:

*“Não professora, só mais um pouco, vamos continuar. A van pode esperar um pouquinho.”*

*“Professora, você trouxe história hoje?”*

*“O que vamos jogar?”*

*“Espanhol é uma das minhas aulas preferidas.”*

*“Professora, me empresta o livro para eu ler em casa? / Já li ele 3 vezes, se a senhora me emprestar de novo, leio 4.”*

Mas ainda há erros: jogos que dão errado, histórias que eles não gostam, assuntos sobre os quais não consigo encontrar atividades lúdicas, objetivos que não se cumprem; porém, segundo Santos e Cruz (2011, p. 13):

Fazendo um paralelo entre um quebra-cabeça e a formação do educador, pode-se afirmar que, enquanto o



primeiro se completa com o encaixe de todas as peças, o segundo jamais se completará, pois a formação profissional não acaba [...], sempre faltará a peça seguinte.

E uma dessas peças, hoje, sei que é uma maior aproximação da ludicidade.

## 4 CONCLUSÕES

A licenciatura perde ao não pensar na ludicidade, mas a pior perda recai sobre o professor, que tem dificuldades para dar aula, fica desmotivado com a não participação dos alunos e frustrado com a frequente não aprendizagem deles. Entre um dos motivos, podemos encontrar a não aproximação dos alunos, futuros professores, da ludicidade, ou, em outro plano, seu diário afastamento dela, que vem ocorrendo, geralmente, desde o ensino fundamental II e, muitas vezes, não a reencontrando no ensino superior.

Há muitos alunos desmotivados que levam o professor a pensar que não há o que fazer, mas o uso da ludicidade muda esse quadro, não apenas pela participação dos alunos que se faz mais presente, mas pelo desenvolvimento das capacidades humanas necessárias a eles, tais como criatividade, inserção social, reflexão, expressão etc., e a aproximação do próprio professor, melhorando a relação professor aluno e a sua própria motivação para buscar mais e enriquecer as suas aulas.

Por fim, cabe-nos a pergunta: Quantos licenciandos/licenciados pensam que a ludicidade é apenas para tornar a aprendizagem dos alunos mais fácil?

## 5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

COSSON, R. *Letramento literário: teoria e prática*. 2. ed. 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2011.

GATTI, B. A. A formação inicial de professores para a educação básica: as licenciaturas. *Revistausp*. São Paulo, n. 100, 2014. Disponível em: <[www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76164/79909](http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76164/79909)>. Acesso em: 29 jun. 2016.

SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M. *O lúdico na formação do educador*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.