



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO LINGUAGENS E LITERATURAS**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA MOTIVACIONAL NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA PARA ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO DA
ESCOLA MARIA DO CARMO BEZERRA**

ACARAPE-CE

2024

CARLA CRISTINA ANDRADE DA SILVA

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA MOTIVACIONAL NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA PARA ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO DA
ESCOLA MARIA DO CARMO BEZERRA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa do Instituto de Linguagens da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Língua Inglesa.

Orientador: Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

ACARAPE-CE

2024

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Sistema de Bibliotecas da UNILAB
Catalogação de Publicação na Fonte.

Silva, Carla Cristina Andrade da.

S5861

O lúdico como estratégia motivacional no ensino de língua inglesa para alunos do primeiro ano do ensino médio da Escola Maria do Carmo Bezerra / Carla Cristina Andrade da Silva. - Redenção, 2024.

25f: il.

Monografia - Curso de Letras - Língua Inglesa, Instituto De Linguagens E Literaturas, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2024.

Orientador: Prof. Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

1. Língua inglesa - Estudo e ensino. 2. Ensino - Inglês. 3. Lúdico - Educação. I. Título

CE/UF/BSCA

CDD 428.24

CARLA CRISTINA ANDRADE DA SILVA

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA MOTIVACIONAL NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA PARA ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO DA
ESCOLA MARIA DO CARMO BEZERRA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa do Instituto de Linguagens da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Língua Inglesa.

Orientador: Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

Aprovado em ___/___/___

Professor orientador: João Luiz Teixeira de Brito

Primeiro Avaliado: Tiago Martins da Cunha

Segundo Avaliadora: Claudia Regina Rodrigues Calado

**ACARAPE-CE
2024**

RESUMO

O Ensino de Língua Inglesa enfrenta desafios significativos no ensino médio, como a desmotivação dos alunos e a dificuldade em adquirir uma nova língua. Devido a esses problemas, é necessário encontrar uma maneira de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, de manter os alunos do primeiro ano do ensino médio mais interessados em aprender. Desta forma, o propósito desta investigação é buscar revelar o papel do componente lúdico como estratégia motivacional de ensino de Língua Inglesa para estudantes da escola Maria do Carmo Bezerra em Acarape-Ce. O estudo advém de uma abordagem qualitativa e busca entender a maneira como as atividades lúdicas podem auxiliar no ensino-aprendizagem e na interação com os alunos. Alguns dos resultados preliminares mostram avanços significativos com o uso de atividades lúdicas; muitos estudantes obtiveram uma maior confiança no uso do inglês, mesmo que de forma simples. Atividades e desafios de vocabulário ajudaram a quebrar a barreira do medo de errar, um obstáculo comum entre os alunos. Além disso, foi observada uma melhoria na interação e colaboração entre os alunos. Jogos em grupo desenhados especificamente para este estudo promoveram não apenas a prática do inglês, mas também a colaboração entre os estudantes, fortalecendo os relacionamentos interpessoais e criando um ambiente de aprendizado mais colaborativo e inclusivo. No entanto, também foram identificados desafios na implementação dessas atividades, como a resistência inicial de alguns alunos, que estavam mais habituados aos métodos tradicionais de ensino. Em resumo, os resultados indicam que as atividades lúdicas têm um papel crucial na motivação e aprendizagem da Língua Inglesa no ensino médio para estudantes da escola Maria do Carmo Bezerra em Acarape-Ce

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa, Ludicidade , Motivação, Ensino Médio, Estratégias Pedagógicas, Aprendizagem Ativa.

ABSTRACT

The teaching of English as a second language faces significant challenges in high school, such as student demotivation and the difficulty in acquiring a new language. Due to these issues, it is necessary to find ways to make the teaching-learning process more dynamic and to keep first-year high school students more engaged in learning. Therefore, the purpose of this investigation is to reveal the role of play as a motivational strategy for teaching English to students at Maria do Carmo Bezerra School. The study follows a qualitative approach and seeks to understand how playful activities can assist in teaching and learning, enhancing student interaction and engagement. We obtained significant results with the use of playful activities. Many students gained more confidence in using English, even in a simple form. Vocabulary activities and challenges helped break the barrier of the fear of making mistakes, a common obstacle among students. Moreover, an improvement in interaction and collaboration among students was observed. Group games promote not only the practice of English but also collaboration between students, strengthening interpersonal relationships and creating a more collaborative and inclusive learning environment. However, challenges were also identified in the implementation of these activities, such as the initial resistance from some students who were more accustomed to traditional teaching methods. In summary, the results indicate that playful activities play a crucial role in motivating and enhancing English

Keywords: English Language Teaching, Playful Activities, Motivation, High School, Teaching Strategies, Learning Engagement.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2 ASPECTOS TEÓRICOS.....	10
2.1 O lúdico	10
2.2 Fundamentação teórica	11
2.3 Metodologia da pesquisa.....	14
3. DESENVOLVIMENTO	16
3.1 O contexto de aplicação.....	16
3.2 O planejamento das atividades	16
3.3 A execução	18
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO	21
CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	24
ANEXOS	26

1. INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Inglesa no Brasil é um campo que enfrenta desafios rotineiramente. Isso ocorre, principalmente, no contexto do Ensino Médio, pois há uma série de fatores que desmotivam os alunos quanto a aprender um novo idioma e, some-se a isso, o fato de que a língua inglesa não faz parte do dia a dia deles. No caso específico das escolas de ensino de tempo integral no município de Acarape, ainda existe uma série de dificuldades estruturais e pedagógicas que podem tornar o ensino algo enfadonho e pouco dinâmico. A situação piora uma vez que os alunos alcancem seu primeiro ano no Ensino Médio, pois se trata de uma fase de transição, marcada por novidades e cobranças dignas do nível de ensino em que eles se encontram. Em muitos casos, essa mudança significa também uma passagem do ensino regular para o ensino integral, outra mudança bastante significativa em suas rotinas. Dessa maneira, aderir a estratégias que tornem o ensino mais “divertido”, ou seja, menos cansativo, torna-se imprescindível.

Com efeito, uma das ferramentas mais indicadas parece ser a atividade lúdica. Essa possibilidade tem crescido enormemente, uma vez que vem das ciências humanas, e é aplicada em diversas áreas do conhecimento. A importância do lúdico transcende o mero entretenimento, apresentando-se como uma valiosa ferramenta educacional. Esta abordagem não só fomenta a criatividade e a colaboração entre estudantes, mas também fortalece de forma eficiente o aprendizado de conteúdos programáticos. Ao integrar o ensino da língua inglesa com atividades agradáveis, os elementos lúdicos conseguem capturar o interesse dos alunos, potencializando sua motivação e, por consequência, elevando sua performance acadêmica. Isso é especialmente relevante no ambiente do primeiro ano do Ensino Médio, onde é comum notar um desinteresse generalizado pela matéria que aqui nos concerne, ou seja, o ensino de língua inglesa.

Por outro lado, apesar das vantagens documentadas em pesquisas sobre a implementação de práticas lúdicas na educação, verifica-se a existência de poucos estudos que abordem especificamente seu uso no contexto do Ensino Médio no Brasil, particularmente nas instituições públicas, para o ensino em geral e mais especificamente para o ensino de língua inglesa no estado do Ceará. Assim, este estudo visa explorar como o lúdico pode atuar como um instrumento motivacional efetivo para o ensino de

inglês para os alunos do primeiro ano na Escola Maria do Carmo Bezerra, em Acarape, procurando, portanto, suprir essa deficiência observada na literatura existente. Optamos pela análise desta instituição educacional devido ao seu contexto, que nos parece representativo dos desafios enfrentados por diversas escolas públicas no Brasil, especialmente no que concerne à escassez de recursos e materiais didáticos específicos para o ensino de idiomas, somado ao limitado tempo dedicado ao estudo do inglês. Essas condições têm um impacto direto na percepção dos estudantes, que frequentemente consideram o aprendizado do idioma algo tedioso ou excessivamente complexo. Diante deste cenário, a implantação de métodos pedagógicos inovadores (para a região e contexto) e lúdicos emerge como uma solução promissora para transformar essa percepção e aumentar a participação dos alunos.

Este estudo se debruça sobre a seguinte problemática: de que forma as atividades lúdicas podem ampliar a motivação e a participação dos alunos do primeiro ano do Ensino Médio da Escola Maria do Carmo Bezerra, em Acarape, no processo de aprendizagem da língua inglesa? Com o intuito de responder a essa pergunta, esta pesquisa visa explorar a integração de abordagens pedagógicas lúdicas na rotina educacional, buscando fomentar um ambiente de aprendizado mais envolvente e eficiente para os estudantes. A investigação proposta tem como foco principal compreender como atividades lúdicas podem beneficiar o ensino de Língua Inglesa, especificamente entre professores e alunos. Busca-se inicialmente entender as percepções destes grupos sobre o uso dessas atividades na educação. Será também crucial identificar quais tipos de jogos e brincadeiras são mais eficazes para captar a atenção e o interesse dos estudantes, bem como analisar o possível impacto dessas metodologias lúdicas no desempenho acadêmico dos alunos, explorando se tais práticas podem efetivamente aprimorar os métodos de ensino e facilitar o processo de aprendizagem.

Para tanto, foram desenvolvidos dois planos de aula que buscavam empregar atividades lúdicas como “carro-chefe” da interação e do conteúdo apresentado naquelas aulas. Os planos de aula foram desenvolvidos e aplicados pela pesquisadora, numa abordagem ativa de pesquis(ação), na escola em que esta pesquisadora já desenvolve suas atividades pedagógicas. Apesar dos contratempos metodológicos que a regência/observação concomitante ofereceu, a oportunidade também apresentou seus pontos positivos, uma vez que o relacionamento já bem estabelecido entre professora e alunos tornou possível um acompanhamento dos efeitos das práticas “novas” a um médio prazo, como se verá ao longo do trabalho.

2. ASPECTOS TEÓRICOS

2.1 O lúdico

Lúdico é um termo da língua portuguesa cuja origem vem do latim “Ludos” que se refere a toda brincadeira, jogos, música, dança, uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas, entre outros, como forma de aprendizado.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se isso se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (IMEIDA, 2009, s.p.).

O lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, aprendendo de uma maneira prazerosa, divertindo-se e interagindo com o outro. Evidências históricas revelam que o lúdico foi praticado desde a antiguidade por diversos povos, como os egípcios. Por meio de escritos e criptogramas deixados por essas civilizações, é possível conhecer alguns de seus jogos, que retratam aspectos culturais e sociais da época. Esses registros indicam que o lúdico desempenhou um papel importante não apenas para o entretenimento, mas também na educação e na expressão cultural desses povos, conforme afirmam autores como Johan Huizinga em *Homo Ludens* (1960). Ainda na Antiguidade, os gregos e romanos deixaram um grande legado na perspectiva de ludicidade como atividades físicas, bonecos e animais feitos de barro. Dos gregos herdamos o “aro”, uma roda de ferro equilibrada por um bastão durante uma corrida, que tinha o intuito de treinar o equilíbrio; nos dias de hoje podemos dizer que tal jogo poderia auxiliar na coordenação motora.

Por volta do século XVII, foi percebida a importância dos jogos para a educação, e assim começaram a ser implantados nas escolas. Eram realizados após as tarefas como forma de divertimento, principalmente os jogos que envolviam algum tipo de atividade física. Os brinquedos, aos poucos, passaram a ser vistos como uma forma de inserção da criança para a vida adulta de uma forma lúdica. No século XVII e XVIII, os artesãos começaram a fabricação de brinquedos para divertimento das crianças. No final do século XIX, devido demanda, os brinquedos começaram a ser fabricados em

série, aumentando sua popularidade. Desde então, os brinquedos e jogos passaram a ser vistos como meios de aprendizagem que auxiliam no aprendizado de forma significativa e divertida, tanto no ensino da matemática quanto nas demais áreas do ensino.

No ensino de Língua Inglesa, a experiência com tais recursos sugere que o lúdico pode ajudar muito na aprendizagem da escrita e da oralidade, fazendo com que os educandos sintam-se motivados através da descontração e entretenimento. Sendo que também poderá contribuir para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de ajudar na saúde mental, facilitar processos de socialização, comunicação, expressão e despertar a curiosidade e a construção do conhecimento.

2.2 Fundamentação teórica

Os fundamentos teóricos que embasam este estudo são ancorados nos *insights* de renomados educadores e psicólogos como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Johan Huizinga. Estes estudiosos defendem que o jogo e a brincadeira transcendem a simples diversão, assumindo um papel essencial na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo e social do indivíduo. No âmbito do ensino de línguas, segundo Brandl (2008), a abordagem comunicativa, que valoriza o uso prático e interativo do idioma, complementa a utilização de atividades lúdicas como ferramentas pedagógicas. Propõe-se que tais atividades, através da simulação de situações comunicativas reais, proporcionem uma experiência de aprendizado mais genuína e envolvente para os alunos.

Este estudo também se aprofunda na teoria da motivação em ambientes educacionais, proposta por Ryan e Deci (2000), para avaliar o papel do lúdico como um catalisador de engajamento. De acordo com esta teoria, a motivação intrínseca, que emerge do interesse e do prazer genuínos pelo aprendizado, é considerada um indicativo chave para o sucesso acadêmico. Introduzindo elementos lúdicos no processo educativo, espera-se que os estudantes desenvolvam uma maior motivação para se envolverem nas aulas de Língua Inglesa, promovendo, assim, um aprendizado mais profundo e duradouro.

O lúdico, entendido como um conjunto de atividades que envolvem jogos, brincadeiras e desafios que despertam o prazer, está intimamente ligado ao desenvolvimento humano. Segundo Vygotsky (1989), o brincar contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como a atenção, a memória e a

imaginação. Para Vygotsky (1989,), as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira e a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo para com a sociedade. Através do jogo, o lúdico liberta a criança das amarras da realidade.

Nota-se então que as crianças têm a possibilidade de viver situações diferenciadas e buscam por meio do lúdico expressar tais situações e descobertas. Santos (2010) diz que no contexto escolar, o lúdico promove um ambiente menos estressante e mais motivador para a aprendizagem, permitindo que os alunos aprendam de maneira mais natural e significativa. Vale destacar a importância do lúdico como uma ferramenta pedagógica valiosa que ultrapassa o mero entretenimento, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos. Segundo Vygotsky (1989), ao brincar, os estudantes não apenas se divertem, mas também ativam funções psicológicas superiores, como atenção, memória e imaginação, o que é essencial para o aprendizado. Além disso, o lúdico cria um ambiente escolar mais agradável e motivador, o que reduz o estresse e aumenta o engajamento dos alunos, tornando a aprendizagem uma experiência mais significativa e natural. Essa perspectiva é especialmente relevante para o ensino médio, onde a motivação pode ser um desafio, e o lúdico aparece como uma estratégia.

Além disso, Kishimoto (2010) destaca que as atividades lúdicas não devem ser vistas apenas como recreação, mas como uma forma essencial de mediar o ensino, pois criam um contexto interativo e dinâmico que facilita a assimilação de conteúdos de forma prazerosa. Kishimoto enfatiza uma visão essencial sobre o papel das atividades lúdicas na educação. Ao serem encaradas não apenas como momentos de diversão, mas como elementos centrais na mediação do ensino, essas atividades proporcionam um ambiente interativo e dinâmico, o que é fundamental para o envolvimento dos alunos. Essa perspectiva valoriza o prazer no processo de aprendizagem, ajudando os estudantes a assimilarem os conteúdos de maneira mais fluida e natural. Assim, o lúdico torna-se uma ferramenta pedagógica que equilibra o rigor acadêmico com o envolvimento ativo do aluno, promovendo uma aprendizagem mais significativa e acessível para todos.

A motivação é também um fator crucial no aprendizado de línguas, pois influencia diretamente o engajamento e a dedicação dos alunos. Dörnyei (2001) aponta que a motivação em aprender uma língua estrangeira está relacionada a fatores intrínsecos e extrínsecos. Fatores intrínsecos incluem o prazer em aprender algo novo, enquanto os extrínsecos envolvem recompensas externas, como boas notas ou aprovação social.

Ao integrar o lúdico no ensino de línguas, os professores conseguem ativar tanto a motivação intrínseca quanto a extrínseca. Atividades como jogos, dramatizações e competições amigáveis proporcionam um ambiente colaborativo e divertido, o que estimula os alunos a participarem ativamente, desenvolvendo competências linguísticas de forma mais eficaz (GARDNER, 1985). Por sua vez, a abordagem comunicativa do ensino de línguas valoriza a interação como meio para o desenvolvimento da competência comunicativa (HYMES, 1972). Nesse contexto, o uso do lúdico se encaixa perfeitamente, pois jogos e atividades de interação ajudam a contextualizar o aprendizado e criam oportunidades reais de comunicação.

Segundo Brown (2007), as atividades lúdicas no ensino de línguas não só aumentam o engajamento dos alunos, mas também promovem a prática das quatro habilidades linguísticas (ler, escrever, ouvir e falar) de maneira integrada.

Jogos de palavras, simulações de situações do cotidiano e outros tipos de brincadeiras com foco em comunicação permitem que os alunos pratiquem o idioma de maneira funcional, o que é essencial para a aprendizagem de uma segunda língua. A utilização do lúdico como ferramenta pedagógica vai além da simples diversão. Segundo Antunes (2009), o lúdico ajuda a criar um ambiente de aprendizado no qual os estudantes se sentem mais à vontade para errar e experimentar. Essa segurança emocional é vital para que os alunos se sintam motivados e engajados.

No ensino de língua inglesa, o lúdico pode ser especialmente eficaz para alunos do ensino médio, que muitas vezes enfrentam dificuldades de autoestima ou resistência em relação à aprendizagem de uma nova língua. Jogos como *role-playing*, competições de vocabulário e quizzes podem quebrar a rotina monótona e tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e menos intimidante (PAIVA, 2005).

Com a implementação da BNCC, do Novo Ensino Médio no Brasil, e do Documento Curricular Referencial do Ceará a nível local, a tendência é de que haja uma maior ênfase na diversificação das práticas pedagógicas e na personalização do aprendizado (BRASIL, 2018). Dentro desse contexto, o uso de estratégias lúdicas pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como colaboração, empatia e resolução de problemas, além de habilidades cognitivas.

Especificamente na Escola Maria do Carmo Bezerra, onde o perfil dos alunos pode variar em termos de interesse e níveis de proficiência, o uso de atividades lúdicas tem o potencial de tornar o ambiente de aprendizagem mais inclusivo e atrativo para os alunos do primeiro ano, garantindo que todos tenham a oportunidade de participar de maneira engajada e significativa.

2.3 Metodologia da pesquisa

O tema “O Lúdico como Estratégia Motivacional no Ensino de Língua Inglesa para Alunos do Primeiro Ano do Ensino Médio da Escola Maria do Carmo Bezerra” foi escolhido devido à preocupação sobre o engajamento e a motivação dos alunos nos cenários educacionais dos últimos anos. Como resultado de algumas observações iniciais em meu local de trabalho e em minha prática pedagógica, notei que a maioria dos alunos demonstrava muito pouco interesse em aprender inglês, o que influenciava significativamente seus desempenhos e o desenvolvimento das atividades do ensino de língua.

A educação no século XXI enfrenta sérios desafios, incluindo, sobretudo, a falta de motivação entre os alunos e a incapacidade de tornar o aprendizado significativo e interessante. No entanto, nas condições atuais, a prática pedagógica tradicional, geralmente baseada em métodos de ensino frontal e uma abordagem puramente gramatical parece cada vez mais inadequada para atender as expectativas e necessidades dos alunos. Nesse sentido, é importante que novas abordagens que disseminem a interatividade, a criatividade e o prazer na aprendizagem sejam exploradas. Assim, atividades lúdicas surgem como possíveis estratégias para aumentar a motivação dos alunos. Jogos, dinâmicas e atividades que integram o lúdico tornam a aprendizagem mais divertida, portanto, mais proveitosa. Os documentos referenciais propostos pelo governo, tanto a nível federal quanto a nível estadual, sugerem que o aprendizado por meio de jogos e atividades recreativas não só desperta o interesse dos estudantes como também os auxilia na retenção do conteúdo e no desenvolvimento de habilidades intra e interpessoais. Dessa forma, optamos pelo seguinte problema de pesquisa: “Como a implementação de metodologias lúdicas no ensino da língua inglesa pode influenciar a motivação e o envolvimento de alunos do 1º ano do Ensino Médio na escola Maria do Carmo Bezerra?”.

A escola Maria do Carmo Bezerra foi escolhida como campo de pesquisa pelo fato de ser uma instituição com alunos de uma diversidade de perfis, além de contar com um corpo docente mais aberto para inovações de práticas pedagógicas. Se injetarmos o lúdico dentro da rotina de ensino, podemos transformar o ambiente em um local potencialmente facilitador, efetivando, assim, um ensino que possa cooperar diretamente com a formação de estudantes mais motivados e com a proficiência na língua inglesa.

O processo envolveu a introdução de atividades lúdicas em turmas de primeiro ano do Ensino Médio, com o objetivo de avaliar como essas estratégias impactavam a motivação, o engajamento e o aprendizado dos alunos. Primeiramente, foi feita uma análise do perfil dos estudantes, considerando suas dificuldades, interesses e a percepção inicial sobre o ensino da língua inglesa. A partir dessa análise, foi elaborado um planejamento que integrava atividades lúdicas ao conteúdo programático de forma estruturada. Entre as atividades escolhidas, destacam-se jogos de vocabulário, que resultaram nas propostas de Plano de Aula, especificamente focadas nas atividades de “Passa ou repassa em inglês” e “Physical characteristics”. As atividades foram projetadas para estimular a participação ativa dos alunos, ao mesmo tempo em que possibilitaram a prática do inglês em contextos mais naturais (mais conhecidos dos alunos) e divertidos. Outro gesto pedagógico importante foi que, durante as aulas, os alunos foram divididos em grupos, promovendo um ambiente colaborativo onde podiam trocar ideias e aprender uns com os outros, utilizando o inglês em situações reais e simuladas.

Ao final de cada atividade, os alunos foram convidados a expressar suas opiniões sobre a dinâmica proposta, destacando o que mais gostaram, o que aprenderam e como se sentiram durante a atividade. As observações foram registradas ao longo do período que precedeu e procedeu as aplicações, bem como durante as execuções da aula, sempre focando no engajamento dos alunos, na participação nas atividades em grupo e na aplicação do conteúdo aprendido nas dinâmicas. A comparação das observações antes e depois da implementação das atividades lúdicas indicou um aumento no interesse dos alunos pela disciplina, bem como uma melhora na sua capacidade de utilizar o inglês de forma mais confiante e espontânea.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 O contexto de aplicação

A comunidade atendida pela escola é diversificada, abrangendo alunos de diferentes origens socioeconômicas. Muitos deles vêm de famílias com renda limitada, e existem algumas questões sociais como falta de apoio familiar ou necessidade de trabalhar em horários alternados aos estudos. Isso impacta diretamente na motivação e no desempenho acadêmico dos estudantes. A escola, apesar dos desafios, busca proporcionar um ambiente inclusivo e estimulante. Ela realiza atividades extracurriculares, como eventos culturais e esportivos, que ajudam a manter os alunos engajados e integrados à vida escolar. No entanto, há uma necessidade crescente de melhoria.

O primeiro ano do ensino médio foi a turma escolhida para contribuir nessa pesquisa. Essas turmas tem na faixa de 30 a 35 alunos, os alunos têm na faixa de 14 a 16 anos. Muitos dos alunos desta turma têm tido dificuldades na transição do ensino fundamental para o ensino médio, sobretudo devido ao aumento da carga horária e por conta de certas dificuldades de aprendizagem. Neste contexto, os conceitos da língua inglesa muitas vezes não recebem a atenção necessária e são vistos como conceitos difíceis e, em alguns casos, estão desconectados da realidade dos discentes.

Esses alunos apresentam níveis variados de proficiência em inglês, e isso é agravado pelo fato de muitos deles terem ingressado no ensino médio, mas apresentarem desempenho acadêmico ruim em seus anos anteriores de escola. Por esta razão, a motivação para estudar pode ser baixa e, neste momento, utilizar jogos como estratégia de motivação torna-se uma estratégia nova e adequada.

3.2 O planejamento das atividades

Segundo nosso planejamento, a atividade desenhada no Plano de Aula 1, focada em **características físicas**, visava o desenvolvimento do vocabulário descritivo e a habilidade de falar sobre a aparência de pessoas em inglês, de maneira lúdica e interativa. O ensino sobre "physical characteristics" no Ensino Médio é fundamental, pois não só expande o vocabulário dos alunos, mas também contribui para o aprimoramento das habilidades comunicativas, promovendo uma compreensão intercultural. Este tema, que envolve a descrição de pessoas, partes do corpo e adjetivos,

é relevante por várias razões educacionais, linguísticas e sociais. Ele facilita a comunicação em situações cotidianas, permitindo aos alunos descreverem a aparência de si mesmos, de outros ou até mesmo de personagens fictícios. Aprender a descrever características físicas é uma das primeiras formas de comunicação funcional, essencial para interações em diversos contextos sociais, tanto formais quanto informais. Além disso, essa habilidade promove a autoconfiança, já que os alunos são incentivados a se expressar em inglês de forma clara e objetiva. A descrição de características físicas é uma competência prática, que pode ser aplicada em muitas situações do dia a dia, como em apresentações pessoais, narrativas, diálogos ou conversas espontâneas sobre amigos e familiares.

Para tornar o aprendizado mais engajador e atrativo, foram utilizadas atividades lúdicas como jogos interativos e dinâmicas com personagens, que incentivaram a participação ativa dos alunos e facilitaram a memorização do vocabulário. O objetivo da atividade foi criar um ambiente de aprendizado dinâmico, permitindo que os alunos desenvolvessem suas habilidades linguísticas de maneira prática, lúdica e significativa, ao mesmo tempo em que ampliavam o vocabulário sobre características físicas.

A Atividade 1, focada em **características físicas**, visava o desenvolvimento do vocabulário descritivo e a habilidade de falar sobre a aparência de pessoas em inglês, de maneira lúdica e interativa.

A metodologia da atividade envolveu uma acolhida inicial, seguida por uma aula expositiva, dialogada, sobre as características físicas em inglês. Os alunos participaram de atividades como descrever a si mesmos, desenhar e descrever um ao outro em duplas e em grupos, além de realizar a descrição de pessoas famosas. O encerramento da aula foi dedicado à revisão das principais características físicas abordadas. Os recursos didáticos utilizados incluíram uma tabela com as características físicas, folhas em branco, lápis de cor e imagens de pessoas famosas para ilustrar as descrições. Quanto à avaliação, foi observada a participação dos alunos durante as atividades em sala de aula, levando em consideração o engajamento e o uso correto do vocabulário aprendido. A atividade demonstrou ser eficaz não apenas para desenvolvimento das habilidades linguísticas, mas também para promover a colaboração entre os estudantes e engajá-los de forma significativa no aprendizado do inglês.

Já a atividade desenhada para o Plano de Aula 2 foi nomeada "Pass or Repass". É uma dinâmica de grupo projetada para estimular o aprendizado do vocabulário e das estruturas gramaticais da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa. A proposta visa revisar conteúdos de maneira prática, desafiando os alunos a responderem rapidamente enquanto praticam suas habilidades orais. Além disso, a atividade promove a cooperação e o trabalho em equipe, criando um ambiente que se projeta como descontraído e engajado. O formato "Passa or Repassa", muito conhecido no contexto brasileiro, é eficaz para aumentar a participação dos alunos, combinando competição saudável e colaboração. Esse método ajuda a aliviar a pressão de avaliações formais e permite que os alunos aprendam de forma mais espontânea. Ao receber perguntas, os estudantes aplicam o conhecimento adquirido e têm a opção de "passar" a pergunta para outro grupo, reforçando o espírito de colaboração e/ou competição e o reconhecimento das áreas que precisam ser aprimoradas. No desenvolvimento de habilidades comunicativas, a atividade permite que os alunos pratiquem falar, ouvir e compreender em inglês de maneira divertida, estimulando a fluência oral. O objetivo principal da atividade é revisar e consolidar conteúdos de vocabulário, expressões e estruturas gramaticais de forma dinâmica e eficaz.

A seguir, apresentamos os dois Planos de Aula desenvolvidos para este estudo.

3.3 A execução

O plano de aula 1 foi desenvolvido nas turmas do 1º ano A, B, C, D, E, com aproximadamente 35 alunos em cada uma. A aula era sobre "physical characteristics".

Na aplicação da atividade 1, a introdução tinha o intuito de ativar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema. Assim foi proposta a seguinte reflexão: Explique que um amigo dos alunos está perdido em um parque lotado. Os alunos devem descrever a aparência desse amigo para que o grupo possa identificá-lo. Pergunte: "Como ele/ela se parece? Descreva sua altura, cabelo e qualquer coisa única. Ao apresentar a questão de um amigo perdido em um parque lotado, os alunos tiveram respostas variadas.

Inicialmente, eles ficaram um pouco surpresos com a situação fictícia e começaram a pensar em como descrever um amigo de forma clara e precisa. A descrição física exigirá que eles usem palavras e expressões que não são comuns no vocabulário cotidiano, o que é um momento de reflexão e troca de ideias sobre adjetivos e expressões que descrevem características físicas.

Ao apresentar o tema, informei aos alunos que aprenderiam a descrever características físicas de si mesmos e de outras pessoas de maneira mais detalhada. Em seguida, apresentamos uma lista de características como por exemplo: Tall – Alto/a, Thin – Magro/a, Short – Curto, Dark eyes entre outros, e explicando como utilizá-las em frases completas: Posteriormente, realizamos a leitura e tradução de alguns desses termos.

1. Primeira Atividade – Autodescrição: Na primeira atividade, os alunos foram desafiados a se descreverem fisicamente, utilizando o vocabulário apresentado. Essa etapa teve o intuito de fazê-los refletir sobre sua própria aparência e aplicar as palavras recém-aprendidas de forma prática e pessoal.

2. Segunda Atividade – Descrição e Desenho em Dupla: A segunda atividade foi realizada em duplas. Um dos integrantes deveria descrever as características físicas de uma pessoa (real ou fictícia) e o outro integrante, baseado nessa descrição, deveria desenhar e tentar adivinhar quem estava sendo descrito. Essa dinâmica visava não apenas a prática do vocabulário de descrição física, mas também o desenvolvimento de habilidades de interpretação e comunicação.

A atividade de descrição de características físicas gerou grande animação e curiosidade entre os alunos, que se mostraram ansiosos para descobrir quem estava sendo descrito. Comentários como "será que é alguém da sala?" ou "será que é uma pessoa famosa?" surgiram ao longo das apresentações, proporcionando uma atmosfera de interação e envolvimento genuíno. Notei que, ao final, muitos alunos queriam ver os desenhos uns dos outros, trocando os desenhos e se divertindo com as semelhanças e diferenças nas interpretações. Esse engajamento favoreceu não apenas o aprendizado do vocabulário em inglês, mas também o fortalecimento de habilidades de escuta, fala e socialização entre eles. Além disso, alguns alunos levantaram dúvidas pertinentes sobre o uso adequado de certos termos, o que possibilitou uma discussão construtiva sobre o assunto.

O segundo planejamento específico para este estudo dizia respeito à atividade de “Pass or re-pass in English” (Passa ou Repassa em inglês). Ao iniciar a aula, organizei a agenda no quadro, e imediatamente percebi um sentimento de apreensão entre os alunos. Muitos começaram a expressar preocupação, dizendo que não conseguiriam realizar as atividades e afirmando que não sabiam o conteúdo. No entanto, ao longo da aula, procurei tranquilizá-los, reforçando que as questões propostas não seriam difíceis, e que todo o conteúdo já havia sido abordado em aulas anteriores. Essa abordagem teve como objetivo reduzir a ansiedade e encorajá-los a participar ativamente.

Para tornar o aprendizado mais dinâmico, decidi aplicar uma atividade em formato de jogo, dividindo a turma em dois grupos. Dentro de cada grupo, os alunos formaram duplas. O jogo foi iniciado com as primeiras duplas – uma de cada grupo – disputando no tradicional "par ou ímpar" para decidir qual grupo começaria. A dinâmica do jogo era simples: um aluno respondia a uma pergunta e, caso não conseguisse, a vez era passada ao grupo adversário. Esse formato competitivo, porém colaborativo, tinha o objetivo de estimular a participação de todos e reforçar o conteúdo de forma lúdica.

No início da atividade, ao anunciar que se tratava de um "passa ou repassa" em inglês, observei que muitos alunos reagiram com surpresa, expressando dúvidas, especialmente com perguntas como: "é para responder em inglês?". Esse recebimento inicial gerou certa resistência, mas, conforme os colegas foram participando e demonstrando que a atividade era simples e abordava temas já familiares, o engajamento cresceu gradualmente. Os alunos buscaram se sentir mais confortáveis e confiantes, participando com maior entusiasmo e aproveitando a oportunidade para praticar o vocabulário. A maioria das turmas reagiu de maneira muito positiva ao jogo. Os alunos se empolgaram com a atividade, demonstrando entusiasmo e colaboração. O clima competitivo e saudável incentivou a participação e fez com que muitos estudantes superassem suas inseguranças iniciais. No entanto, houve uma exceção: na turma do 1º ano E, a interação foi significativamente menor. Os alunos dessa turma não se envolveram tanto quanto os das outras, o que pode indicar a necessidade de uma abordagem diferenciada para engajar essa classe.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

A atividade de descrição de características físicas se revelou extremamente eficaz na promoção de um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente. A animação e a ansiedade percebidas na turma indicam que os alunos não eram apenas motivados, mas também investidos no processo de descrição.

Essa atividade não apenas promoveu o aprendizado do vocabulário relacionado a características físicas, mas também promoveu habilidades sociais e de comunicação essenciais. Ao estimular a interação e a curiosidade, a atividade contribuiu para um ambiente de aprendizagem mais rico e significativo, onde os alunos puderam se expressar de maneira lúdica e colaborativa. Essa abordagem evidencia a importância de incorporar elementos de diversão e interação no processo educativo, reforçando a ideia de que aprender uma nova língua pode e deve ser uma experiência única.

Já a proposta da atividade de "passa ou repassa" trouxe várias dinâmicas de aprendizado e interação, refletindo aspectos importantes da aquisição de uma língua estrangeira. Inicialmente, o susto e a resistência dos alunos em responder em inglês evidenciam o nervosismo que muitos ainda sentem diante do uso da língua em contextos de interação mais espontâneos. Esse comportamento é comum em ambientes de aprendizagem de línguas, onde o receio de errar ou de não conseguir se expressar claramente pode ser uma barreira para o engajamento inicial. A prática da oralidade é um dos maiores desafios para muitos aprendizes, especialmente quando o idioma estrangeiro é falado.

No entanto, o envolvimento gradual dos alunos após observarem a participação de seus colegas, sugere que atividades lúdicas, que envolvem temas familiares e uma estrutura de interação simples, reduzem essa resistência inicial. Ver os colegas participando e lidando com a atividade de forma interativa ajuda a desmistificar o medo da exposição e do erro, criando um ambiente de confiança e conforto.

Além disso, a atividade conseguiu fortalecer conteúdos previamente aprendidos, ativando conhecimentos que eles já tinham.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo investigar o uso do lúdico como estratégia motivacional no ensino de Língua Inglesa para alunos do primeiro ano do Ensino Médio da Escola Maria do Carmo Bezerra. Após a realização da pesquisa, os resultados encontrados revelaram que as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental na motivação e no engajamento dos alunos no ensino de Língua Inglesa, principalmente no contexto do Ensino Médio. As atividades lúdicas ajudaram a criar um ambiente mais dinâmico, interativo e divertido, facilitando o aprendizado e incentivando a participação ativa dos alunos. Esse cenário se mostrou especialmente importante no primeiro ano do Ensino Médio, quando os estudantes enfrentam um período de transição e, frequentemente, uma desmotivação em relação ao aprendizado de novos conteúdos. A pesquisa demonstrou que as atividades lúdicas oferecem uma abordagem mais envolvente e criativa para o ensino de Língua Inglesa. Elas promovem uma aprendizagem mais ativa, permitindo que os alunos se engajem com o conteúdo de forma significativa, seja por meio de jogos, dinâmicas e simulações. Isso beneficia tanto os alunos quanto os professores, pois cria um ambiente mais colaborativo e participativo, em que os alunos se sentem mais motivados e os professores podem observar o progresso dos alunos de forma mais clara e eficaz.

Para os alunos, as atividades lúdicas proporcionam uma forma mais interessante e prazerosa de aprender, reduzindo o estresse e a ansiedade associados ao aprendizado de uma nova língua. Por outro lado, observei um aumento no engajamento dos alunos e uma maior interação entre eles, o que facilitou o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa revelou que atividades como, passa ou repassa, characteristics physical, e atividades em grupo foram particularmente eficazes para captar a atenção dos alunos. Jogos de vocabulário e o passa ou repassa ajudaram na retenção de novas palavras e estruturas gramaticais, enquanto atividades de characteristics physical estimularam os alunos a usar o inglês em contextos mais naturais e dinâmicos. Além disso, as atividades em grupo promoveram a colaboração, fortalecendo os laços entre os estudantes e incentivando o uso do inglês de maneira mais espontânea.

Pode-se concluir que os jogos e as brincadeiras, nas aulas de língua inglesa, auxiliam o professor no seu trabalho de ensinar, proporcionando-lhe condições para a ampliação do conhecimento do aluno de forma lúdica, prazerosa, agindo e interagindo com

o objeto de conhecimento e com o outro, tomando iniciativa, sendo capaz de rever ações e desenvolver-se em todos os aspectos. Entretanto, no ensino de línguas estrangeiras é certo que os jogos e brincadeiras não constituem aprendizagem em si, mas são entendidos como estratégias de motivação da aprendizagem.

Concluindo, o uso do lúdico como estratégia motivacional no ensino de Língua Inglesa na Escola Maria do Carmo Bezerra se revelou uma experiência enriquecedora, tanto para os alunos quanto para os educadores. O desafio agora é dar continuidade a essas práticas, garantindo que o aprendizado de uma nova língua seja uma jornada motivada, envolvente e transformadora para todos os estudantes. A construção de um ambiente educacional que valorize a criatividade e a interação no aprendizado de línguas não apenas contribuirá para o sucesso acadêmico dos alunos, mas também os preparará para se tornarem cidadãos competentes e participativos em um mundo globalizado. Portanto, é necessário que o lúdico seja integrado de forma consistente nas práticas de ensino, garantindo que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade que respeite e valorize sua singularidade.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

BRANDL, Klaus. *Communicative language teaching in action: putting principles to work*. Pearson Education, Inc. Upper Saddle River. New Jersey. 2008.

BRASIL. *Referencial Curricular Nacional do Ensino Médio*. Brasília: MEC, 2018.

BROWN, H. Douglas. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. 3rd ed. New York: Pearson Longman, 2007.

CEARÁ. Secretária da Educação do Estado do Ceará. Documento Curricular Referencial do Ceará: ensino médio / Secretária da Educação do Estado do Ceará. - Fortaleza: SEDUC, 2021.

DÖRNYEI, Zoltán. *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

GARDNER, Robert C. *Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation*. London: Edward Arnold, 1985.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. First Beacon Paperback edition published 1955 Reprinted by arrangement with Routledge & Kegan Paul, Ltd., London. 1960. Disponível em https://merton.bellarmino.edu/files/original/b0899cfad820ab8ad7033952b7a022ba1d7_cab9d.pdf> Acesso em 10 de novembro de 2024.

HYMES, Dell. "On Communicative Competence". In: *Sociolinguistics*. Harmondsworth: Penguin, 1972.

KISHIMOTO, Tizuko M. *O Jogo e a Educação Infantil*. 5. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2010.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. *Ludicidade na Aula de Língua Estrangeira*. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 5, n. 2, p. 63-82, 2005.

RYAN, RM, e DECI, EL. *Motivações intrínsecas e extrínsecas: definições clássicas e novas direções*. Psicologia Educacional Contemporânea. 2000.

SANTOS, Leila H. *A Ludicidade no Ensino de Línguas: Aspectos Teóricos e Práticos*. São Paulo: Moderna, 2010.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psíquicos superiores*. Traduzido por M. S. S. de Oliveira. São Paulo: Martins Fontes, 19

ANEXOS

Plano de Aula 1: physical characteristics

Introdução: A proposta leva em consideração o desenvolvimento do vocabulário descritivo e a habilidade de falar sobre características físicas, de maneira lúdica e interativa.

Importância do Ensino sobre Características Físicas: " physical characteristics" em Língua Inglesa no ensino médio desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades comunicativas e na compreensão intercultural dos alunos. Esse tema, que aborda o vocabulário relacionado à descrição de pessoas, partes do corpo e adjetivos físicos, é relevante por diversas razões educacionais, linguísticas e sociais.

Desenvolvimento de Habilidades Comunicativas: Aprender a descrever características físicas em inglês.

Objetivos primários: Expandir o vocabulário dos alunos, permitindo que eles falem entre si e sobre outras pessoas. Facilitar interações em situações cotidianas em contextos sociais, como apresentar amigos ou descrever alguém para dar informações em situações formais e informais. Promover a autoconfiança ao falar em inglês, já que os alunos são incentivados a se expressar oralmente e a descrever pessoas de maneira clara e objetiva.

Objetivo secundários: Proporcionar aos alunos um ambiente de aprendizado dinâmico, onde possam desenvolver suas habilidades linguísticas de forma prática, lúdica e significativa. Desenvolver a competência comunicativa dos alunos, capacitando-os a descrever características físicas de si mesmos e de outras pessoas em inglês, de maneira clara e confiante, através de atividades interativas e contextualizadas. Ampliar o vocabulário temático relacionado a características físicas, como partes do corpo, cores de cabelo, olhos, altura, tipos de cabelo, etc.

Conexão com a Realidade Cotidiana: A descrição de características físicas é uma habilidade prática que os alunos podem aplicar em diversas situações do dia a dia, como, apresentações pessoais, descrever sua própria aparência ou a de outras pessoas. Narrativas e histórias, criar personagens para redações ou contos. Diálogos e conversas espontâneas, participar de conversas sobre aparências de amigos, familiares ou personagens fictícios em filmes e livros.

Incentivos: O uso de atividades lúdicas, como cortesia de personagens e jogos interativos, estimula a participação ativa dos alunos, torna o aprendizado mais engajador e atrativo. Auxiliar na memorização do vocabulário, desenvolvendo habilidades sociais.

Metodologia: Acolhida, chamada, aula expositiva dialogada, apresentar as características físicas em inglês e seus significados e como elas se aplicam nas frases, atividade descrevendo a si mesmo, atividade em dupla descrever e desenhar, atividade em grupo descrevendo pessoas famosas, Encerramento lembrando as principais características físicas

Recursos didáticos e materiais utilizados: tabela com as características físicas, folha em branco, lápis de cor e imagens de pessoas famosas.

Tipos de Avaliação Utilizados: A forma de avaliação se deu a partir da participação dos alunos nas atividades propostas em sala de aula.

3.2.2 PLANO DE AULA 2

Plano de Aula 2: Pass or repass in English (Passa ou Repassa de ingles)

Introdução: Nesta atividade, intitulada "Pass or Repass", os alunos irão participar de uma dinâmica em grupo que visa estimular o aprendizado do vocabulário e estruturas gramaticais da Língua Inglesa de maneira lúdica e interativa. A atividade promove uma revisão dos conteúdos de forma prática, desafiando os estudantes a pensarem e responderem rapidamente, ao mesmo tempo em que praticam suas habilidades orais. O objetivo não é apenas fortalecer a compreensão do idioma, mas também estimular a cooperação/competitividade e o trabalho em equipe, criando um ambiente de aprendizagem. Esse formato de "passe ou repasse" cria uma atmosfera descontraída e engajada, onde os alunos se sentem motivados a colaborar entre si e a revisar o conteúdo de forma divertida.

Objetivos gerais: Ensinar conteúdos por meio de atividades motivacionais como “pass or repass”; Proporcionar uma estratégia eficaz para promover a participação dos alunos no processo de aprendizagem. Combinar os elementos de competição saudável e cooperação para proporcionar um ambiente onde os alunos são desafiados e ao mesmo tempo apoiados pelos seus pares. Promover o desenvolvimento de competências críticas como participação ativa,

integração de conteúdos, pensamento crítico, comunicação e colaboração. Objetivos específicos: Revisar e Consolidar Conteúdos; Permitir que os alunos revisem de forma dinâmica o vocabulário, as expressões e as estruturas gramaticais anteriormente abordadas; reforçando o aprendizado de maneira prática e divertida.

Desenvolvimento de Habilidades Comunicativas: a atividade "Passar ou Repassar" desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos ao promover uma prática interativa e colaborativa da Língua Inglesa. Ao participar dessa dinâmica, os estudantes têm a oportunidade de exercitar suas capacidades de falar, ouvir e compreender de maneira lúdica, o que torna o processo mais atrativo e divertido. Durante a atividade, os alunos são incentivados a responder perguntas ou "passá-las" para outro grupo, exigindo que utilizem o idioma de forma rápida e espontânea. Esse processo estimula o desenvolvimento da fluência oral, pois, ao interagir com colegas e participar ativamente do jogo, os estudantes precisam formular respostas e reagir a situações em tempo real.

Comentário: o formato lúdico da atividade ajuda a aliviar a pressão tradicional associada às avaliações formais, permitindo que os alunos aprendam de maneira mais descontraída e espontânea. Ao receber perguntas sobre temas trabalhados anteriormente, eles são incentivados a registrar e aplicar o conhecimento adquirido de forma rápida e eficiente. Além disso, a oportunidade de "passar" a pergunta para outro grupo, caso não saibam a resposta, reforça o espírito de colaboração e a importância da humildade em consideração o que ainda precisa ser aprendido.

